



## OS JOGOS DE VIDEOGAMES COMO RECURSOS DIDÁTICO-PEDAGÓGICOS NAS AULAS DE HISTÓRIA: franquia *Assassin's Creed*

Hellen N. A. CORDEIRO<sup>1</sup>; Rodrigo C. S. ARAÚJO<sup>2</sup>;

### RESUMO

O presente artigo aborda a importância da inserção de novas práticas pedagógicas que estabeleçam um diálogo entre tecnologia e ensino, a partir dos jogos da franquia *Assassin's Creed* como recurso didático para o ensino de História. Para tanto, recorreu-se a uma revisão bibliográfica sobre o tema, com base no material existente em plataformas como o Google Acadêmico, Scielo, Capes, além do site oficial da desenvolvedora de videogames *Ubisoft* e o jogo *Assassins Creed Odyssey*. O objetivo principal da pesquisa foi analisar a possibilidade de utilizar jogos que explorem temas históricos de forma imersiva e interativa, com foco na relação entre jogos digitais e educação, buscando refletir sobre como esses, com ênfase em narrativas históricas, podem contribuir efetivamente à prática de ensino da disciplina de História.

**Palavras-chave:** Acessibilidade digital; Atividade lúdica; Games; Jogos eletrônicos; *Assassin's Creed Odyssey*.

### 1. INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea passa por rápidos avanços tecnológicos que afetam tanto a estrutura social quanto a vida cotidiana. Essas mudanças também impactam o ambiente escolar, tornando necessária a adaptação a novos cenários educacionais. Em vista desse contexto, é importante a inserção de novas práticas pedagógicas que possibilitem estabelecer um diálogo entre a tecnologia e o ensino em sala de aula.

Os jogos digitais vêm se estabelecendo como um possível recurso didático a ser utilizado em sala de aula, ganhando espaço nas discussões acadêmicas, já que apresentam características familiares aos estudantes, como a capacidade de prender a atenção e proposição do lúdico dentro da atividade de aprendizagem. Como destaca Silva (2014), o game *Assassin's Creed<sup>3</sup>* é um excelente e potencial recurso para a utilização em contexto educacional, devido a sua temática histórica, em relação às sociedades ancestrais.

### 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A disciplina de História desempenha um papel de importância fundamental no ensino e aprendizagem, pois busca proporcionar a aquisição de representações que reflitam a complexidade e diversidade do contexto histórico. Nesse sentido, é essencial abordar as representações históricas que

<sup>1</sup>Discente da Especialização Lato Sensu em Ensino de Humanidades, IFSULDEMINAS – Campus Passos. E-mail: [hellen.narciso@alunos.ifsuldeminas.edu.br](mailto:hellen.narciso@alunos.ifsuldeminas.edu.br).

<sup>2</sup>Orientador Professor Doutor Rodrigo Cardoso Soares de Araújo, IFSULDEMINAS – Campus Passos E-mail: [rodrigo.soares@ifsuldeminas.edu.br](mailto:rodrigo.soares@ifsuldeminas.edu.br).

<sup>3</sup>Série de jogos eletrônicos, desenvolvida pela empresa *Ubisoft*, que tem como história central a rivalidade entre duas sociedades secretas ancestrais: os Assassinos e os Templários.

são construídas a partir de fontes e documentos influenciados por diversos fatores, como ideologia, cultura e interesses políticos e sociais.

Diante disso, os educadores podem inovar suas didáticas, tendo como aliada a tecnologia, de modo a promover o enriquecimento educacional e histórico do sujeito. Arruda (2009, p. 11) observa que “[...] jovens com acesso a diferentes mídias digitais criam novas relações com os saberes, novas maneiras de interpretar o mundo e, novas formas de aprendizagem e de construção do saber [...]”, essa é uma afirmação positiva para a utilização dos games enquanto ferramenta didática.

Os jogos oferecem uma interação lúdica que atrai a atenção dos estudantes, e isso promove o aprendizado por descoberta, estimula a criatividade e possibilita o desenvolvimento de habilidades motoras e comportamentais. A proposta central de qualquer jogo reside na interação lúdica intrinsecamente ligada à cultura, constituindo-se igualmente como uma necessidade essencial do ser humano. Conforme a obra “*Homo Ludens*” de Huizinga (2019), tanto os seres humanos quanto os animais participam de atividades lúdicas. A partir disso, o ato de brincar está relacionado com uma dimensão biológica, sendo um atributo intrínseco a ambos os grupos. Neste sentido, os jogos proporcionam aos jogadores uma sensação de progresso, tomada de decisões e realização, o que pode ser aplicado no mundo real.

A interação simbólica nos jogos e a participação ativa dos estudantes criam um senso de pertencimento, tornando-os protagonistas de suas histórias de aprendizagem. Portanto, a integração dos jogos digitais como uma ferramenta educacional pode efetivamente enriquecer o processo de ensino, cativando os alunos e estimulando uma aprendizagem notavelmente mais dinâmica e significativa. Dessa forma, este estudo, norteado por indagações, tem como objetivo examinar se o ensino da disciplina de História pode se beneficiar ao lançar mão dos jogos da franquia *Assassin 's Creed* como recurso didático? E analisar, se na perspectiva dos jogos como ferramenta de novas práticas de ensino, se é possível resolver problemas e desafios levantados pelo jogo.

### **3. MATERIAL E MÉTODOS**

O presente estudo fundamentou-se em uma revisão bibliográfica, uma abordagem metodológica que proporciona a identificação de estudos de caso sobre o tema e tendências na área, presentes no campo de conhecimento investigado. Foram consultados os bancos de dados do Google Acadêmico, Scielo e Capes, além do site oficial da desenvolvedora de videogames *Ubisoft* e o jogo *Assassin 's Creed Odyssey*<sup>4</sup>, com a finalidade de coletar informações importantes para a pesquisa.

### **4. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

---

<sup>4</sup> Jogo de ação e aventura que se passa na Grécia Antiga, durante a Guerra do Peloponeso, onde o jogador assume o papel de um mercenário espartano ou ateniense que busca desvendar o mistério de sua origem e lutar contra uma conspiração que ameaça toda a região (PINHEIRO, 2018).

A franquia *Assassin 's Creed* é uma série de jogos de ação e aventura desenvolvidos e publicados pela desenvolvedora de videogames *Ubisoft*. Desde o lançamento do primeiro jogo em 2007, a franquia tem se destacado por abordar uma narrativa envolvente que gira em torno de uma antiga sociedade secreta de assassinos lutando contra uma ordem opressiva conhecida como os templários. Seus jogos têm oferecido a possibilidade de explorar temas e conceitos históricos mais amplos, como a luta de classes, religião, colonização, direitos das minorias, questões de gênero e movimentos de resistência, enriquece a compreensão da história e promove uma visão mais abrangente e inclusiva do passado. Dessa forma, ao direcionarmos uma visão de análise sobre o que é apresentado em um dos jogos da franquia, pode-se observar que a representação material histórica, presente no jogo, conduz o jogador a uma reconstrução digital deslumbrante da cidade de Corinto, apresentando todos os monumentos, tesouros e pórticos que estariam presentes na antiguidade, todos meticulosamente coloridos (Figura 1).

**FIGURA 1:** CIDADES DE CORINTO, GRÉCIA (À ESQUERDA) E CORINTO, RETRATADA EM ASSASSIN 'S CREED ODYSSEY.



Fontes: Corinto, Grécia <https://encurtador.com.br/FMRS4>. Captura de tela de *Assassin's Creed Odyssey* (2023).

Ao contrário da representação estereotipada da Grécia antiga, comumente associada a mármore branco e ruínas, esse jogo abraça a vibrante realidade da época. Além disso, é importante ressaltar a possibilidade de explorar representações da vida cotidiana grega, como participar de atividades típicas do período como o teatro grego, o que acrescenta, ainda mais, à experiência visual impressionante e incentiva o jogador a explorar cada elemento individual do local. Nesses jogos, embora não apresentem uma veracidade histórica, é possível identificar outros conceitos históricos. É importante ressaltar, conforme defendido por Kapell e Elliott que,

Se a história é um processo de seleção e montagem, é esse último processo em que os jogos de vídeo históricos [...] demonstram sua maior capacidade de envolver os jogadores ativamente na construção de significados e compreensão da história como um processo, em vez de uma narrativa dominante sobre grandes homens e suas ações ou forças sociais reconhecidas e seus efeitos (KAPELL; ELLIOTT, 2013, p. 14 - tradução nossa).

A partir disso, entende-se que a utilização de jogos, seja por meio de adaptações dos já existentes ou de produções educativas específicas à disciplina de História, proporciona aos alunos

uma perspectiva única da disciplina. Conforme afirmado por Arruda (2009), o jogo permite construir e experimentar situações históricas não registradas nos livros didáticos e historiográficos. Através da imaginação do jogador, há uma relação direta com a construção do conhecimento histórico, permitindo que ele se coloque literalmente no lugar do outro, analise as características de uma sociedade e determine ações e estratégias para obter vitória em embates históricos. Contudo, apesar de apresentar fundamentação histórica, é importante abordar os jogos de forma crítica e contextualizada, pois há imprecisões e simplificações em sua composição, e nos eletrônicos, podem servir como uma forma envolvente e educativa de explorar a história, desde que complementados com informações adicionais pelos professores.

## 5. CONCLUSÃO

Conforme analisado neste trabalho, os jogos da franquia *Assassin 's Creed* são exemplos de jogos históricos que podem ser utilizados como ferramentas educacionais no ensino de História. Eles apresentam um mundo ficcional de natureza interativa ambientado em representações históricas ou imaginárias, permitindo ao sujeito-jogador compreender diferentes temporalidades. O uso desses jogos requer uma abordagem crítica e reflexiva por parte dos educadores, reconhecendo suas imprecisões em relação à realidade histórica.

No entanto, ao integrar o jogo em um quadro educacional mais amplo e promover o pensamento crítico, é possível aproveitar o seu potencial de modo a aumentar o engajamento dos alunos e fomentar ainda mais a aprendizagem interdisciplinar. O papel do educador historiador é refletir sobre as narrativas do presente, por meio do estudo do passado e estabelecer um diálogo crítico com fontes provenientes da indústria cultural.

## REFERÊNCIAS

ARRUDA, E. P. **Jogos digitais e aprendizagens**: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAEC-84YTDL>. Acesso em: 21 jul. 2023.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. Perspectiva, 2019. 304p.

KAPPELL, M.; ELLIOTT, A. B. R. "Introduction: To Build a past That Will 'Stand the Test of Time' – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives." *In: Playing with the past*, n.1, v. 32. London: Bloomsbury, 2013.

PINHEIRO, J. E3 2018 - Assassin's Creed: Odyssey é anunciado e chega em 5 de outubro. **Canaltech**, 2018. Disponível em: <https://encurtador.com.br/noQYZ>. Acesso em 22 jul. 2023.

SILVA, A. A. **Jogos Eletrônicos com Temáticas Históricas: reflexões sobre saberes e aprendizagens por meio do Assassin 's Creed**. 2014. 99 f. Monografia (Graduação) – Faculdade de História, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/127483>. Acesso em 19 maio 2023.