

NATIVOS DIGITAIS E JOGOS: UMA NOVA ABORDAGEM PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO SÉCULO XXI

Digital natives and games: a new approach to teaching History in the 21st century

Nativos digitais y juegos: un nuevo enfoque para la enseñanza de la Historia en el siglo XXI

Ítalo Pereira de Sousa¹

Mariana Zerbone Alves de Albuquerque²

Resumo: Este artigo aborda o uso de jogos digitais como ferramenta inovadora no ensino de história, com ênfase na potencialidade desses recursos. Explorando a desmotivação frequentemente associada às aulas tradicionais, a pesquisa destaca a necessidade de estratégias pedagógicas revitalizadoras. O estudo analisa jogos como *Assassin's Creed*, *Valiant Hearts*, *Age of Empires*, *Civilization* e *Battlefield*, evidenciando a evolução dessas formas de entretenimento para ferramentas educativas com gráficos realistas e narrativas envolventes. Considerando os desafios do ensino de história, este artigo propõe uma abordagem dinâmica e atualizada, reconhecendo o potencial pedagógico dos jogos digitais como catalisadores para revitalizar o interesse dos alunos por esta disciplina.

Palavras-chave: Ensino de História. Jogos Digitais. Educação.

Abstract: This article discusses the use of digital games as an innovative tool in history education, with an emphasis on the potential of these resources. Exploring the often-associated lack of motivation in traditional classrooms, the research highlights the need for revitalizing pedagogical strategies. The study analyzes games such as *Assassin's Creed*, *Valiant Hearts*, *Age of Empires*, *Civilization*, and *Battlefield*, showcasing the evolution of these forms of entertainment into educational tools with realistic graphics and engaging narratives. Considering the challenges of history education, this article proposes a dynamic and updated approach, recognizing the pedagogical potential of digital games as catalysts to rekindle students' interest in this discipline.

Keywords: History teaching. Digital games. Education.

¹ Doutorando em História. Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, Pernambuco, Brasil. E-mail: italops.wow@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7995516190102359>; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0005-6851-3704>.

² Doutora em Geografia. Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, Pernambuco, Brasil. E-mail: mariana.zerbone@ufrpe.br Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8419255160811830>; ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0617-0540>.

Resumen: Este artículo aborda el uso de juegos digitales como una nuevo instrumento en la enseñanza de la historia, con énfasis en el potencial de estos recursos. Al explorar la desmotivación frecuentemente asociada a las clases tradicionales, la investigación destaca la necesidad de estrategias pedagógicas revitalizadoras. El estudio analiza juegos como *Assassin's Creed*, *Valiant Hearts*, *Age of Empires*, *Civilization* y *Battlefield*, evidenciando la evolución de estas formas de entretenimiento hacia instrumento educativos con gráficos realistas y narrativas envolventes. Considerando los desafíos de la enseñanza de la historia, este artículo propone un enfoque dinámico y actualizado, reconociendo el potencial pedagógico de los juegos digitales como catalizadores para revitalizar el interés de los estudiantes en esta disciplina.

Palabras clave: Enseñanza de la Historia. Juegos Digitales. Educación.

Introdução

A riqueza da imaginação infantil é uma força motriz que transcende fronteiras, permitindo que a mente da criança viaje por vastos territórios, explore identidades fictícias e se aventure em cenários impossíveis na vida real. Essa capacidade criativa é potencializada pelo lúdico, um elemento vital que transforma a infância em um *playground* de experiências únicas e pessoais. Huizinga (2014) e Benjamin (2009) apontam que o lúdico não apenas estimula a imaginação, mas também concede à criança o poder de criar uma realidade própria, repleta de possibilidades infinitas, moldadas pela fertilidade única de sua mente brincante.

Huizinga (2014) destaca que nossa existência pode ser interpretada como uma série de jogos, onde até mesmo o lúdico se configura como um jogo de imaginação. Nesse contexto, embora as possibilidades sejam infinitas, o mundo imaginário ainda está sujeito às regras estabelecidas pelo criador desse cenário, delineando os contornos do jogo. Reforçando essas reflexões, Benjamin (2009) sugere que é por meio desses jogos que moldamos nossos hábitos, formando uma tapeçaria complexa de experiências ludicamente influenciadas que compõem nossas vidas.

A interconexão entre jogos e o lúdico permeia nossa existência desde a infância, uma fase em que a capacidade criativa atinge seu auge, permitindo que nos imerjamos em nossos próprios universos imaginados. Essa ligação intrínseca serve como alicerce para a compreensão do papel vital dos jogos digitais na contemporaneidade.

Os jogos digitais emergem como representações contemporâneas desses universos imaginados, oferecendo ao jogador acesso a mundos concebidos por outras mentes. Essa partilha de imaginação cria um espaço virtual no qual os jogadores podem explorar o possível, desde que respeitem as regras predefinidas pelo criador. Os jogos digitais, assim, se

tornam uma ferramenta que não apenas estimula o lúdico, mas também proporciona aos jogadores a oportunidade de realizar viagens em seus próprios mundos digitais, repletos de cores vibrantes e possibilidades aparentemente ilimitadas.

Para além do entretenimento, os jogos digitais assumem um papel crucial na educação, destacando-se pela capacidade de fixar conhecimento de forma quase imperceptível. Dependendo da narrativa do jogo, o consumidor absorve informações de maneira inconsciente, aprendendo enquanto se diverte. Essa característica educativa dos jogos digitais transcende as barreiras etárias, oferecendo tanto descoberta para os mais jovens quanto reforço acadêmico para os mais velhos, especialmente no contexto do ensino de conhecimento histórico. Nesse sentido, os jogos digitais não apenas refletem, mas também impulsionam novas possibilidades para a educação, transformando o ato de aprender em uma experiência envolvente e prazerosa.

O seguinte trabalho tem como objetivo analisar o potencial dos jogos digitais no ensino de história. Inicialmente será feita uma abordagem teórica acerca do lúdico e do jogo, para só assim adentrar na discussão acerca dos jogos digitais no ensino de história. Em seguida, serão demonstrados alguns jogos existentes que possuem um grande potencial para o ensino de história, como *Assassin's Creed*, *Valiant Hearts*, *Age of Empires*, *Civilization* e *Battlefield*.

O brincar, o jogo e o lúdico

Segundo o sociólogo Brougère (1998), brincar não é inato, mas fruto de uma construção social. A cultura lúdica é um processo de acúmulos de brincadeiras, portanto, uma criação de repertório brincante, nesse sentido, “a criança adquire, constrói sua cultura lúdica brincando” (BROUGÈRE, 1998, p. 6).

É preciso pontuar que jogos e brincadeiras são construtos das interações sociais na dimensão dos seres brincantes, no entanto, para alguns especialistas no campo da educação, se torna necessário diferenciar jogos e brincadeiras, pois para os jogos há necessidade de construções de regras pré-estabelecidas, o que não necessariamente se exige nas brincadeiras. As brincadeiras são fluídas, espontâneas e autônomas no universo das infâncias. Utiliza-se infâncias no plural devido a diversidade no contexto histórico e social (BORBA, 2007; ARIÈS, 1975).

O universo dos adultos exerce influência e imposição através dos brinquedos para as crianças, entretanto, as crianças por meio da imaginação criam sentidos e representações para os brinquedos (BENJAMIN, 1984). Assim, o brinquedo é antes de tudo, instrumento de uma representação (BROUGÉRE, 2004). Tais instrumentos, por serem criados por adultos, precedem uma série de regras de utilização, que nem sempre são seguidas pelas crianças, sendo assim, alguns brinquedos entrelaçam os universos das brincadeiras e dos jogos, como o *videogame* e os jogos digitais.

Ao falar sobre jogo, hoje em dia, remete-se logo, principalmente, a jogos de azar, jogos recreativos e jogos esportivos. Porém, segundo Huizinga (2014), o jogo tem origem animalésca, ou seja, é instintivo, o autor afirma que o jogo é mais antigo que a cultura. Para comprovar sua afirmação, o autor cita o fato de os animais utilizarem do jogo com objetivo de iniciar-se na atividade lúdica. Quando se trata sobre o divertimento no jogo, o autor nos traz que:

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (HUIZINGA, 2014, p. 5).

Na sua interpretação acerca do jogo, Walter Benjamin nos traz que:

Pois é o jogo, e nada mais, que dá à luz todo hábito. Comer, dormir, vestir-se. Lavar-se devem ser inculcados no pequeno irrequieto de maneira lúdica, com o acompanhamento do ritmo de versinhos. O hábito entra na vida como brincadeira, e nele, mesmo em suas formas mais enrijecidas, sobrevive até o final da brincadeira. Formas petrificadas e irreconhecíveis de nossa primeira felicidade, de nosso primeiro terror, eis o que são os hábitos (BENJAMIN, 2009, p. 102).

Com essa passagem, Benjamin reforçará a ideia de que o jogo é algo instintivo, natural, anterior a cultura, pois, é a partir de jogos lúdicos que se inculca os hábitos nas crianças, como o próprio autor disse na citação acima: “O hábito entra na vida como brincadeira...”.

No universo dos jogos digitais, todo um “jogo de interpretação” acontece na mente do jogador que se transporta para a dimensão do *game*, unindo a narrativa e imagem para criar a

cena. O ato de jogar ainda pode ser considerado, também, um “jogo de imaginação” e um “jogo de espírito”, tendo em vista que o jogador, ao jogar, imagina-se no local do protagonista do *game* em questão ele “leva” seu espírito até o local, pois, assim é o jogo digital, uma prática lúdica. De acordo com Huizinga (2014), os jogos digitais constituem um jogo que une interpretação, imaginação e espírito. Tais jogos possuem a qualidade lúdica em sua própria essência, e na forma mais pura dessa qualidade.

Sendo assim, torna-se válido afirmar que todos esses jogos irão fortalecer a capacidade lúdica do jogador, que a cada narrativa ou imagem interpretada e imaginada, irá mergulhar nesse grande universo do “faz de conta”, onde cada um escolherá de que maneira irá imaginar. Seja um jogo que se passe na idade antiga, média, moderna ou contemporânea, cada estilo de jogo será um mundo diferente criado.

A palavra “lúdico” deriva do latim *ludus*, que remete a jogos infantis, recreação, competições, representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. O lúdico também nos remete a capacidade imaginativa que é desperta na criança através de atividades que provocam prazer na mesma, atividades recreativas.

O jogo está ligado ao lúdico que está ligado as brincadeiras, que é uma atividade comum das crianças, mas também presente nos adultos. A habilidade de transportar-se para um mundo imaginário nasce ainda na infância. Segundo Huizinga:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada a primeira, é que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está “só fazendo de conta” ou quando está “só brincando” (HUIZINGA, 2014, p. 11)

Dar-se a entender que o “jogo” em questão, no trecho supracitado, trata-se da brincadeira, essa que demonstra seu caráter lúdico de imersão em um mundo imaginado pela criança, sujeito que apresenta uma capacidade imaginária bastante afluída para o “faz de conta”, de mudar a realidade temporariamente. Huizinga aponta que:

A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo (HUIZINGA, 2014, p. 17).

Benjamin adiciona uma reflexão na mesma linha de raciocínio do Huizinga quando nos traz que: “A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda” (BENJAMIN, 2009, p. 93).

Desde cedo, o lúdico se torna importante na vida da criança, a partir dele que a criança se formará, terá seus hábitos forjados, será educada. A capacidade imaginativa da criança é diferenciada, mais elevada que a de um adulto. O contato da criança com o lúdico acontece assim que ela adquire sua consciência durante a vida, ou seja, está presente do nascer ao morrer, o lúdico faz parte do cotidiano humano.

O lúdico não deixa de existir após a criança se tornar um adulto, ele permanece em sua vida, dando suporte a dura realidade do dia a dia enfrentada cotidianamente pelos adultos. Não é difícil de avistar adultos aficionados pelo universo infantil, colecionam jogos, brinquedos, figurinhas, tudo que o faça lembrar o seu lado lúdico infantil. Para Benjamin, não se trata de uma regressão o fato de um adulto ter o impulso de brincar, segundo o autor:

Não se trata de uma regressão maciça à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto de brincar. Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio; mas o adulto, que se vê acossado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada. (BENJAMIN, 2009, p. 85)

O lúdico então, se torna para o adulto, uma espécie de “escapatória da realidade”, para um mundo sem responsabilidades, sem obrigações, um mundo onde ele se torna criança novamente, como em *Peter Pan*, voltar a ser criança e viver toda a leveza da infância se torna o desejo de todo adulto que está cheio de aborrecimentos.

Assim como uma ferramenta lúdica que transporta para outros mundos, o jogo digital é uma ferramenta que traz consigo grande potencial lúdico, o conteúdo do jogo não consiste só de personagens carismáticos em uma aventura imaginária, mas também tem toda a carga lúdica em cada minuto que se passa jogando, tanto a criança, como o adulto, irá “viajar” no novo mundo aberto pelo passar do tempo jogando algum *game*. Dessa forma, pode-se afirmar

que o jogo digital, como uma ferramenta lúdica, traz consigo a fuga da realidade, para um universo onde não existem preocupações (exceto as do protagonista da história).

Os jogos e a aprendizagem

Os ambientes dos jogos digitais apresentam grande potencial no processo ensino-aprendizagem. João Mattar (2014) observa que os jogos capturam a atenção dos jogadores e promovem o aprendizado. Um jogador geralmente está envolvido em “[...] um estado de concentração ou completa absorção com a atividade ou situação em que está envolvido, motivação e imersão total no que está fazendo, atenção focada e harmonia” (MATTAR, 2014, p. 43). O autor destaca que os jogos mantêm a atenção dos jovens ao proporcionar desafios que não são nem muito fáceis, nem excessivamente difíceis, evitando assim o desinteresse, seja pela falta de desafios, seja pelo fracasso contínuo. Este equilíbrio é essencial para a aprendizagem, conforme Vygotsky (1987), que sugere que a aprendizagem ocorre quando o aprendiz é adequadamente estimulado. Com base nessas observações, Mattar afirma que esta deve ser uma preocupação constante no design instrucional. Os princípios do design de jogos estão intimamente ligados ao aprendizado, podendo, portanto, ser aplicados na educação. Nesse contexto, existem várias estratégias nos jogos que os tornam atraentes para os jogadores. Atualmente, os jogos conseguem adaptar cada momento da experiência às habilidades dos jogadores. De acordo com o autor, os jogos podem:

[...] determinar o ‘estilo de conforto’ de aprendizagem do jogador, e, a partir daí, em vez de se adaptar a esse estilo de aprendizagem, realizar o oposto: se o jogador prefere ter muita informação antes de tomar uma decisão, o game fornece apenas um pouco; se o jogador prefere consultar outras pessoas, o game torna isso difícil [...]. Essa ideia de exercitar e forçar o aprendiz, em vez de apenas deixá-lo mais confortável, é típica das técnicas de aprendizagem inovadoras embutidas nos modernos games eletrônicos que nossas crianças jogam (MATTAR, 2014, p. 45).

Sob essa perspectiva, é essencial desenvolver estratégias que aproveitem as características e habilidades potenciais dos alunos para promover um aprendizado significativo, alinhado aos objetivos pedagógicos necessários para cumprir a base curricular obrigatória do ensino escolar. Este é o grande desafio.

Mattar (2014), ao examinar o ambiente da performance educacional, identifica uma distinção entre o contexto de aprendizagem (onde a aprendizagem acontece) e o contexto de desempenho (onde as novas habilidades serão aplicadas).

O ambiente de aprendizagem é influenciado por diversos fatores. Existe a dimensão humana, onde ocorrem as interações entre alunos, professores e tutores. Há a dimensão pedagógica, que inclui vários recursos e materiais educacionais. Também há a questão do espaço físico e dos recursos tecnológicos, além de aspectos como cultura, valores e objetivos institucionais mais amplos.

Ao considerar todos esses elementos, e com base na Teoria da Cognição Situada e na Teoria da Aprendizagem Autêntica, Mattar faz as seguintes observações:

A teoria da cognição situada foca justamente na transferência do contexto da aprendizagem para o contexto da performance, e a teoria da aprendizagem autêntica enfatiza que os contextos de aprendizagens devem ser os mais autênticos possíveis para apoiar a transferência de conhecimento da educação formal para a prática [...] (2014, p. 55).

Ao analisar o contexto educacional brasileiro, o autor observa que, segundo essas teorias, existe uma discrepância entre o que é ensinado nas escolas e as práticas e usos cotidianos dos alunos. Portanto, é crucial avaliar o ambiente de desempenho dos aprendizes, especialmente considerando suas características como nativos digitais, para os quais os jogos têm um papel de destaque em suas atividades diárias.

Outra questão bastante relevante é a maneira de lidar com o fracasso. Na educação tradicional, o erro é frequentemente visto como sinônimo de fracasso escolar e é tratado de forma punitiva. Em contrapartida, nos jogos, o papel do erro é bastante diferente:

Nos games, o custo do fracasso é normalmente diminuído – quando os jogadores fracassam, eles podem por exemplo recomeçar do último jogo salvo. Além disso, o fracasso, por exemplo, para matar um mestre, é em geral encarado como uma maneira de aprender e, na próxima oportunidade, tentar vencer. Essas características do fracasso nos games permitem que os jogadores arrisquem-se e experimentem hipóteses que seriam muito difíceis de testar em situações que o custo do fracasso fosse maior, ou onde nenhum aprendizado derivasse do fracasso (MATTAR, 2014, p. 48).

Quando os fracassos são transformados em situações que motivam o desenvolvimento de novas estratégias e habilidades na busca pelo sucesso, os jogos podem ser vistos como um recurso muito positivo a ser incorporado no ambiente educacional. No entanto, embora as pesquisas indiquem que “[...] jogar videogames leva à melhora na capacidade perceptiva e na atividade de processamento cognitivo, provoca reações mais rápidas [...] melhora a capacidade motora e acuidade visual [...]” (PETRY, 2016, p. 45) entre outras vantagens

essenciais para o processo de aprendizagem, a transferência de conhecimento proporcionada pelos jogos ocorre “[...] somente quando processos cognitivos semelhantes são encontrados nos jogos e nas tarefas externas” (PETRY, 2016, p. 46). Isso apenas enfatiza a importância de considerar o ambiente de desempenho no contexto escolar.

O século XXI e os nativos digitais

A evolução técnica da sociedade é contínua, sempre o ser humano está buscando formas de otimizar as suas técnicas, buscando deixar o acesso à informação cada vez mais rápida. No século XXI, a tecnologia da informação caminhou em passos largos, atingindo o ponto de a informação ser quase em tempo real, dependendo apenas de o tempo entre uma testemunha ocular do fato ocorrido publicar informações na rede de internet e o tempo do consumidor desse tipo de conteúdo tenha acesso a ele. Nesse contexto, surgem aqueles nascidos já nessa realidade, que não passaram pela transição tecnológica e já nasceram imersos nesse contexto informacional: os nativos digitais.

Ao se trabalhar o uso de jogos digitais no ensino de história, torna-se necessário debater sobre aqueles que irão receber essa metodologia de ensino, ou seja, as gerações daqueles que já nasceram imersos no mundo da tecnologia informacional e que já estão habituados com a linguagem digital, seja em jogos ou em redes sociais. Os nativos digitais surgem como uma geração que tem contato constante com informações oriundas do mundo virtual: vídeos, fotografias, colunas de opinião etc. Segundo Mattar (2014), são sujeitos que são multitarefas e sua mente funciona de forma mais dinâmica que os imigrantes digitais, que faziam “uma coisa por vez”.

Essa nova geração apresenta, logicamente, características bastante distintas quando comparadas as gerações que passaram pela transição tecnológica, uma vez que são frutos de um contexto social diferente, absorvendo assim, outra forma de cultura, impactando em seus modos comportamentais. De acordo com Mattar (2014):

Os nativos digitais seriam aqueles que nasceram e cresceram na era da tecnologia digital, enquanto os imigrantes digitais, por sua vez, nasceram na era analógica, tendo migrado posteriormente para o mundo digital. Por consequência, os nativos e os imigrantes digitais pensariam e processariam informações de maneiras distintas, o que deveria ser levado em consideração no design de atividades de ensino e aprendizagem (MATTAR, 2014, p. 35).

Nesse encontro entre gerações, depara-se com o cenário onde o professor, imigrante digital, tem que ensinar para alunos nativos digitais. Nesse contexto, o ensino precisa conectar-se com a realidade dos alunos para que aconteça uma melhor identificação com o conteúdo a ser lecionado. Sendo assim, no ambiente de aprendizagem dos nativos digitais, torna-se necessário dialogar na linguagem que eles entendem e que uma boa parte domina: a linguagem digital. Dessa forma, os jogos digitais surgem com várias possibilidades para o ensino de história, fazendo com que os nativos digitais se sintam imersos na ludicidade provocada por essa ferramenta oriunda do mundo compartilhado com eles: o mundo digital.

Ainda assim, se faz necessário pensar a relação entre os nativos digitais e o ambiente escolar. Os alunos nativos digitais demandam novas metodologias em sala de aula, com ferramentas que modifiquem os aspectos tradicionais da sala de aula, tornando necessário que o professor vá além da aula expositiva. De acordo com Severo e Zaduski (2018):

Nos deparamos com um cenário educacional no qual cada vez mais as instituições sofrem com o desinteresse dos alunos, o que pode ser uma das causas para a evasão e o baixo rendimento. Deste modo, é necessário repensar alternativas que possam resgatar a motivação dos alunos e assim, possibilitar uma aprendizagem significativa. A utilização de jogos interativos pode proporcionar um ganho significativo no processo de ensino e aprendizagem (SEVERO; ZADUSKI, 2018, p. 13).

Desse modo, com o objetivo de mudar a realidade na sala de aula, surgem as novas linguagens, que são muitas, como por exemplo: histórias em quadrinhos, filmes, jogos de tabuleiro, jogos digitais e entre outros. Diante de todas essas linguagens, o professor busca optar por aquela que ele tem um bom domínio para instrumentalizar e fazer com que os alunos consigam fazer a imersão lúdica na aula.

Os jogos digitais no Ensino de História

Os jogos digitais são os objetos de estudo desse trabalho, nesse sentido, é preciso compreender que atualmente, as empresas dessa modalidade de jogos estão maiores e mais influentes do que em outro momento histórico. Na era da informação que estamos inseridos, tais empresas foram ganhando cada dia mais espaço e hoje é possível perceber que o jogo digital, em alguns casos, já se tornou até um esporte.

Sendo assim, cabe pensar na possibilidade de aliar o jogo ao ensino de história. Grandes empresas trabalham com alguns títulos de *games* que abordam muito bem algumas

temporalidades da história, trazendo consigo um grande potencial de imersão, potencializando assim, a absorção do conhecimento histórico, de forma que, aprendendo enquanto se diverte. Acerca desses jogos, Silva (2014) traz que:

São os jogos que utilizam na sua narrativa a História como via principal para o desenvolvimento do conflito do jogo, desde a elaboração dos cenários até os personagens. Assim, os temas históricos funcionam basicamente de duas maneiras, tanto como atrativos para o jogador instigar-se para começar e continuar no jogo, como ao contrário, o jogador começa a jogar e se interessa pela História. Isto vai depender da subjetividade e experiências do jogador (SILVA, 2014, p. 41).

Dessa forma, a indústria de jogos oferta um grande acervo de jogos com temática histórica que possuem o potencial de serem utilizados em sala de aula. No entanto, é preciso considerar que para a aplicação dessa metodologia que utiliza do recurso dos jogos digitais, é necessário possuir os dispositivos que executam os jogos, podendo ser tanto um computador voltado para jogos ou ferramentas gráficas, como os consoles, que variam de acordo com o fabricante, sendo os mais utilizados o *Playstation* e o *Xbox*.

Um dos títulos mais famosos da empresa *Ubisoft*, o *Assassin's Creed* traz uma abordagem histórica de grande influência no mundo dos *games*. Abordando desde idade antiga até a contemporânea, o jogo tem como protagonista o jovem Desmond Miles, que é apresentado ao jogador e ao longo do enredo acaba se desvendando que ele possuía ligações com uma antiga ordem secreta, chamada de Assassinos, que vai de encontro a outro grupo chamado de Templários, esse segundo grupo era composto por membros de uma elite detentora do poder político e econômico e que manipulava os acontecimentos da história de acordo com seus interesses, nesse contexto, os Assassinos buscavam impedir essa manipulação e entregar o destino da sociedade ao acaso. Esse plano de fundo é vivido em vários cenários históricos, onde o protagonista muda, mas o plano de fundo do enredo prevalece na rivalidade entre as duas ordens.

O que torna essa franquia de jogos uma com os maiores potenciais para o ensino de história é o fato de a empresa ter feito um estudo histórico e arqueológico dos lugares a serem representados nos jogos para que se pareçam o máximo possível com os originais, trazendo assim, uma ambientação incrível. Para se ter uma noção do detalhe da ambientação do jogo, basta observar as seguintes imagens:

Imagem 1 – Sobreposição de uma imagem do jogo que representa a mesma rua onde o fotógrafo se encontra. Na imagem do jogo está Paris do século XVIII



Fonte: Site *dailydot*³

A partir dessa imagem é possível abrir uma discussão em sala de aula acerca das mudanças e permanências da Paris do século XVIII com a atual. Além do mais, o jogo permite uma exploração com grande liberdade, permitindo que o jogador escale estruturas para ter uma vista ampla do cenário, gerando assim, uma experiência única, onde o jogador passa a ter uma noção da ambientação do local a ser analisado na temporalidade apresentada no jogo, que remonta o período da França no contexto da Revolução Francesa.

³ Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/assassins-creed-unity-historical-accuracy/>. Acesso em: 16 de ago. de 2018

Imagem 2 – Catedral de Notre-Dame de Paris



Fonte: Site *dailydot*⁴

Existem diversas igrejas chamadas Notre-Dame na Europa, porém, nenhuma é mais famosa que a Catedral de Notre-Dame de Paris, cenário da obra “O corcunda de Notre-Dame” de Vitor Hugo, encontra-se logo a frente do marco zero da capital francesa. A partir da imagem acima, é possível perceber o alto nível de detalhes, tal localização no jogo permite que o professor analise junto com os alunos o estilo de arte gótica, que é o modelo arquitetônico da construção em questão, que foi erguida entre os séculos XII e XIV.

Além da ambientação, os jogos trazem representações de personagens reais em suas tramas, por mais que alguns acontecimentos dos jogos sejam fictícios, é possível, a partir do jogo, conhecer certos personagens históricos de uma maneira aprofundada, tornando a experiência completamente imersiva e lúdica. Nos diversos títulos da franquia é possível encontrar-se com personagens como: Sócrates, Cleópatra, Napoleão Bonaparte, George Washington, Leonardo Da Vinci e entre outras personalidades históricas que tiveram relevância em alguns momentos das diversas temporalidades abordadas pelo jogo.

⁴ Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/assassins-creed-unity-historical-accuracy/>. Acesso em: 16 de ago. de 2018

Valiant Hearts: The Great War, outro título da *Ubisoft*, se destaca no cenário dos jogos educativos ao oferecer uma experiência imersiva e emocionalmente envolvente do cotidiano de um soldado durante a Primeira Guerra Mundial. Lançado no centenário do conflito, o jogo se diferencia pela abordagem cuidadosa de sua narrativa, baseada em cartas reais de soldados da época e com a colaboração de historiadores em sua equipe de desenvolvimento. Essa meticulosa pesquisa histórica se reflete na representação autêntica dos eventos, personagens e cenários, proporcionando aos jogadores uma visão mais realista dos desafios e sacrifícios enfrentados pelos soldados durante o conflito.

Ao mergulhar os jogadores em uma narrativa tocante, o jogo não apenas apresenta os aspectos históricos da Primeira Guerra Mundial, mas também aborda temas como camaradagem, resiliência e as consequências emocionais do combate. A utilização de elementos visuais, trilha sonora e roteiro impactante contribui para a criação de uma atmosfera educativa que transcende a mera apresentação de fatos históricos, podendo assim, estimular a empatia e compreensão mais profunda das experiências humanas durante tempos de guerra. Essa abordagem sensível e autêntica posiciona *Valiant Hearts* como uma valiosa ferramenta de ensino que pode enriquecer a compreensão dos alunos sobre eventos históricos significativos.

Imagem 3 – *Valiant Hearts*



Fonte: Google Imagens.

A utilização das cartas ao longo da narrativa em *Valiant Hearts: The Great War* desempenha um papel fundamental na construção do realismo e da empatia na representação do cenário de guerra. Ao basear-se em correspondências autênticas de soldados da Primeira Guerra Mundial, o jogo oferece uma janela para as emoções e preocupações dos combatentes. As cartas frequentemente transmitem um sentido de despedida angustiante, refletindo as incertezas e temores dos soldados que se encontravam nas trincheiras, muitas vezes confrontando a possibilidade de nunca mais retornarem aos seus entes queridos. Essa abordagem contribui para humanizar os protagonistas, destacando as histórias individuais por trás das fardas militares e promovendo uma compreensão mais profunda das experiências pessoais durante o conflito.

Dessa forma, o jogo em questão vai além da mera representação histórica ao instigar uma reflexão crucial sobre a natureza da guerra e daqueles que a conduzem. A narrativa incita os jogadores a questionarem a distinção entre aqueles que decidem pela guerra e os jovens soldados que a executam. A ordem de um general ou líder estatal, muitas vezes distante do campo de batalha, contrasta com a realidade enfrentada pelos soldados anônimos que lutam, muitas vezes sem entender completamente as motivações ou inimigos envolvidos. Essa abordagem possibilita uma discussão rica em sala de aula, permitindo que os alunos reflitam sobre as complexidades morais e éticas associadas ao envolvimento em conflitos armados.

Além disso, ao destacar os dramas humanos vivenciados em meio à guerra, proporciona uma oportunidade única para os alunos explorarem as ramificações emocionais do conflito. Através da experiência virtual, os jogadores testemunham não apenas as batalhas físicas, mas também os conflitos internos dos personagens, confrontando dilemas éticos e as consequências psicológicas da violência. Essa abordagem contribui para uma compreensão mais ampla da complexidade das guerras, ampliando o panorama para além dos eventos históricos para contemplar as dimensões humanas e sociais profundas envolvidas no contexto de um conflito global.

Age of Empires, produzido pela *Microsoft*, destaca-se como um clássico nos jogos de estratégia, proporcionando uma experiência educativa envolvente ao explorar diversas narrativas de sociedades ao longo da história. O modo "campanha" é especialmente valioso, permitindo aos jogadores reviverem os percursos de figuras históricas notáveis, como Átila, o huno, e Alexandre, o Grande. A representação visual e interativa desses eventos históricos

oferece uma oportunidade única para os alunos se envolverem com o material curricular, tornando o aprendizado mais imersivo e memorável.

No modo para vários jogadores, *Age of Empires* transcende além dos conflitos militares, proporcionando uma plataforma para simular negociações, alianças políticas e estratégias econômicas entre diferentes sociedades. Os alunos podem vivenciar, de forma prática, a complexidade das relações entre civilizações, desenvolvendo habilidades de negociação e compreensão das nuances políticas. Ao se introduzir vários jogadores, o jogo vai além do simples combate contra uma inteligência artificial, essa modalidade acaba por demandar uma reflexão mais aprofundada sobre as escolhas estratégicas que vão moldar o desenvolvimento de suas civilizações no jogo, assim como a tentativa de prever o que o oponente está planejando.

Além do aspecto histórico, o jogo também contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e estratégicas. Os jogadores precisam tomar decisões rápidas e ponderadas, gerenciando recursos, construindo infraestruturas e planejando estratégias de longo prazo. Essas habilidades são transferíveis para contextos do mundo real, promovendo o pensamento crítico e a resolução de problemas. Dessa forma, *Age of Empires* não apenas colabora para o ensino de História, mas também proporciona uma plataforma multifacetada para o desenvolvimento de habilidades essenciais em um ambiente educacional lúdico e envolvente.

Imagem 4 – *Age of Empires*



Fonte: Google Imagens

A visão isométrica do *Age of Empires* oferece uma oportunidade única para os professores explorarem conceitos arquitetônicos e urbanísticos. Ao permitir que os alunos construam e gerenciem suas próprias cidades medievais, o jogo proporciona uma visão em perspectiva das características urbanas da época. Apesar de as representações não serem precisas historicamente, essa abordagem interativa permite que os alunos compreendam melhor a dinâmica de uma cidade medieval, incluindo a disposição de edifícios, estradas e recursos. Essa imersão virtual possibilita discussões sobre urbanismo, planejamento e a influência do ambiente construído nas sociedades antigas.

As edificações e suas funções no jogo também fornecem uma oportunidade para problematizar aspectos da vida cotidiana em uma cidade medieval. Os alunos podem explorar questões como o papel dos mercados, a importância das muralhas de proteção, a distribuição de recursos e a organização social dentro da cidade. Ao relacionar esses elementos ao contexto histórico, os professores podem enriquecer as discussões em sala de aula, destacando as complexidades da vida urbana durante períodos medievais.

Além disso, as unidades de combate presentes no jogo possibilitam um estudo aprofundado da tecnologia bélica das diferentes nações representadas. Os alunos podem analisar as características distintivas das tropas de cada civilização, suas armas e táticas de guerra. Esse aspecto militar do jogo oferece insights sobre as estratégias de batalha utilizadas ao longo da história e permite que os alunos compreendam as inovações tecnológicas no campo da guerra, contribuindo para uma compreensão mais abrangente do contexto histórico em que as civilizações se desenvolveram.

Civilization, desenvolvido por Sid Meier, sendo o primeiro criado em 1991 e a franquia tendo continuação até hoje. Esse jogo destaca-se como uma poderosa ferramenta educacional ao oferecer uma experiência abrangente que permite aos jogadores construir e guiar uma civilização desde suas raízes mais primordiais até os estágios avançados da Era da Informação. Este jogo de estratégia proporciona uma visão única da evolução técnica, cultural e política das sociedades humanas ao longo do tempo. Ao incorporar elementos como a instrumentalização do fogo, o desenvolvimento tecnológico e as escolhas políticas, o jogo oferece uma narrativa rica e dinâmica que pode ser explorada em sala de aula para contextualizar e ilustrar conceitos históricos.

A amplitude temporal abordada pelo jogo oferece aos educadores a oportunidade de destacar diferentes períodos históricos, enfocando avanços específicos e transformações sociais. Os alunos podem visualizar as consequências de suas escolhas estratégicas, seja no campo da diplomacia, na adoção de diferentes formas de governo ou no desenvolvimento de tecnologias. Ao incorporar esse jogo no currículo, os professores podem promover discussões reflexivas sobre as ramificações das decisões políticas, o impacto da tecnologia na sociedade e as semelhanças/diferenças entre civilizações ao longo do tempo.

Além disso, *Civilization* também oferece oportunidades para abordar temas interdisciplinares, como geografia, economia e ciências sociais. Os alunos podem explorar as implicações das escolhas feitas no jogo não apenas do ponto de vista histórico, mas também considerando os aspectos econômicos e geográficos que influenciam o desenvolvimento das civilizações. A natureza interativa do jogo pode ser utilizada para promover a participação ativa – e protagonista – dos alunos na construção de conhecimento, incentivando discussões críticas sobre os desafios e oportunidades enfrentados por diferentes sociedades ao longo da história.

Imagem 5 – *Civilization VI*



Fonte: Google Imagens

A imprevisibilidade é um dos elementos marcantes do jogo em questão, onde cada ação tomada pelos jogadores reverbera significativamente nas dinâmicas do jogo. Por se tratar de um jogo por turnos, as escolhas estratégicas têm implicações profundas, não apenas no

próprio turno, mas também nos turnos subsequentes. Essa imprevisibilidade cria um ambiente dinâmico, onde os jogadores precisam antecipar as possíveis reações dos adversários, seja no contexto de conflitos militares ou de alianças diplomáticas. Dessa forma, ao ser jogado, percebe-se que esse jogo não apenas ensina sobre eventos históricos, mas também oferece uma experiência prática sobre como as decisões de um líder podem moldar o curso da história de uma civilização.

Um dos aspectos educacionais mais valiosos do *Civilization* é a sua capacidade de simular as complexidades das relações internacionais e do funcionamento dos Estados. Os alunos podem vivenciar, de forma virtual, as ramificações de escolhas políticas, estratégias diplomáticas e decisões econômicas. O jogo oferece uma janela para explorar temas como guerra e paz, negociações comerciais e alianças políticas, proporcionando uma compreensão mais profunda da dinâmica entre as nações ao longo do tempo. Além disso, a representação de diferentes regimes políticos, desde democracias até autocracias, fornece uma base para discutir e comparar diferentes sistemas governamentais.

Ao contrário de jogos de estratégia em tempo real, como *Age of Empires*, a natureza por turnos do *Civilization* permite que os jogadores analisem cuidadosamente cada decisão antes de agir. Isso não apenas estimula o pensamento estratégico, mas também facilita a incorporação do jogo nas discussões em sala de aula. Os professores podem aproveitar as pausas entre os turnos para debater as escolhas dos jogadores, explorar alternativas estratégicas e relacionar as experiências do jogo com eventos históricos reais. Essa abordagem mais pausada e reflexiva oferece um espaço valioso para o desenvolvimento do pensamento crítico e para a aplicação prática dos conceitos aprendidos durante a experiência de jogo.

O jogo *Battlefield*, ao mergulhar os jogadores em simulações realistas de campos de batalha historicamente inspirados, oferece uma oportunidade única para explorar eventos cruciais da história mundial de maneira imersiva. A narrativa e os cenários de cada título proporcionam uma visão mais tangível dos conflitos armados, incentivando os jogadores a aprenderem sobre estratégias militares, contexto histórico e as complexidades das guerras. Essa abordagem interativa pode despertar o interesse dos jogadores por eventos passados, incentivando-os a pesquisar e compreender melhor o contexto das guerras representadas nos jogos.

No entanto, a inclusão de temas tão sensíveis como guerras e conflitos exige uma reflexão cuidadosa sobre como esses elementos são apresentados. Os desenvolvedores e

educadores podem trabalhar juntos para aproveitar o potencial educativo do *Battlefield*, promovendo discussões críticas sobre ética, impacto social e consequências históricas dos eventos retratados nos jogos. Dessa forma, é possível transformar a experiência de jogo em uma plataforma para explorar não apenas a mecânica de combate, mas também aspectos mais amplos da história, ética e geopolítica, promovendo uma aprendizagem mais profunda e reflexiva.

Imagem 6 – Representação das trincheiras da Primeira Grande Guerra em *Battlefield*.



Fonte: Google Imagens

O ponto forte de *Battlefield* é o seu realismo. Com essa característica marcante, é possível trazer para os alunos uma representação próxima do que os soldados experienciavam no campo de batalha. Os aspectos negativos da vivência nas trincheiras durante o período da Primeira Grande Guerra são demonstrados no jogo, possibilitando ao professor que problematize esses aspectos em aula para um melhor aproveitamento do conteúdo oferecido pelo jogo.

Além da questão gráfica, o jogo traz também, em sua narrativa, os acontecimentos históricos que marcaram o período, sendo passado ao jogador de maneira dinâmica, enquanto os diálogos nos cenários acontecem ou quando o jogador interage com algum objeto encontrado na jornada. Nesse sentido, os itens que o jogo oferece também são oportunidades de problematização por parte do professor, uma vez que é representado no jogo as tecnologias utilizadas no período em que se passa a narrativa do jogo. Por se tratar de um jogo de atirador,

a maior quantidade de itens será voltada para os instrumentos de guerra, tornando possível que o professor aborde a evolução desse tipo de tecnologia ao longo da história, assim como as estratégias de combate adotadas pelos soldados, que se modificam de acordo com a mudança técnica da guerra.

A integração de jogos educativos nas práticas pedagógicas pode abranger diversas disciplinas, proporcionando uma abordagem mais dinâmica e envolvente para os alunos. Além da história, muitos jogos exploram conceitos de matemática, ciências, línguas e habilidades cognitivas. Professores podem explorar títulos que oferecem desafios que estimulam o pensamento crítico e a resolução de problemas, criando uma ponte entre o conteúdo acadêmico e a experiência de jogo.

No entanto, é crucial que os educadores estejam atentos à seleção cuidadosa dos jogos, garantindo que se alinhem aos objetivos curriculares e aos padrões educacionais. Além disso, a mediação do professor desempenha um papel fundamental na orientação dos alunos durante e após a experiência do jogo, transformando-a em uma oportunidade de aprendizado significativo. Ao incorporar elementos de jogos na narrativa em sala de aula, os educadores podem captar o poder da narrativa interativa para estimular a curiosidade, o raciocínio crítico e o pensamento criativo, criando assim um ambiente educacional enriquecido.

Mesmo diante dos desafios práticos de levar equipamentos de jogo para a sala de aula, é possível aproveitar o entusiasmo gerado pelos jogos para desenvolver atividades relacionadas. Isso pode incluir discussões, projetos colaborativos e trabalhos escritos inspirados nas temáticas e situações apresentadas nos jogos. Dessa forma, os benefícios educacionais dos jogos podem ser integrados ao currículo de maneira flexível e adaptável, promovendo a aprendizagem ativa e a motivação dos alunos para explorar novos horizontes educacionais.

Considerações finais

Considerando as potencialidades educativas dos jogos eletrônicos apresentadas ao longo deste artigo, é possível concluir que a incorporação dessas ferramentas no ensino de história traz uma oportunidade de abordagens inovadoras e envolventes para os estudantes. Os jogos, como *Battlefield*, *Assassin's Creed*, *Valiant Hearts*, *Age of Empires* e *Civilization*, proporcionam uma experiência imersiva que estimula o interesse e o engajamento dos alunos, proporcionando uma nova perspectiva de aprendizado. A interatividade desses jogos permite

que os estudantes explorem diferentes períodos históricos, vivenciando eventos e decisões importantes de forma única, o que pode contribuir significativamente para a compreensão e internalização dos conteúdos.

Além disso, a diversidade de gêneros de jogos apresentados demonstra a versatilidade dessa abordagem no ensino de história. Desde jogos de estratégia, como *Age of Empires* e *Civilization*, que incentivam a tomada de decisões e a compreensão de contextos históricos, até narrativas mais centradas em personagens, como *Valiant Hearts*, que exploram aspectos emocionais de eventos históricos, há uma gama de opções que se adequam a diferentes estilos de aprendizado e interesses dos alunos.

No entanto, é crucial ressaltar que a integração de jogos eletrônicos no ambiente educacional requer uma abordagem cuidadosa. Os educadores devem estar cientes dos objetivos pedagógicos específicos e garantir que os jogos selecionados estejam alinhados com os conteúdos curriculares propostos. Além disso, é necessário considerar a acessibilidade e a equidade, garantindo que todos os alunos tenham igualdade de oportunidades para participar dessa experiência de aprendizado inovadora.

Em suma, a utilização de jogos eletrônicos no ensino de história representa uma promissora ferramenta educacional, capaz de transformar a forma como os alunos interagem e aprendem sobre o passado. Ao integrar esses jogos de maneira consciente e estratégica, os educadores podem potencializar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais, promovendo uma educação mais dinâmica e adaptada aos desafios contemporâneos.

Referências

- ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. RJ: LTC, 1975.
- BENJAMIN, W. **A criança, o brinquedo e a educação**. SP: Summus, 1984.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. 2ª ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009.
- BORBA, A. M. A brincadeira como experiência de cultura na educação infantil. **Revista Criança do Professor de Educação Infantil**, n. 44, p. 12-14, nov. 2007.
- BROUGÉRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**. Vol. 24. N.2. SP. Jul/dez, 1998.
- BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**. SP: Cortez, 2004.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 8ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- MATTAR, João. **Design Educacional: educação a distância na prática**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014.

PETRY, Arlete dos Santos. Jogos Digitais e Aprendizagem: algumas evidências de pesquisas. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs.). **Jogos Digitais e Aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papirus, 2016.

SCIMECA, Dennis. **Photoset blends real-life Paris with impressive Assassin's Creed Unity landscapes**. Disponível em: <https://www.dailydot.com/parsec/assassins-creed-unity-historical-accuracy/>. Acesso em: 16 ago. 2018.

SEVERO, Elvis Leonardo Sena; ZADUSKI, Jeong Cir Deborah. Games e Educação: considerações sobre Assassin's Creed e o Ensino de História. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 15, n. 2, p.10-21 abr/jun 2018.

SILVA, Anderson Arnaldo da. **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/bitstream/handle/123456789/131725/TTC%20%28Anderson%20Arnaldo%20da%20Silva%29%202014-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 27 fev. 2017.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Recebido em: 10 de abril de 2024
Aceito em: 23 de junho de 2024
