

## AS POTENCIALIDADES PEDAGÓGICAS DO VIDEOJOGO *ASSASSIN'S CREED ORIGINS* NA GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA: UM ESTUDO DE CASO NO ENSINO SUPERIOR PORTUGUÊS

*The pedagogical potential of the videogame Assassin's Creed Origins in history degree course: a case study in Portuguese university education*

*El potencial pedagógico del videojuego Assassin's Creed Origins en la licenciatura de historia: un estudio de caso en educación superior portuguesa*

Francisco Manuel Dias Nabais<sup>1</sup>  
Sara Marisa da Graça Dias do Carmo Trindade<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo apresenta uma estratégia pedagógica de aprendizagem baseada em jogos, através do videojogo *Assassin's Creed Origins* na Graduação em História, em Portugal. Considera-se a pertinência deste tema para o campo das Humanidades Digitais, em particular no ensino de História, dado o potencial motivacional e de recriação de conteúdo histórico. Tratando-se de um estudo de caso em curso, desde 2020, avançam-se as atividades desenvolvidas e as percepções de estudantes e docentes envolvidos, que revelaram estreita consonância com os poucos estudos já desenvolvidos neste âmbito, nomeadamente reconhecendo as vantagens na construção de conhecimento histórico, devido à possibilidade de interação com este conteúdo, mas também algumas limitações, em particular no que concerne à competência digital para a integração destes recursos em ambiente educativo e à falta de infraestruturas adequadas para o desenvolvimento desta metodologia.

**Palavras-chave:** Videojogos. Aprendizagem baseada em jogos. Ensino Superior. História. Portugal.

**Abstract:** This article presents a pedagogical strategy for game-based learning using the video game *Assassin's Creed Origins* in History courses in Portugal. It considers the pertinence of this topic to the field of Digital Humanities, particularly in the teaching of History, given the motivational and recreational potential of historical content. As this is an ongoing case study since 2020, we present the activities carried out and the perceptions of the students and teachers involved, which were closely aligned with the few studies already developed in this field, namely recognising the advantages in the construction of historical

<sup>1</sup> Mestrando em Curadoria e Humanidades Digitais na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, Portugal. Email: Francisco26@live.com.pt; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1624198747817164>; ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-8385-4989>.

<sup>2</sup> Doutora em História e Ciências da Educação. Professora Auxiliar na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, Portugal. E-mail: [sdtrindade@letras.up.pt](mailto:sdtrindade@letras.up.pt); Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3448198763825569>; ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-5927-3957>.

knowledge, due to the possibility of interacting with this content, but also some limitations, particularly with regard to digital competence of the integration of these resources in an educational environment and the lack of suitable infrastructure for developing this methodology.

**Keywords:** Video games. Game-based learning. Higher Education. History. Portugal.

**Resumen:** Es presentada una estrategia de aprendizaje basado en juegos, utilizando el *Assassin's Creed Origins* en licenciaturas de Historia en Portugal. Se considera la relevancia de este tema para el campo de las Humanidades Digitales, particularmente en la enseñanza de Historia, dado su potencial motivacional y de recreación de contenidos históricos. Por tratarse de un estudio de caso en curso, desde 2020, se presentan las actividades realizadas y las percepciones de los estudiantes y docentes involucrados, que revelaron concordancia con los estudios ya realizados en este campo, esto es, el reconocimiento de las ventajas en la construcción del conocimiento histórico, por la posibilidad de interacción con este contenido, pero también algunas limitaciones, en particular a la competencia digital para la integración de estos recursos en un ambiente educativo y a la falta de infraestructuras adecuadas para desarrollar esta metodología.

**Palabras clave:** Videojuegos. Aprendizaje basado en juegos. Enseñanza Superior. Historia. Portugal.

## Introdução

Para muitos professores e estudantes, a pandemia de COVID19 marcou uma mudança na forma como a tecnologia digital contribui para os processos de ensino e aprendizagem. Sobretudo nas instituições de Ensino Superior esta consciência de facto perpassa, de forma informal, por muitos corredores de diferentes academias. Porém, a realidade da presença e do valor do digital nos processos educativos é bem anterior à pandemia que assolou o mundo em 2020. De facto, “os espaços digitais de aprendizagem são agora parte integrante dos ecossistemas educacionais e devem ser desenvolvidos para apoiar os propósitos públicos, inclusivos e comuns da educação” (SOUSA, 2022, p. 115).

No Ensino Superior ganha novo fôlego esta afirmação, quando se perspetiva o desenvolvimento de processos de ensino e de aprendizagem que, acompanhando as diretrizes do Processo de Bolonha, procuram proporcionar aos estudantes uma formação científica mas também social, conciliando saberes científicos com competências transversais como colaboração, espírito crítico ou resiliência, entre outras (DIAS-TRINDADE; ALBUQUERQUE, 2022).

É assim que diferentes metodologias vão sendo integradas nas Universidades, amplificando uma ativa participação do estudante no desenvolvimento do seu conhecimento.

Aqui, o digital pode potenciar os processos educativos e contribuir para fomentar uma educação de qualidade.

Entre estas metodologias encontra-se a aprendizagem baseada em jogos. Interessa-nos particularmente este recurso, não só pelo seu potencial motivador, gráfico ou criativo, mas também porque no caso das humanidades em geral e da História em particular, se pode assumir como um mecanismo que facilita recriações históricas pois, de acordo com (SQUIRE, 2004, p. 54–55),

a criação de modelos (e simulações) envolve os alunos em ciclos iterativos de investigação através dos quais estes colocam questões, observam fenómenos, constroem representações desses fenómenos, comparam essas representações com os dados observados, constroem argumentos e negociam-nos no âmbito de uma comunidade de investigação<sup>3</sup>.

Este texto pretende apresentar uma proposta de trabalho com videojogos no ensino superior português, em particular na Graduação de História, procurando demonstrar como é possível o desenvolvimento de estratégias onde, através da imersão do estudante no videojogo, este pode compreender os conteúdos científicos que lhe possam estar associados. Considera-se a pertinência desta investigação, não só tendo em conta o que foi acabado de referir, mas também para demonstrar a utilidade deste tipo de estratégias no Ensino Superior português, onde esta metodologia ainda não é frequente. O recurso utilizado trata-se do *Assassin's Creed Origins*, um videojogo de entretenimento que, pela sua qualidade gráfica e a nível de conteúdo, demonstra algumas potencialidades pedagógicas que pretendemos, assim, averiguar no nosso estudo.

## O ensino superior em Portugal

Os últimos 20 anos do ensino superior português, em particular a partir do momento em que o Processo de Bolonha começou a ser colocado em prática, têm preconizado algumas alterações, não só a nível formal ou organizativo, mas também assumindo, como refere Nóvoa (2000, p. 132), que precisa de “[...] se reorganizar, passando de uma função de transmissora do conhecimento para funções de reconstrução, de crítica e de produção de conhecimento novo”.

---

<sup>3</sup> Tradução própria. No original: *creating models (and simulations) engages students in iterative cycles of inquiry whereby they ask questions, observe phenomena, construct representations of those phenomena, compare these representations with observed data, construct arguments, and negotiate them within a community of inquiry.*

De facto, as Universidades precisam modificar as suas práticas no sentido de acompanhar as mudanças políticas, económicas e sociais (entre outras) que têm vindo a ocorrer, em parte também potenciadas pelas possibilidades que a evolução digital tem permitido<sup>4</sup>, não esquecendo a própria massificação dos sistemas de ensino (em particular no que ao ensino superior diz respeito) (MORGADO, 2009).

Se, por um lado, o Processo de Bolonha visa uma uniformização dos sistemas de ensino superior europeus, por outro vem reforçar a ideia de uma pedagogia por competências com um foco muito claro na formação profissional e na preparação para os mercados de trabalho (EIRÓ, 2010; RUEDA; LIMA, 2016).

Tendo em conta a disseminação do digital e o seu papel não só na Escola, mas na sociedade em geral, torna-se relevante que

a formação académica no Ensino Superior contemple esta interação entre uma perspetiva de desenvolvimento de aprendizagens ativas, uma formação científica consolidada, e uma compreensão de como os meios digitais podem ser utilizados como mecanismos de integração e interação entre diferentes competências (DIAS-TRINDADE, 2021, p. 22).

A Universidade desempenha um papel vital ao garantir a requalificação e atualização de competências, sobretudo tendo em conta que o futuro do trabalho não é mais definido por carreiras fixas, mas sim pela diversidade de competências e pela oportunidade de explorar micro carreiras em diversos domínios.

Neste contexto de uma formação que integra essas competências e conhecimentos, numa preparação para uma sociedade instável, cujos mercados de trabalho se encontram em constante mudança e evolução, o digital vem assumir um papel de destaque. Porém, como referem Alenezi, Wardat e Akour (2023), a constante evolução do digital leva as instituições de ensino superior para áreas ainda por explorar. Porém, são já cada vez em maior número os exemplos de práticas pedagógicas diversificadas, com e no digital, em diferentes instituições de ensino superior, não sendo Portugal uma exceção (DIAS-TRINDADE; MOREIRA; FERREIRA, 2020; SILVA *et al.*, 2014). Naturalmente, a necessidade de uma formação específica, que auxilie os docentes do ensino superior a fazer um uso pedagógico do digital de

---

<sup>4</sup> Veja-se, por exemplo, como referem Dias-Trindade e Albuquerque (2022), que com a emergência da quarta revolução industrial, espera-se que mais de 50% das tarefas sejam realizadas por máquinas e algoritmos, marcando um marco significativo. Prevê-se que a atividade humana represente 58% da economia em 2022, reduzindo para 48% em 2025, comparado a 71% em 2018.

forma a potenciar as suas práticas vem sendo constatada por diferentes autores (DIAS-TRINDADE; ALBUQUERQUE, 2022; Silva *et al.*, 2014).

Santos e colegas indicavam, em 2017, que as áreas de ensino que mais apostavam no uso de videojogos ou de jogos sérios eram a medicina, as engenharias e as ciências sociais (DAHALAN; ALIAS; SHAHAROM, 2024; SANTOS *et al.*, 2018), destacando que o potencial encontrado nestes recursos se associava, sobretudo, à sua vertente motivacional, mas também ao facto de permitir debate, reflexão crítica e até mesmo educar para a cidadania.

Procurando uma análise mais atual, foram consultadas as atas do Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior (CNaPPES)<sup>5</sup>, com o objetivo de identificar trabalhos assentes na gamificação ou na aprendizagem baseada em jogos. Analisados os livros de resumos deste congresso, verificou-se que, em média, apenas 2% dos trabalhos apresentados se focaram nestas estratégias, notando-se, porém, um ligeiro crescimento ao longo dos anos, sobretudo no último ano da sua realização (Tabela 1).

**Tabela 1** - trabalhos relacionados com gamificação ou aprendizagem baseada em jogos na CNaPPES

Ano de realização	% de trabalhos relacionados com gamificação ou aprendizagem baseada em jogos
2014	0
2015	0,9
2016	0
2017	1,4
2018	3,1
2019	2,8
2021	2,1
2022	2
2023	6,4

Fonte: PRÓPRIA, 2024

Vejamos, no ponto seguinte, de que forma têm vindo a ser utilizados, no ensino superior, os videojogos enquanto recurso pedagógico.

<sup>5</sup> <https://cnappes.org/>

## **Os videogames enquanto recurso pedagógico no ensino superior**

Apesar do primeiro videogame datar de 1958, com *Tennis for Two*, é só a partir da década de 70 que os videogames vão começar a ser pensados como recursos com potencialidades educativas (PEDRO, 2018). A sua introdução no campo pedagógico tem vindo a consolidar-se, tornando-se notório o vasto e diverso leque de investigações e experiências que utilizam estratégias de gamificação e de aprendizagem baseada em jogos (VIEIRA; SILVA; VICENTE, 2022). Assim, de modo a estruturar e enquadrar a presente investigação, é essencial atentar às experiências previamente realizadas - sobretudo as que tiveram lugar em Portugal - compreendendo os os padrões inerentes ao estado da arte desta temática.

### *Prós e contras na utilização dos videogames*

À semelhança de qualquer outro recurso pedagógico, os videogames acarretam consigo benefícios e obstáculos à sua implementação no ensino. Torna-se desta forma essencial uma análise crítica prévia à sua instrumentalização.

Assinala-se, desde logo, a valiosa contribuição que as Humanidades Digitais deram ao campo dos videogames, da educação e, maioritariamente, ao campo da História. Esta área, através da sua natureza interdisciplinar e das suas práticas ligadas à modelação tridimensional e à gestão e apresentação de dados, tem contribuído para a visualização e recriação do passado (ARAÚJO DE LIMA; DE PAIVA BONDIOLI, 2019). Deste modo, é através desta reconstrução do passado que se possibilita o mergulho dos alunos numa realidade histórica - com maior ou menor rigor histórico - associada a ambientes pedagógicos mais familiares à camada estudantil.

Quanto aos benefícios dos videogames, estes podem contribuir para o aprofundar da literacia e da inclusão digital, tanto em docentes como em discentes, colmatando algumas carências detetadas neste parâmetro. Além disto, os jogos digitais surgem como elementos naturalmente cativantes para o público estudantil, fomentando o seu entusiasmo e a sua atenção ao longo do processo de aprendizagem (NIETO-ESCAMEZ; ROLDÁN-TAPIA, 2021). Tais recursos podem, ainda, atuar como um meio de consolidar o conhecimento previamente adquirido em sala de aula, ao fornecer estímulos visuais e auditivos que facilitam a imersão do estudante nesta realidade virtual ligada à matéria lecionada (COSTA; SILVA; CARVALHO, 2021; PEDRO, 2018; UTOMO, 2021). Com estes, é ainda possível fomentar a



cooperação, a criatividade, a busca pelo conhecimento e o pensamento crítico (NIETO-ESCAMEZ; ROLDÁN-TAPIA, 2021; PEDRO, 2018). Por fim, estudos realizados detetam também os seus benéficos na saúde mental dos estudantes, já que, os jogos digitais se apresentam como uma forma mais “leve” de aprender, sendo associados a sentimentos de felicidade e relaxamento aquando do processo de aprendizagem (TEIXEIRA, 2021).

No que toca ao estudo da História, as simulações históricas virtuais - algumas delas incluídas em videojogos - são o recurso audiovisual com o maior potencial para a representação de cenários históricos. A exposição às diferentes representações do passado constrói uma imagem mental de um contexto histórico no aluno, fomentando a sua compreensão sobre a matéria e incentivando a análise crítica dessa mesma representação. Apesar de alguns autores acreditarem que a utilização de videojogos no ensino da História ainda se encontra pouco amadurecida (MARTINEZ; GIMENES; LAMBERT, 2022), outros, com os quais equiparamos a nossa visão, apontam este recurso como um das mais impactantes no estudo e ensino da História (SEVERO; ZADUSKI, 2018; SPRING, 2015).

Desta forma, podemos entender os videojogos como um recurso pedagógico que acarreta muitos benefícios educativos, melhorando e encorajando a resolução de alguns dos problemas ligados a este sector.

Apesar disso, a introdução dos videojogos em sala de aula é limitada por uma série de fatores socioeconómicos. Entre eles, a insustentabilidade financeira de uma implementação em massa dos videojogos através da compra de consolas, computadores e os jogos digitais; a carência de uma formação específica dos docentes para utilizarem corretamente tais recursos e, ainda, a resistência de alguns alunos e professores à sua implementação, preferindo métodos tradicionais de ensino (COUTINHO; LENCASTRE, 2019; NIETO-ESCAMEZ; ROLDÁN-TAPIA, 2021). Destaca-se, por fim, a falta de filtros que garantam a veracidade na informação contida nos videojogos. Consequentemente, se os videojogos não forem alvo de uma atenta análise crítica, estes podem gerar um conhecimento corrompido da matéria (PEDRO, 2018).

### *Um recurso para todos?*

Uma análise ao estado da arte sobre este tópico pode levar a conclusões algo precipitadas como as de Martinez, Gimenes e Lambert que descrevem os videojogos de entretenimento como recursos benéficos para a aprendizagem académica, podendo estas ser

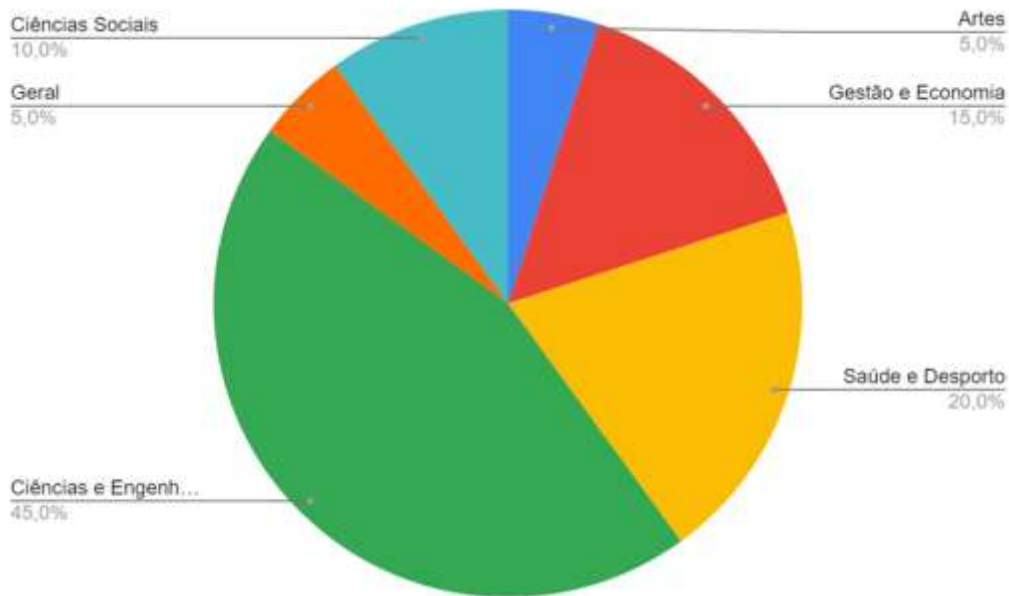
implementadas eficazmente em quase todas as disciplinas e em todos os graus de ensino (MARTINEZ; GIMENES; LAMBERT, 2022). Apesar de se verificar uma satisfatória utilização dos videogames na educação, há que assinalar que estes recursos não são aplicados homogeneamente, revelando uma maior adaptabilidade a certos *habitats* pedagógicos.

No que toca à sua aplicação aos diferentes ciclos de ensino, é de assinalar que a maioria dos estudos envoltos nesta temática partem das universidades e incidem sobre o ensino básico e secundário, denotando-se a sua diminuta presença no ensino superior. Este fenómeno parece surgir do conceito errôneo de que os videogames estão associados a um público mais infantil, não sendo adequados ao ambiente académico. Deste modo, ainda é palpável uma considerável resistência de alguns estudantes e professores à implementação destes recursos tal como mencionado anteriormente.

Incidindo sobre o ensino superior, cabe assinalar que dentro deste existem áreas que parecem mais proativas na introdução dos videogames em sala de aula que outras. No panorama internacional, como já destacado na introdução deste trabalho, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos reconhecem uma maior presença na área ligada às Ciências e Engenharias, sendo imediatamente seguidas pela área da Saúde e Desporto e das Ciências Sociais (DAHALAN; ALIAS; SHAHAROM, 2024; SANTOS *et al.*, 2018). Da mesma forma, seguindo a análise realizada às atas da CNaPPES entre 2014 e 2023, o contexto português surge em conformidade com o internacional, tal como é observável no gráfico 1. Relembre-se que o presente artigo é incluído numa das áreas com menor número de publicações em Portugal, as ciências sociais, procurando uma diversificação temática na aplicação destas estratégias pedagógicas.



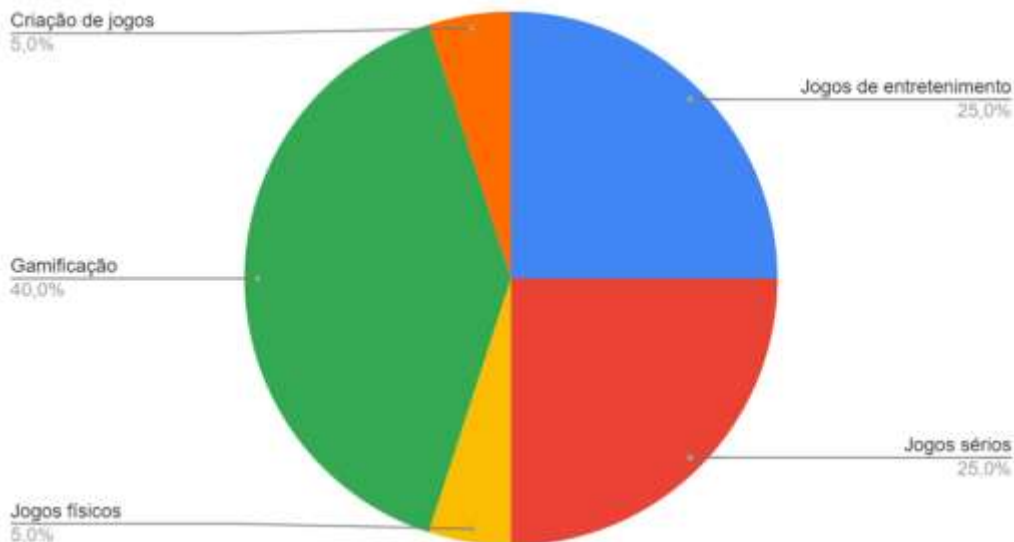
**Gráfico 1** – Artigos científicos sobre gamificação e aprendizagem baseada em jogos no CNaPPES por área de estudo (2014-2023)



Fonte: PRÓPRIA, 2024

Independentemente da área sobre a qual estas estratégias incidem, as mesmas podem assumir várias formas. Ainda sobre as atas da CNaPPES entre 2014 e 2023 é possível observar no gráfico 2 que a gamificação tem um papel de destaque em Portugal.

**Gráfico 2** – Artigos científicos sobre gamificação e aprendizagem baseada em jogos no CNaPPES por tipo de estratégia pedagógica (2014-2023)



Fonte: PRÓPRIA, 2024

A forma de enquadrar estes recursos é da responsabilidade de cada docente, até porque esta vai depender bastante dos objetivos que se pretende atingir. Porém, e naturalmente, os autores defendem que os videogames devem ser um acrescento ao processo de aprendizagem, não uma substituição. Ademais, estes devem surgir como um recurso pontual, supervisionado e introduzido pelo professor e, se possível, por um investigador que domine estas metodologias, contando com um papel ativo ou semi-ativo dos estudantes durante a aula. Esta tese pretende, não só apontar o professor e o investigador como elementos intermediários, como apelar à capacidade crítica dos alunos ao incentivar a sua participação, tal como será comprovado subsequentemente.

A suma desta análise desagua num parecer análogo ao de Luís Coutinho e de José Lencastre ao afirmar que

a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação, sendo orientadas por um professor, poderão ser enquadradas em estratégias de ensino e de aprendizagem que permitirão dotar o aluno de competências que cada vez mais vão ao encontro com o preconizado como fundamental para o século XXI (COUTINHO; LENCASTRE, 2019, p. 262).

É sobre esta premissa que a presente investigação se propõe a analisar as potencialidades pedagógicas do videogame *Assassin's Creed Origins*.

### **As potencialidades de *Assassin's Creed Origins* e do modo *Discovery Tour***

Inaugurada em 2007 pela produtora de videogames *Ubisoft*, a franquia de *Assassin's Creed* conta já com 13 jogos principais, alguns jogos secundários, livros e até um filme, assegurando o seu lugar como uma das mais jogadas em todo o mundo (TEIXEIRA, 2021). Os motivos que alicerçam o seu sucesso são vários, contudo, o seu considerável investimento em consultoria histórica, faz desta série de jogos em mundo aberto uma das mais ricas e imersivas neste sentido (SEVERO; ZADUSKI, 2018). Assim, *Assassin's Creed*, contém um vasto compêndio de personagens, acontecimentos e cenários históricos que levam o jogador desde a Grécia Antiga até à Inglaterra Vitoriana. Apesar de alguns erros e anacronismos históricos, visto que se trata de um jogo comercial focado no entretenimento, a tamanha inovação dos seus títulos não tardaria a ser instrumentalizadas a favor da educação (GILBERT, 2019).

Esta investigação debruçar-se-á sobre o décimo título principal da franquia, o *Assassin's Creed Origins*, desenvolvido pela *Ubisoft Montreal* em 2017. O jogo figura os

territórios compreendidos pelo Antigo Egípcio durante a dinastia Ptolemaica, mais propriamente no ano de 49 a.C.. Mais do que as personagens históricas de destaque ou os grandes acontecimentos políticos, o jogo prima pela sua vasta e rica representação do mundo egípcio. Da arquitetura, ao vestuário, da religião, à culinária, os elementos históricos a serem explorados sobre o Antigo Egípcio são imensos e encontram-se condensados num único videogame à espera para serem estudados e levados para sala de aula.

De modo a facilitar e dinamizar o acesso à informação histórica contida no videogame e em resposta às demandas dos jogadores e dos professores que viam nesta franquia várias potencialidades pedagógicas, a *Ubisoft* lançou em fevereiro de 2018, o modo *Discovery Tour*. Esta DLC<sup>6</sup> isenta de qualquer tipo de violência tinha como objetivo possibilitar uma nova forma de exploração do jogo, criando uma alternativa para o uso dos videogames em salas de aula.

**Figura 1** – O mundo aberto de *Assassin's Creed Origins Discovery Tour*



**Fonte:** (“Assassin’s Creed”, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/88xjcvPKLJk?si=Iypd0IcxWSdqwXyL>)

Desenhado em conjunto com professores e investigadores de áreas multidisciplinares, este modo atua como um repositório organizado, criando um museu virtual cujo cenário seria o próprio mapa de *Origins*, o Egípcio Ptolemaico (COSTA; SILVA; CARVALHO, 2021; NERY FILHO; OLIVEIRA, 2019; TEIXEIRA, 2021). Aqui, o jogador pode escolher entre 75

<sup>6</sup> O termo DLC é utilizado no mundo dos videogames para apelidar o conteúdo adicional a um título que poderá ser descarregado após o seu lançamento.

percursos temáticos pré-definidos que estão separados em cinco categorias: Quotidiano; Egito; Pirâmides; Romanos e Alexandria. Estes tendem a durar entre 5 e 25 minutos e são organizados em “estações” que o utilizador tem de percorrer para terminar o percurso. Ao longo deste processo, o jogador é acompanhado por uma narração de factos históricos e curiosidades, existindo a opção de observar imagens de peças de museu associadas ao percurso que se está a realizar. Acrescenta-se, que para desfrutar do *Discovery Tour*, não é obrigatório realizar tais percursos, muito menos por uma ordem específica, abrindo-se a hipótese de exploração livre.

**Figura 2** – Opção “mais informação” no modo *Discovery Tour* com a descrição de uma secção do percurso e a imagem de uma peça de museu correspondente



**Fonte:** (“Assassin’s Creed”, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/88xjcvPKLJk?si=Iypd0IcxWSdqwXyL>)

De sucesso imediato, o modo *Discovery Tour* conheceu cada vez mais estudos e experiências que se vêm a multiplicar com o passar dos anos. De acordo com Filho e Oliveira, estas investigações vieram demonstraram que a aplicação deste recurso poderia proporcionar um ambiente que se adequa às necessidades e vivências dos estudantes, ao mesmo tempo que incentiva o debate e o pensamento crítico (NERY FILHO; OLIVEIRA, 2019). Além destes, Teixeira defende também que os resultados obtidos com a utilização deste modo de jogo em específico são, na sua maioria, positivos, viabilizando o seu uso em sala de aula (TEIXEIRA, 2021). No entanto, atentando ao caso português, este videogame verifica apenas uma tímida aplicação no ensino básico e secundário, revelando a inexistência da sua instrumentalização no ensino superior.

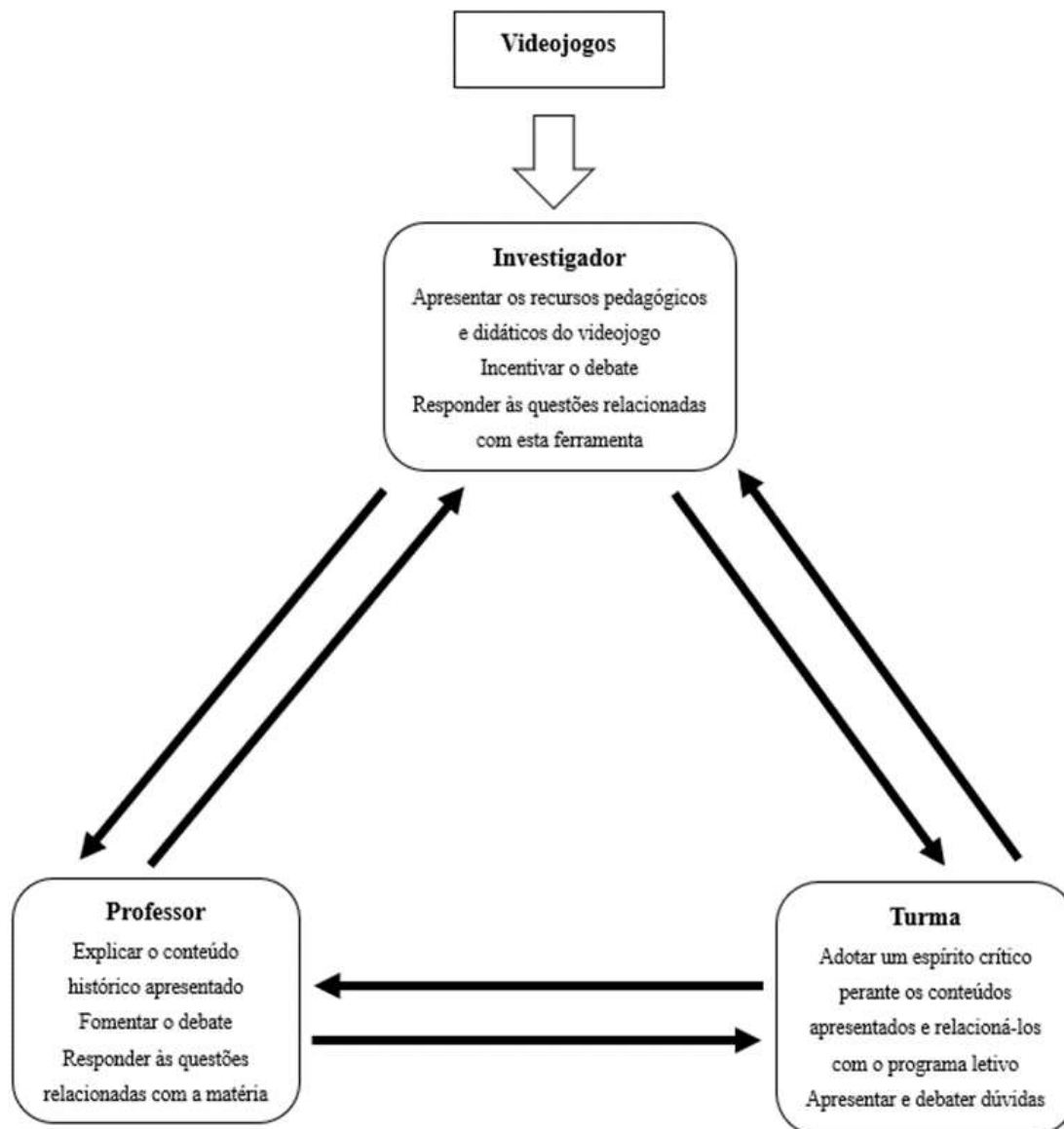
## A instrumentalização de *Origins* em História do Antigo Egito: Um estudo de caso na NOVA FCSH

Iniciada em contexto pandêmico, em outubro de 2020, a presente investigação - ainda em desenvolvimento – pretende proporcionar um melhor e mais atualizado ambiente de aprendizagem ao instrumentalizar o videojogo *Assassin's Creed Origins* em sala de aula. Com o objetivo de colmatar a ausência de casos de estudo em Portugal envolvendo o jogo e o ensino superior, esta pesquisa foi realizada no âmbito de História do Egito Antigo, uma Unidade Curricular da licenciatura em História da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa em Portugal (NOVA FCSH). Um dos autores deste trabalho – definido adiante como “investigador” – em colaboração com os docentes responsáveis pela disciplina, a Professora Catedrática Maria Helena Trindade Lopes e o Professor Ronaldo Gurgel Pereira, levou a cabo três exposições entre 2020 e 2023, uma por ano letivo a estudantes do primeiro ano.

### *O Modelo Triangular*

A estrutura da apresentação pautou-se por aquilo que decidimos chamar de “Modelo Triangular”, um formato que permite uma mais fácil e proveitosa implementação dos videojogos em sala de aula. Pensado para sessões em que se instrumentalizam os videojogos, este modelo descentraliza a atenção completa da figura do docente e fomenta um papel mais ativo dos alunos. Esta estratégia pedagógica, adaptada a História do Egito Antigo e ao *Assassin's Creed Origins*, divide a sala de aula em três intervenientes que interagem com os videojogos como um recurso pedagógico, sendo eles o professor, a turma e o investigador perito na intermediação entre os videojogos e os outros dois elementos. Estes atores interagem entre si, tendo cada um, um papel a desempenhar tal como demonstra a figura 3. Note-se que a presença de um especialista permite que, tanto o professor como os alunos, não necessitem de um conhecimento prévio aprofundado sobre os videojogos para tirarem partido das suas potencialidades.

Esquema 1 – Modelo Triangular



Fonte: PRÓPRIA, 2024

#### *A primeira experiência (Ano letivo de 2020-2021)*

A primeira sessão decorreu num período fortemente marcado pela COVID-19, em dezembro de 2020. Organizada de forma híbrida, metade do grupo assistiu à aula presencialmente, enquanto a restante o fez via Zoom. O uso de máscaras e o distanciamento social ainda eram obrigatórios.

Esta aula foi estruturada em duas etapas, a primeira pretendia estabelecer os alicerces teóricos do modo *Discovery Tour*, enquanto a segunda, de cariz mais prático, era dedicada à



instrumentalização deste modo de jogo. Durante os primeiros 20 minutos da sessão, a turma foi introduzida a este modo de jogo através de uma apresentação suportada por um PowerPoint. Deste modo, a mesma pôde compreender as suas potencialidades lúdicas e educativas e tirar um melhor proveito da segunda parte da aula. Findada a contextualização teórica, o segmento prático com uma duração de 60 minutos, consistiu na instrumentalização concreta do *Discovery Tour*. Ao longo deste período, a turma, através de um vídeo no *Youtube* com todo este modo de jogo (*Assassin's Creed*, 2018), foi selecionando os percursos de acordo com os seus interesses, sendo esta atividade frequentemente interrompida por cada um dos três intervenientes mencionados no Modelo Triangular para que se colocassem questões ou se chamasse à atenção para factos históricos de cada percurso enquadrados no programa letivo.

Com o fim da sessão recolheu-se informalmente a opinião dos docentes e discentes face à aula (uma prática recorrente ao longo das três sessões), sendo esta bastante positiva. Cada elemento do Modelo cumpriu o seu objetivo com especial destaque para o carácter participativo e interessado da turma, algo que se viria a compreender fulcral para o bom funcionamento destas sessões.

#### *As arestas por limar (Ano letivo de 2021-2022)*

A segunda exposição, realizada em dezembro de 2021, contou com a turma toda presente, sendo a utilização de máscara a única medida associada à COVID-19. Esta adotou exatamente o mesmo modelo que a primeira, porém, os resultados foram diferentes. Durante a primeira fase, a turma participou muito timidamente nas questões colocadas e, chegada à secção prática, esta raramente interveio, o que afetou negativamente a dinâmica da apresentação.

Mesmo com opiniões positivas de alguns elementos da turma, as críticas por parte dos docentes e uma autoavaliação posterior revelaram que o modelo precisava de alguns ajustes para que este se tornasse mais apelativo. Deste modo, compreendeu-se que apesar do conceito de Modelo Triangular funcionar, este não poderia estar tão dependente da vontade e interação dos alunos como outrora. A realização de vários percursos sem se investigar e debater cada tema de forma mais aprofundada, atuava como uma das principais lacunas a ser corrigida.



### *A primeira reforma (Ano letivo de 2022-2023)*

Com o estado pandémico agora terminado, a terceira aula decorreu num formato inteiramente presencial durante o mês de janeiro de 2023. Esta, em vez de abordar os vários percursos que a turma escolhia, optou por explorar ao máximo um único tema selecionado previamente entre o investigador e os docentes: “Cleópatra VII e a sua receção contemporânea”. O objetivo desta aula era enquadrar os videogames como um possível objeto de estudo, incentivar ao pensamento crítico ao entender qual é a imagem que *Assassin's Creed Origins* transmite de Cleópatra e, por fim, incentivar ao uso de recursos digitais na historiografia e na pedagogia.

Sem descurar o Modelo Triangular, esta exposição contou apenas com um percurso do *Discovery Tour* e um vídeo do *Youtube* com cenas do jogo que focavam Cleópatra (TEMERIAN GAMING, 2017). Apesar da mudança, esta foi a aula com os resultados mais positivos. A turma foi bastante participativa e este novo modelo, que possibilitou o aprofundar do tema, contribuiu significativamente para a dinamização e aprendizagem do conteúdo lecionado.

### **Considerações sobre o trabalho desenvolvido**

Tendo em conta as perceções dos diferentes estudos analisados, e as qualidades que os mesmos foram apontando acerca do uso de videogames no contexto do Ensino Superior em geral e da graduação de História em particular, e depois de ter sido explicada toda a metodologia do estudo aqui apresentado, a análise as opiniões tanto dos estudantes participantes, como dos docentes responsáveis pelas Unidades Curriculares onde o referido estudo decorreu, figura-se como essencial.

### *Os estudantes*

No que toca à camada estudantil, é de realçar que os seus pareceres não foram recolhidos de forma informal, um lapso que se procurará resolver nos anos subsequentes deste projeto. Ainda assim, as opiniões partilhadas com o investigador e os docentes responsáveis focaram o entusiasmo e a motivação da turma para com este recurso. Alguns dos relatos que nos chegaram, afirmavam até que a aprendizagem através dos videogames contribuiu para uma melhor compreensão da matéria lecionada.

De facto, tal como apontavam Araújo de Lima e De Paiva Bondioli (2019), a possibilidade de revisitar o passado através do videojogo tem, naturalmente, um pendor motivacional no processo de aprendizagem. Para além disso, a proximidade com a sua realidade, acima referidas, é permitida pela “leveza” (TEIXEIRA, 2021) que estes conteúdos atribuem ao processo de construção de conhecimento e pela imersão que estes recursos possibilitam (COSTA; SILVA; CARVALHO, 2021; PEDRO, 2018; UTOMO, 2021).

### *Os professores*

Quanto aos docentes, realizou-se uma entrevista à professora catedrática Maria Helena Trindade Lopes, que à data era a responsável por esta Unidade Curricular há mais de quarenta anos. Além deste parecer, recolheu-se junto do professor Daniel Alves, Sub-Diretor Adjunto para as Infraestruturas Tecnológicas e Transição Digital e coordenador do mestrado em Curadoria e Humanidades Digitais na NOVA FCSH, a sua opinião relativamente à utilização de videojogos no ensino.

Questionada sobre o papel das novas tecnologias no ensino superior, Trindade Lopes refere que as maiores mudanças neste âmbito se deram aquando da emergência da COVID-19. Um acontecimento incontornável que obrigou a um imediato mergulhar no digital e à adoção de novas metodologias de ensino, uma tarefa algo complicada para alguns docentes. Tal como constata Trindade Lopes, ‘nós, professores, não estávamos minimamente preparados em termos tecnológicos para aquela alteração tão rápida’. A seu ver, foi esta obrigatoriedade de utilização dos meios digitais que mais contribuiu para a valorização destas novas tecnologias e das suas potencialidades. Naturalmente, esta relativa “inexperiência”, acaba por se constatar até mesmo pela análise da presença dos videojogos enquanto recurso pedagógico para o ensino superior patente nas apresentações da CNaPPES que foram apresentadas na Tabela 1.

Ao encaminhar esta entrevista para a temática dos videojogos e a sua aplicação na NOVA FCSH, a professora prevê a introdução destes recursos a muito curto prazo, vendo várias potencialidades interdisciplinares na sua utilização em sala de aula. Trindade Lopes alarga ainda o leque de opções ao mencionar tanto os jogos comerciais, como os jogos ‘produzidos pela academia’ (jogos sérios), como opções viáveis em contexto pedagógico. Além disto, a docente afirma perceber os videojogos como ‘uma grande ajuda, [...] uma realidade muito mais atrativa para os estudantes e muito mais eficaz em termos de aulas no

futuro', exatamente em linha com a percepção dos estudantes e de diferentes autores sobre esse potencial motivacional (NIETO-ESCAMEZ; ROLDÁN-TAPIA, 2021; SEVERO; ZADUSKI, 2018; SPRING, 2015). Apesar da sua opinião, a mesma destaca que os videogames não podem, nem devem substituir o professor, realçando a sua importância enquanto assegurador da aprendizagem através da resolução de dúvidas, da contextualização da matéria lecionada e da dinamização e organização da aula. Por fim, perante a questão, 'O que a fez aprovar este projeto na sua Unidade Curricular?', a egiptóloga afirma que embora não fosse familiar com a temática dos videogames, acreditava que a turma iria tirar proveito desta sessão, figurando-se como algo que atraiu o seu interesse logo que recebeu a proposta.

Ao professor Daniel Alves foi-lhe colocada a seguinte questão via email: 'Qual é o seu parecer sobre os videogames como um recurso pedagógico a ser utilizado na FCSH?'. A esta, o professor revela não partilhar de uma opinião muito positiva. Ao elaborar o seu ponto de vista, o docente considera a estrutura e o conhecimento digital das escolas deficitários, em linha com o já apontado por Coutinho e Lencastre, (2019) e Nieto-Escamez e Roldán-Tapia (2021). Além disto, a desigualdade financeira para aceder aos videogames, 'a curva de aprendizagem dos docentes e o tempo que exige ser gasto com uma boa preparação de aulas com aplicação de jogos', apresentam-se como os principais fatores em que assenta a sua posição.

Contudo, o professor aponta também algumas vantagens na instrumentalização dos videogames ao afirmar que a sua utilização 'permite o reforço de conteúdos já explorados, pelo estímulo à crítica histórica dos alunos, pela possibilidade de os colocar a pensar sobre as diferentes formas de representação e uso do passado', alinhando o seu pensamento com o de Pedro (2018) e de Nieto-Escamez e Roldán-Tapia (2021).

### **Notas finais**

Alvo de críticas e de elogios, são ainda escassas as aplicações de videogames em contexto educativo no Ensino Superior. Porém, a necessidade de uma formação transversal, atenta às necessidades para uma cidadania plena no século XXI, as recomendações feitas e o potencial que este recurso é reconhecido, tem proporcionado experiências que advogam algum sucesso.

Para além disso, a relação entre os alunos e o conhecimento já não é a mesma que a dos seus professores. Por isso, o uso exclusivo de métodos tradicionais ligados a explicações

monológicas da matéria tende a gerar desinteresse, desmotivação e dificuldades de retenção do conteúdo ensinado. É essencial prestar atenção às novas necessidades educativas do estudante e utilizar as tecnologias digitais a favor da educação, incluindo os videojogos. Quando utilizados corretamente, estes têm-se revelado recursos viáveis e benéficos para o ensino. Desta forma, é fundamental que as escolas reforcem as suas infraestruturas tecnológicas e invistam na formação digital de professores e alunos.

Tendo em conta que o *Assassin's Creed Origins*, em particular o modo *Discovery Tour*, se trata de um videojogo comercial, a proposta aqui apresentada busca dele retirar o que de proveitoso este contém ao nível das personagens, dos espaços e das narrativas históricas que dele constam. De facto, se é possível encontrar diferentes (mas ainda poucos) estudos que apontam as vantagens da aprendizagem baseada em jogos, em geral, e em particular o seu uso na aula de História, também o estudo aqui apresentado segue a mesma linha (não deixando, também, de reconhecer alguns pontos menos positivos, habitualmente associados à exclusão digital, gerando uma falta de compreensão dos videojogos como um recurso viável na sala de aula).

É nesse sentido que, a partir desta pesquisa, surgem novas perspectivas sobre o objeto de estudo. Com o objetivo de responder à falta de estudos que instrumentalizem *Assassin's Creed Origins* no ensino universitário português, foi posta em prática a presente investigação, ainda em desenvolvimento. Esta demonstrou que é possível e benéfico enquadrar os videojogos em contexto universitário. Para além disso, as críticas de professores e alunos revelam que a realidade portuguesa tende a apresentar um cenário muito semelhante ao explicado na primeira fase do artigo.

É ainda de referir como foram ultrapassadas algumas limitações à introdução dos videojogos na sala de aula: devido à falta de infraestruturas que permitissem a todos os alunos usufruir desta experiência na primeira pessoa, foram utilizados recursos alternativos e gratuitos, como o *Youtube* e o *PowerPoint*, para trazer os videojogos para a sala de aula; quanto ao défice de conhecimentos tecnológicos que impediria a correcta utilização dos videojogos, optou-se por adotar o Modelo Triangular para atenuar esta carência. Com a presença de uma entidade responsável pela correcta introdução e utilização dos videojogos, não foi necessário que tanto o professor como a turma já tivessem adquirido esses conhecimentos previamente.

Em conclusão, embora este projeto já tenha três presenças na sala de aula, estas são ainda insuficientes para a elaboração de um estudo mais aprofundado. Desta forma, aponta-se para o desenvolvimento do mesmo nos próximos anos. Prevê-se, a adoção de novas estratégias envolvendo Origens, tais como sessões de debate sobre os percursos, análise semiótica do videojogo ou mesmo a implementação de estratégias de gamificação, organizando a turma em grupos e colocando-os a competir por pontos em quizzes, por exemplo. Pretende-se ainda promover o trabalho autónomo e o sentido crítico dos alunos com a proposta de tarefas a realizar em casa. Neste sentido, seria pedido aos alunos que escolhessem um percurso e fizessem um levantamento das questões por ele levantadas, a partir daí, essas questões poderiam ser discutidas e respondidas na aula. Finalmente, para melhorar a qualidade das aulas, futura-se a implementação de um inquérito de avaliação qualitativa, inspirado na Escala de Competências de Autoaprendizagem de Lima Santos, Rurato e Faria (2000) cuja análise de conteúdo (BARDIN, 2013; VALA, 1999) poderá permitir compreender a mais valia deste tipo de recursos e estratégia pedagógica no desenvolvimento de aprendizagens profícuas na graduação em História.

## Referências

- ALENEZI, M.; WARDAT, S.; Akour, M. The Need of Integrating Digital Education in Higher Education: Challenges and Opportunities. *Sustainability*, v. 15, n. 6, p. 4782, jan. 2023.
- ARAÚJO DE LIMA, R.; DE PAIVA BONDIOLI, N. Descobrimo e recobrimo o passado nas salas de aula com assassin's creed origins discovery tour. *Revista Arqueologia Pública*, v. 13, n. 1[22], p. 300–320, 29 jul. 2019.
- Assassin's Creed: Origins Discovery Mode - All Tours Walkthrough (No Commentary)**. , 24 fev. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=88xjcvPKLJk>>. Acesso em: 24 abr. 2023
- Bardin, L. **L'analyse de contenu**. [s.l.] Presses Universitaires de France, 2013.
- COSTA, C. T. O. P. DA; SILVA, R. DE F. E; CARVALHO, A. B. P. DE. Literacia Transmidiática em Assassin's Creed Origins: Experiência e Imersão Nos Jogos Digitais Durante a Pandemia da Covid-19. Em: **Jogos Digitais, Tecnologias e Educação Reflexões e Propostas no Contexto da Covid-19**. Alagoas, Maceió: Edufal, 2021. p. 77–87.
- COUTINHO, L. F.; LENCASTRE, J. A. **Revisão sistemática sobre aprendizagem baseada em jogos e gamificação**. Universidade do Minho. Centro de Competência TIC (CCTIC UM), maio 2019. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/61199>>. Acesso em: 29 mar. 2024

DAHALAN, F.; ALIAS, N.; SHAHAROM, M. S. N. Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. **Education and Information Technologies**, v. 29, n. 2, p. 1279–1317, 1 fev. 2024.

DIAS-TRINDADE, S. Educação, inovação e competências digitais no Ensino Superior. Em: **O admirável mundo novo – Educação Superior em ambientes híbridos**. Coimbra: Universidade de Coimbra e STHEM, 2021. p. 18–23.

DIAS-TRINDADE, S.; ALBUQUERQUE, C. University Teachers’ Digital Competence: A Case Study from Portugal. **Social Sciences**, v. 11, n. 10, p. 481, out. 2022.

DIAS-TRINDADE, S.; MOREIRA, J. A. M.; FERREIRA, A. G. **Pedagogias Digitais no Ensino Superior**. [s.l.] CINEP, 2020.

EIRÓ, M. I. **O sentido da pedagogia por competências: de Bolonha à América Latina**. Doutorado em Integração da América Latina—São Paulo: Universidade de São Paulo, 5 nov. 2010.

GILBERT, L. “*Assassin’s Creed* reminds us that history is human experience”: Students’ senses of empathy while playing a narrative video game. **Theory & Research in Social Education**, v. 47, n. 1, p. 108–137, 2 jan. 2019.

MARTINEZ, L.; GIMENES, M.; LAMBERT, E. Entertainment Video Games for Academic Learning: A Systematic Review. **Journal of Educational Computing Research**, v. 60, n. 5, p. 1083–1109, set. 2022.

MORGADO, J. C. Processo de Bolonha e ensino superior num mundo globalizado. **Educação & Sociedade**, v. 30, n. 106, p. 37–62, abr. 2009.

NERY FILHO, J.; OLIVEIRA, A. Jogos Digitais Como um Aliado Para Educação: Um Estudo de Caso do *Assassin’s Creed* - Origins nas Aulas de História. Em: [s.l: s.n.]. p. 116–132.

NIETO-ESCAMEZ, F. A.; ROLDÁN-TAPIA, M. D. Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review. **Frontiers in Psychology**, v. 12, p. 648552, 21 maio 2021.

NÓVOA, A. Universidade e formação docente. **Interface - Comunicação, Saúde, Educação**, v. 4, 1 ago. 2000.

PEDRO, A. G. A. **Os videojogos na sala de aula**. masterThesis—[s.l: s.n.], abr. 2018.

RUEDA, J. L.; LIMA, P. G. Sobre a formação universitária centrada em competências: o processo de Bolonha em debate. **Laplage em revista**, v. 2, n. 3, p. 163–179, 20 out. 2016.

SANTOS, H. et al. **Os videojogos sérios como uma tecnologia educativa: que potencialidades e limitações?** 2018. Disponível em: [https://sigarra.up.pt/fpceup/en/pub\\_geral.pub\\_view?pi\\_pub\\_base\\_id=443818](https://sigarra.up.pt/fpceup/en/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=443818) Acessado em: 25 ago. 2024

SANTOS, N. L.; FARIA, L.; RURATO, P. **Educação e aprendizagem de adultos: avaliação do auto-conceito de competência cognitiva e da auto-aprendizagem**. 2000. Disponível em: <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/6743> Acesso em: 25 ago. 2024



SEVERO, E. L. S.; ZADUSKI, J. C. D. Games e educação: considerações sobre assassin's creed e o ensino de história. **Colloquium Humanarum**. ISSN: 1809-8207, v. 15, n. 2, p. 10–21, 12 set. 2018.

SILVA, B. et al. Aplicação e uso de tecnologias digitais pelos professores do ensino superior no Brasil e em Portugal. **Educação, formação & tecnologias**, v. 7, n. 1, p. 3–18, 2014.

SOUSA, M. DE. **Reimaginar nossos futuros juntos: um novo contrato social para a educação**. Brasília, DF: Unesco, 2022.

SPRING, D. Gaming history: computer and video games as historical scholarship. **Rethinking History**, v. 19, n. 2, p. 207–221, 3 abr. 2015.

SQUIRE, K. **Replaying history: Learning world history through playing “Civilization III”**. Doutorado em Filosofia—Indiana: Indiana University, abr. 2004.

TEIXEIRA, D. M. **Analysing the modern video game industry and Assassin's Creed Origins case analysis: Learning with video games**. Dissertação de Mestrado—Porto: Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto Politécnico do Porto, 23 out. 2021.

TEMERIAN GAMING. **Assassin's Creed Origins - Bayek Meets Cleopatra - YouTube**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jQpm0FdY-0A>>. Acesso em: 14 abr. 2024.

UTOMO, P. R. Study of Video Games as Alternative Teaching Media In Covid-19 Pandemic Era. **Visual Communication Design Journal**, v. 6, n. 1, p. 30–40, jun. 2021.

VALA, J. A análise de conteúdo. Em: SILVA, A. S.; PINTO, J. M. (Eds.). **Metodologia das Ciências Sociais**. Porto: Edições Afrontamento, 1999. p. 121–128.

VIEIRA, C. M.; SILVA, R. A.; VICENTE, P. N. Videogames comerciais e videogames sérios no desenvolvimento de competências: uma revisão sistemática da literatura (2017-2021). **Observatorio (OBS\*)**, v. 16, n. 4, 30 dez. 2022.

---

**Recebido em:** 14 de abril de 2024

**Aceito em:** 1 de julho de 2024

---