

GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE HISTÓRIA: UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE OS CONTEÚDOS DE LIVROS DIDÁTICOS E O JOGO ODISSEY DA FRANQUIA ASSASSIN'S CREED.

Gabriel Albuquerque de Freitas (IC)

Curso de História Licenciatura/ Instituto Federal de Goiás campus Goiânia, Goiânia, Goiás
e-mail: gabrielfrei@hotmail.com

Diego Avelino de Moraes Carvalho (PQ)

Departamento de Áreas Acadêmicas I/ Instituto Federal de Goiás campus Goiânia, Goiânia, Goiás
e-mail: diego.carvalho@ifg.edu.br

Palavras Chave: *Ensino de História; Gamificação; Livros didáticos*

Introdução

A proposta desse trabalho foi operar uma reflexão/problematização acerca dos usos de roteiros de jogos de videogame [e deles em si] como ferramentas para o ensino de História. Ao curso, objetivou-se operar uma análise do potencial de transmissão pedagógica de conteúdos historiográficos a partir das ferramentas de TIC, em especial de jogos de videogame, notadamente a saga *Assassin's Creed*. Para tanto, foi necessária uma análise crítica e sistemática dos conteúdos operados nesses jogos e o quanto eles estão em consonância com a historiografia atualizada sobre os mesmos temas abordados em seus roteiros.

Metodologia

A investigação teve como inicial ação de pesquisa operar uma revisão bibliográfica consistente acerca do que vem sendo produzido academicamente sobre o tema, operando uma interface entre Ensino de História e o(s) uso(s) do audiovisual. Como referência tomamos as obras de ALAMINO, C.M.A.; PEREIRA, L.R. (2012); ALVES, L. (2012); ALVES, L.; TELLES, H.V. (2019); ARANHA, G. (2004); BOBANY, A. (2008), BOTTENTUIT JUNIOR, J.B.; COUTINHO, C. (2012) FADEL, L. A.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. (2012); KAPP, Karl. (2012); MASTROCOLA, V. M. (2013); NOVAK, J. (2010); PESCADOR, M. C. (2010), YANAZE, L. (2012). Para a discussão sobre o Ensino de História, destacaremos PINSKY, C. B. (2010); FERRO, M. (1976); KARNAL, L.(org.) (2005); BITTENCOURT, C. (2002; 2004); SCHMIDT, M.A.S (2008).

Resultados e Discussão

Para o objetivo dessa investigação, será utilizada o último volume da franquia: *Assassin's Creed Odissey*. O jogo se passa em 431 a.C. Conta a história da Guerra do Peloponeso, que foi travada entre as cidades- estados da Grécia antiga. Como fonte de análise foi utilizada como síntese uma série

de palestras ofertadas pelo Prof. Donald Kagan (Phd), da Universidade de Yale, notadamente nas partes em que se refere aos conflitos políticos e bélicos do período clássico. Selecionamos essa fonte, também audiovisual, por identificarmos nela uma consonância com o que podemos registrar em diversas obras standart sobre o tema, como consta na bibliografia do projeto de pesquisa e repassada em análise pelo estudante.

Conclusões

A expectativa dessa pesquisa foi apontar a pertinência do uso de fontes audiovisuais para o estudo e ensino de história. Para tanto, operou-se uma triangulação que nos permitiu observar o quanto tais fontes estiveram ou não alinhadas com o que se registra fontes literárias padrões sobre o tema da História Antiga, estando portando atualizadas como o que se afirma de modo standart na academia sobre os referidos temas. Algo, portanto, que encontrou guarida na análise operada, afirmando que, sim, os jogos da série estão construídos imageticamente e roteristicamente de acordo com o que se registra nessa historiografia aludida.

Agradecimentos

Agradecemos ao curso de Licenciatura em História do IFG. O apoio e fomento de atividades de pesquisa que articulem as dimensões do ensino e da extensão foram fundamentais para o estímulo desse trabalho.

Referências bibliográficas

ALAMINO, C.M.A; PEREIRA, L.R. Ensino de História e Games: o uso de jogos digitais na aprendizagem. Araguaína: Revista do curso de História de Araguaína. 2012.
ALVES, L; TELLES, H.V. Ensino de História e Videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: XI Seminário SJEEC: Jogos eletrônicos-Educação- Comunicação., Salvador.