

OS JOGOS DIGITAIS E AS POSSIBILIDADES DA APRENDIZAGEM HISTÓRICA: UM ESTUDO COM JOGADORES

Ériston dos Santos Rodrigues¹

RESUMO

O presente trabalho investiga as potencialidades dos jogos digitais como instrumentos de aprendizagem histórica, com ênfase nas percepções de jogadores sobre a relação entre videogames e a aprendizagem histórica. A pesquisa foi realizada em agosto de 2022, no final da pandemia de COVID-19, utilizando uma abordagem qualitativa e coleta de dados por meio de formulário online, divulgado em comunidades jogadores de videogame nas redes sociais e aplicativos como Facebook, Amino e Project Z. Os jogos mais citados foram Assassin's Creed e God of War, tendo suas ambientações históricas e jogabilidades sendo comentadas nas questões abertas por gerar interesse e despertar a curiosidade dos jogadores.

Palavras-chave: Jogos digitais; Aprendizagem histórica; Assassin's Creed; God of War; Gamers

ABSTRACT

This study explores the potential of digital games as tools for historical learning, focusing on players' perceptions of the relationship between video games and the teaching of History. Conducted at the end of the COVID-19 pandemic, the research employed a qualitative approach and collected data through an online questionnaire. The survey was shared across gaming communities on social media platforms and apps such as Facebook, Amino, and Project Z, aiming to understand how players interpret and engage with historical content in games.

Keywords: Digital games; History education; Historical learning; Assassin's Creed; God of War.

1.Introdução

Os videogames tiveram seus primeiros protótipos esboçados durante a corrida desenvolvimentista entre Estados Unidos e a União Soviética, desde então evoluíram junto com os computadores e aquela mídia que desde seu início já poderia ser considerada um produto da convergência midiática, está em sua nona geração, sempre adicionando recursos e periféricos para atrair novos jogadores.

A indústria dos games tem resultados significativos tanto nos lucros como na quantidade

¹ Graduando em História pela UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – DCH IV –Jacobina. Artigo desenvolvido como requisito básico para Conclusão de Curso. Banca Examinadora: Profª Dra. Polliana Moreno dos Santos (Orientadora), Profª Ma. Maria da Sandra Gama (UNEB) e Profª Ma. Jamilly Bispo Laureano (IFBAIANO).

de público, segundo o IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística) 23% da população brasileira joga constantemente, estando o Brasil ocupando a quarta colocação mundial em quantidade de jogadores. Em 2018 o jogo PUBG: BATTLEGROUNDS alcançou a marca de 3.257.248 jogadores online simultaneamente na STEAM² e ainda como exemplo da aceitação do público, o jogo “GTA V vendeu inacreditáveis 165 milhões de cópias”(Adrenaline, 2022).

Em meio a tantos títulos lançados anualmente algumas desenvolvedoras apostam em adaptar contextos históricos em seus enredos, resultando em jogos que abordam desde pequenos aspectos de uma determinada sociedade até casos mais ambiciosos onde cidades inteiras são adaptadas para o mundo virtual, com seus costumes, arquitetura e tecnologias representadas.

O ensino brasileiro tem enfrentado diversos problemas, uma parte pode estar ligada ao modo como o conhecimento é passado, estando em alguma medida baseado na memorização, para além disso a educação em parte está estruturada num modelo industrial que não preza pelo desenvolvimento do pensamento do aluno, focando em formar um “operário”. Nessa perspectiva os jogos poderiam ser uma importante ferramenta, pois os seus recursos audiovisuais podem possibilitar a interação do jogador com o cenário, o usuário pode ter diversos papéis em uma mesma narrativa, estando como criador, expectador ou explorador. Como aponta o historiador Diogo Trindade Carvalho:

Logo, na contemporaneidade este quadro, de maior aceitação de novas fontes e temas, foi aguçado pelo aumento da capacidade tecnológica, cuja função de registrar aspectos da vida cotidiana do homem é a sua finalidade, ou faz parte do seu padrão de funcionamento. A necessidade de ampliação do conjunto de fontes, utilizadas pelos historiadores, é um tema comum ao debate de obras escritas por diversos autores clássicos da historiografia, a exemplo de Marc Bloch e, continua atual, devido à convergência midiática que produz novas audiovisualidades (Carvalho, 2021, p.16).

A estrutura dos dias atuais com a tecnologia em expansão faz com que o acesso ao ensino ocorra com um grau de dificuldade menor, o processo de ensino acontece em diversos contextos, e cada vez mais é necessário que o conteúdo faça sentido para a vida do aluno. Assim, pode-se considerar o que está fora da escola. O Cavalo de Tróia³ e o modo de combate dos

2 Plataforma digital de distribuição de jogos eletrônicos desenvolvida pela empresa Valve Corporation. Lançada em 2003, permite que usuários comprem, baixem e joguem títulos para PC, além de oferecer funcionalidades como atualizações automáticas, fóruns, transmissões ao vivo, conquistas e integração com comunidades online. É uma das maiores vitrines de jogos digitais do mundo, com milhões de usuários

3 Famosa história da mitologia grega em que os gregos, durante a Guerra de Troia, esconderam soldados dentro de um grande cavalo de madeira oferecido como presente aos troianos. Ao aceitarem o presente e levarem-no para dentro das muralhas da cidade, os troianos permitiram a entrada dos inimigos, que saíram do cavalo à noite e abriram os portões para o exército grego. A expressão passou a simbolizar qualquer estratégia de engano usada para infiltração ou sabotagem, tal abordagem aparece como uma missão no jogo Assassin's Creed Odyssey.

espartanos são ótimos exemplos de contextos históricos que foram incorporados à cultura pop⁴, e muitas vezes chegam aos alunos de uma maneira tão sutil e sem uma referência direta que parece não ser algo que realmente aconteceu, sendo fruto da imaginação de algum roteirista.

Boa parte dos alunos não sabem o melhor modo para compreender os conteúdos. Por sua vez, em salas lotadas o professor tem uma complexa tarefa ao administrar bem a quantidade de alunos, adaptando as formas de ensino para que cada um possa aprender ao máximo. Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa realizada com o público que consome jogos digitais, analisando as percepções de jogadores sobre o potencial educativo dos videogames e sua capacidade de despertar o interesse por conteúdos históricos.

A presente pesquisa adotou uma abordagem qualitativa e quantitativa, com o intuito de compreender as percepções dos participantes sobre o tema proposto. Após a definição final, criou-se um formulário no Google Forms contendo perguntas abertas e fechadas, buscando classificar os participantes por faixa etária e nível de escolaridade.

O estudo foi realizado durante a pandemia do Covid-19 no mês de agosto de 2022, através de redes sociais e plataformas de comunicação entre comunidades, com a participação de jogadores de videogame. A divulgação ocorreu entre os dias 24 e 31 de agosto de 2022⁵. A caracterização do público participante está compreendida entre 15 e 55 anos.

A pesquisa foi divulgada em locais estratégicos com intensa participação de jogadores de videogame, sendo eles grupos do Facebook⁶ (grupos voltados para interação, vendas e demais assuntos do mundo dos videogames) e em aplicativos de comunidades como o Amino⁷ e Project Z⁸. A postagem foi anexada junto a imagens de jogos famosos e que abordam contexto históricos além de um breve texto para contextualizar o participante. Após o período de coleta, as respostas recebidas foram organizadas e analisadas, agrupando os dados de cada questão e

4 Conjunto de manifestações culturais populares que se tornam amplamente reconhecidas e consumidas em massa, como música, cinema, quadrinhos, moda, televisão e videogames. Ela reflete tendências, valores e comportamentos de uma época, influenciando o cotidiano e criando referências compartilhadas entre diferentes grupos sociais

5 Acesso 3 Acesso ao link da divulgação da pesquisa e formulário:

<https://docs.google.com/forms/d/1fE-o5P9FrvbO2N9CLcaG7kWUGuniU7S-HTf8jyYjbSI/edit>

6 Rede social criada por Mark Zuckerberg em 2004, inicialmente voltada para estudantes universitários. Com o tempo, tornou-se uma das maiores plataformas de interação digital do mundo, permitindo que usuários compartilhem textos, fotos, vídeos e se conectem com amigos, grupos e páginas. A plataforma também desempenha papel relevante em comunicação institucional, marketing digital e debates públicos.

7 Plataforma de comunidades online criada pela Narvii Inc. que permite aos usuários participar de grupos temáticos sobre interesses diversos, como jogos, música, arte, séries e cultura pop. Cada comunidade possui fóruns, chats, quizzes e blogs, promovendo interação entre membros com gostos semelhantes. O aplicativo é popular entre adolescentes e jovens por seu formato dinâmico e personalizado.

8 Aplicativo social desenvolvido pela Supersymmetry PTE. LTD. Voltado para interação entre jovens por meio de avatares, salas de bate-papo, fóruns e jogos.

sistematizando os comentários fornecidos pelos participantes.

Este artigo está estruturado em três partes principais. A primeira dedica-se à relação entre os jogos digitais e a aprendizagem histórica, discutindo alguns fundamentos. A segunda parte apresenta a percepção dos jogos pelos jogadores, como se relacionam. Por fim, a terceira parte explora os jogos mais citados: *God of War e Assassin's Creed*, que exemplificam a proposta central do trabalho a conexão entre os videogames e a aprendizagem histórica.

2. Os jogos digitais e aprendizagem histórica

O processo de construção de sentido a respeito do passado significa ambientar-se no presente e formar um caminho orientado para o futuro, por isso se faz necessário desenvolver uma consciência histórica, sendo uma mediação entre memória, narrativa e identidade, transformando a experiência em orientação, assim tornando-se fundamental para que a sociedade lide com traumas, crises e consiga conectar-se a cultura, para Rüsen (2009):

A consciência histórica é uma forma específica de memória histórica. Está enraizada nela e, em grande medida, são idênticas, mas são também distintas em alguns aspectos importantes. A especificidade da consciência histórica repousa no fato de que a perspectiva temporal — na qual o passado está relacionado com o presente e através do presente com o futuro — é desenhada de modo mais elaborado e complexo. Especialmente em sua forma moderna, a consciência histórica afasta o passado dando-lhe a aparência de ser alguma outra coisa. Isso não está sendo feito para tornar o passado insignificante para o presente, mas, pelo contrário, como uma forma de atribuir ao passado a importância especial de um relacionamento histórico. Um relacionamento histórico é determinado pela tensão temporal entre passado e presente, por uma diferença qualitativa, suas mediações dialéticas e narrativo-argumentativas no tempo. (Rüsen, 2009).

Nesse sentido o ensino e estudo sobre História traz uma grande relevância para a formação do indivíduo, auxiliando-o a compreender a realidade social. Para Monteiro (2019) o estudo sobre história permite ao indivíduo repensar constantemente os eventos históricos, deixando assim de estar “no tempo” e passando a ser “conhecimento do eterno tempo”.

Entretanto para que o ensino ocorra de forma significativa é necessário que exista um ambiente adequado, propício ao ensino e aprendizagem, com condições relevantes e material adequado. Silva *et al.* (2015) ao discorrerem sobre o ensino de História na educação básica direcionada para a Secretaria de Educação do Estado de São Paulo coloca que, na prática, a realidade do dia a dia se restringe ao professor e ao uso do livro didático e dos cadernos de aprendizagem. Para que essa realidade seja contornada, Silva *et al.* (2015) enfatizam que é

necessário um projeto educativo, envolvendo a escola como um todo, bem estruturado, que permita acesso a ferramentas tecnológicas: computadores, acesso à internet, *softwares* atualizados e demais instrumentos necessários.

Ainda sobre o assunto Silva *et al.* (2015) arguem sobre a importância da prática educativa pautada no uso das TICs⁹, sob uma perspectiva teórico-prática, enfatizando que isso permite apoderar-se do saber histórico e, conseqüentemente, sua produção e transmissão.

A utilização da informática, no contexto da educação, segundo Silva *et al.* (2015), significa o acesso a materiais de forma fácil, como: artigos, cartas, reportagens, obras de arte, filmes, documentários e música, possibilitando o uso de recursos que não estão ao alcance, de maneira física, do professor ou que seriam difícil de serem transportados para o ambiente educacional. Sobre esse assunto Silva e Fonseca (2007) complementam que para professores e alunos, o ensino direcionado, também, nas redes de comunicação, dá espaço para o acesso a conhecer museus, bibliotecas, catálogos, arquivos, e análises sob diferentes perspectivas. Assim, o uso das TICs se tornam essenciais para a aprendizagem na atualidade (Lévy, 1993).

Silva *et al.* (2015) disponibilizam dados pesquisados sobre o uso de ferramentas didáticas: documentos, filmes, músicas, sistema de redes por professores nas práticas do dia a dia, demonstrando que ainda é baixa a quantidade (20%) que faz uso dessas ferramentas. Foram apontados problemas como a falta de recursos e materiais como: TVs, computadores e Internet.

Por sua vez a Base Nacional Comum Curricular – BNCC Brasil (2018) trata na competência geral 5 sobre a cultura digital:

Competência Geral 5: Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais para comunicar, acessar, disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria (Brasil, 2018).

No que diz respeito ao uso de tecnologias o professor poderá inserir nas suas aulas, além de materiais já citados por Silva *et al.* (2015) a prática de jogos digitais dando subsídio ao seu trabalho até mesmo para desenvolver a interdisciplinaridade, bem como oportunizando aos alunos uma aprendizagem prazerosa.

3. Os jogadores e suas percepções: os jogos e a história

⁹Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) englobam recursos tecnológicos e computacionais utilizados para gerar, processar e disseminar informações, incluindo computadores, internet, softwares, dispositivos móveis e redes digitais. Elas desempenham papel fundamental na educação, na gestão empresarial e na vida cotidiana, promovendo novas formas de interação e aprendizagem.

Buscando obter uma visão mais abrangente e crítica sobre a influência dos videogames no que diz respeito ao interesse dos jogadores por conteúdos históricos, bem como a percepção dos mesmos sobre o potencial educativo, foram escolhidos ambientes estratégicos como objeto de estudo para essa pesquisa, a qual pode ser entendida como “[...] um momento especial que reúne o pensamento e a ação de uma pessoa, ou de um grupo, com o objetivo de construir o conhecimento de aspectos da realidade que irão auxiliar nas soluções propostas aos seus problemas” (Fazenda, 2004).

Durante o processo de investigação houve alguns obstáculos relacionados à propagação da pesquisa; plataformas como Amino e Project Z impõem restrições, permitindo postagens apenas para usuários que atingem determinado nível de experiência, além de bloquearem conteúdos por suspeita de spam.

A pesquisa constituiu-se de um questionário com nove perguntas, através das quais poderá ser feita uma reflexão sobre o assunto aqui tratado. Para a abordagem dessa sessão, foram colhidas informações relevantes por meio de dados obtidos através dos questionários, já que optou-se pela pesquisa quali/quantitativa. O questionário foi elaborado para investigar aspectos relevantes da experiência dos jogadores que podem contribuir para a aprendizagem histórica. Em um primeiro momento, buscou-se conhecer o perfil dos participantes, identificando sua faixa etária, nível de escolaridade e o tipo de instituição de ensino à qual estão vinculados.

Foram obtidas 41 participações: 14 participantes que não estudavam em uma universidade, 2 ainda frequentavam o ensino regular estando 1 na terceira série do ensino médio público e outro no nono ano em uma escola privada, havendo um indivíduo que estudava em casa. Dentre os que estavam na graduação, 14 frequentavam a universidade pública, 4 estudavam em instituições privadas e 6 não especificaram.

Em relação à experiência de já ter jogado algo cuja temática tenha despertado o interesse pela pesquisa histórica, 29 participantes responderam positivamente, enquanto 12 afirmaram nunca ter vivido essa situação. Entre os que tiveram essa experiência, a maioria mencionou o jogo *Assassin's Creed*. Quinze participantes relataram que, ao jogar esse título da Ubisoft, foram levados a explorar contextos históricos. A franquia, com mais de 15 anos de existência, tem como premissa permitir que os protagonistas revivam memórias de seus antepassados, mergulhando em diferentes períodos da história. Além dos jogos, *Assassin's Creed* foi adaptado para outras mídias, como quadrinhos e filmes, abordando desde o Egito Antigo até revoluções modernas na Inglaterra e França.

Outro jogo bastante citado foi *God of War* (Deus da Guerra), distribuído pela Sony e

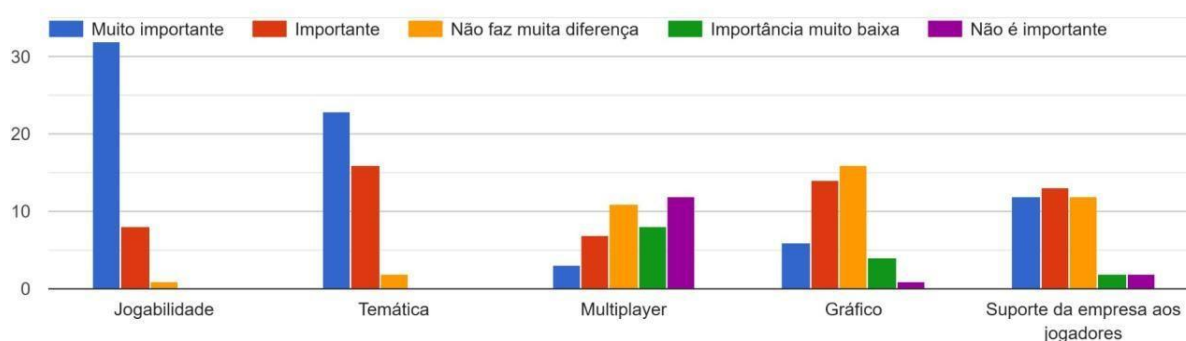
desenvolvido pelo estúdio Santa Monica. A franquia reimagina mitologias a partir da jornada de Kratos, personagem exclusivo da série, que enfrentou deuses e criaturas da mitologia grega em seus primeiros títulos e, mais recentemente, passou a explorar a mitologia nórdica.

Além dessas duas grandes franquias, outros jogos foram mencionados, especialmente os do gênero FPS¹⁰. Esse estilo costuma retratar conflitos históricos, como as guerras mundiais, sendo comum encontrar títulos que recriam batalhas e eventos marcantes da história mundial. Quanto à ambientação e ao enredo dos jogos, 26 participantes afirmaram preferir jogos baseados em contextos reais, enquanto 6 ficaram indecisos e 3 demonstraram preferência por contextos fictícios.

Sobre qual aspecto leva a conhecer um jogo, com opções de respostas: jogabilidade¹¹, temática¹², multiplayer¹³, gráfico¹⁴ ou suporte da empresa aos jogadores (gráfico 1):

Gráfico 1 - respostas sobre aspectos do jogo.

Qual o principal aspecto que te leva a conhecer um jogo? Jogabilidade, Temática, Multiplayer, Gráfico ou suporte da empresa aos jogadores. Deixe os aspectos de acordo com a importância que ele tem para você.ex: , ,



10 Sigla para “First-Person Shooter”, ou “jogo de tiro em primeira pessoa”. Trata-se de um gênero de videogame em que o jogador assume a perspectiva do personagem principal, visualizando o ambiente através de seus olhos. O foco está em combates com armas de fogo, reflexos rápidos e precisão.

11 É a maneira como um jogo “funciona” para quem está jogando. Inclui aspectos como, se os controles são fáceis de usar, se as fases são divertidas, se o desafio é justo, se a experiência prende a atenção e ainda engloba os controles usados durante o jogo, mecânicas e fluidez. Em resumo, é o quanto o jogo é agradável e envolvente de jogar.

12 Refere-se ao conjunto de assuntos, histórias e universos que dão identidade ao jogo. Pode envolver elementos como fantasia, ficção científica, esportes, guerra, aventura ou cotidiano, funcionando como elemento que orienta a narrativa, os personagens e o estilo visual, sendo o tema central que ajuda a criar a atmosfera e a experiência de imersão para o jogador.

13 Modo de jogo em que duas ou mais pessoas participam simultaneamente da mesma partida, seja cooperando ou competindo. Pode ocorrer localmente, com jogadores dividindo o mesmo espaço físico, ou online, conectando pessoas de diferentes lugares pela internet.

14 São os elementos visuais que compõem a aparência do jogo, como personagens, cenários, cores e efeitos. Eles influenciam diretamente na imersão e na experiência do jogador, ajudando a transmitir o estilo, a atmosfera e a identidade da obra.

Fonte: elaborado pelo pesquisador (2022)

Buscou-se entender quais aspectos mais atraem os jogadores em um jogo. A jogabilidade foi o fator mais citado, sendo compreendida como o conjunto de mecânicas, desafios, chefes e interações que definem a experiência do jogador. Em segundo lugar, aparece a temática, que envolve o enredo e os elementos históricos ou fictícios que compõem o universo do jogo.

O suporte oferecido pelas empresas foi apontado como o terceiro aspecto mais relevante. Atualmente, muitos jogos são lançados como serviços e continuam recebendo atualizações por longos períodos. Em alguns casos, os títulos evoluem significativamente após o lançamento, e há empresas que optam por lançar seus produtos de forma incompleta, adicionando conteúdo posteriormente. Por isso, um bom suporte é considerado essencial pelos jogadores.

Os gráficos, sejam em 2D ou 3D, ficaram na quarta colocação. Eles representam a forma visual como os jogos são apresentados, podendo variar entre estilos realistas, cartunescos, inspirados em quadrinhos ou animações clássicas. Já o multiplayer, que permite a interação entre jogadores localmente ou online, ocupou a quinta posição. Ambos os aspectos têm ganhado destaque nos últimos anos, sendo foco de campanhas publicitárias e estratégias de mercado. Gráficos realistas ajudam a promover hardwares mais avançados, enquanto jogos multiplayer podem se manter ativos por anos com atualizações da estética, como roupas e personalizações visuais, que exigem menos investimento do que o desenvolvimento de novos títulos.

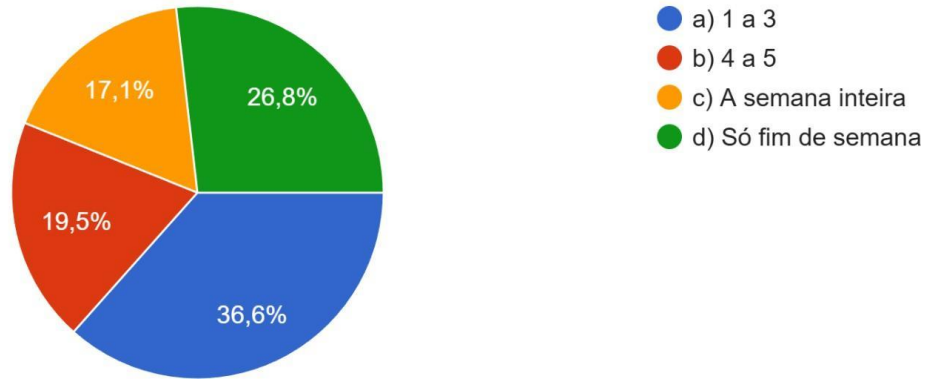
Acerca da visão dos jogadores sobre os jogos a maioria demonstrou uma percepção positiva, considerando-os uma forma de entretenimento e diversão, mas também reconhecendo seu potencial educativo. Os jogos foram apontados como ferramentas capazes de estimular a criatividade, desenvolver a coordenação motora e promover a imersão em narrativas complexas. Alguns participantes chegaram a classificá-los como uma forma de arte. No entanto, o trigésimo segundo participante fez uma ressalva importante: “Acredito ser interessante no desenvolvimento de muitas habilidades, porém, quando usado sem moderação, causa muitos prejuízos, principalmente em crianças (JOGADOR 32)”. O uso excessivo pode, de fato, trazer impactos negativos.

Quando foi questionado sobre qual a frequência semanal que jogavam obteve-se o seguinte resultado (gráfico 2): 36,6% responderam que jogam de uma a três vezes por semana; 19,5% disseram de quatro a cinco vezes por semana; 17,1% marcaram a opção: a semana inteira e 26,8% apenas fim de semana.

Gráfico 2 - Tempo semanal para o jogo

Quantos dias na semana você costuma jogar ?

41 respostas

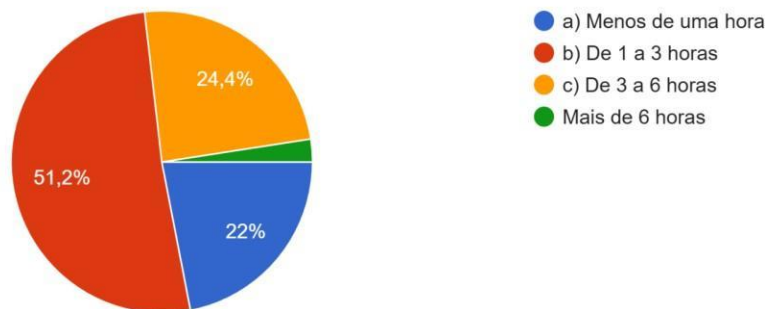


Fonte: elaborado pelo pesquisador (2022)

Averiguou-se também sobre quanto tempo costumava jogar por dia (gráfico 3), sendo que 22% respondeu: menos de uma hora por dia; 51,2% disseram que costumam jogar de uma a três horas por dia; 24,4%: de três a seis horas por dia e cerca de 2,4% afirmaram que jogam mais de 6 horas por dia.

Gráfico 3 - Tempo diário dedicado ao jogo

41 respostas



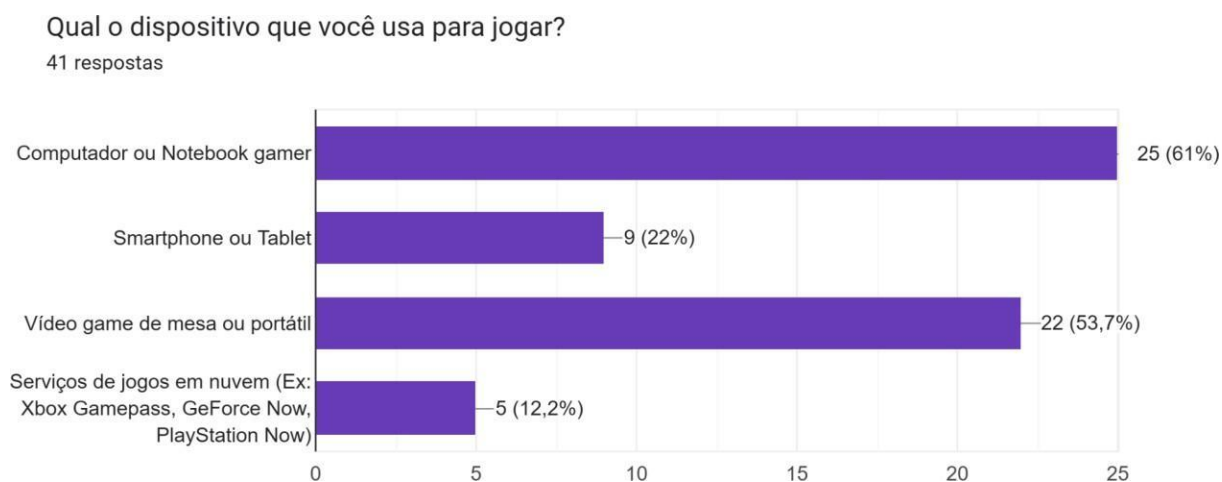
Fonte: elaborado pelo pesquisador

A verificação das respostas permite uma reflexão sobre o período pandêmico vivido devido ao surgimento do Covid-19 (doença causada pelo novo Coronavírus – SARS-CoV-2), anunciado, oficialmente, em 11 de março de 2020 pela Organização Mundial da Saúde – OMS, que direcionou as pessoas a ficarem em casa, sendo impedidas de trabalhar, estudar presencialmente ou qualquer atividade que exigisse contato entre pessoas, devido ao alto nível

de transmissão da doença. Assim, pode-se atribuir os números obtidos no gráfico 3, relacionando ao período desta pesquisa e ao isolamento social devido a pandemia pelo Covid-19.

Quando indagados sobre o tipo de dispositivo que costumavam usar para jogar (gráfico 4), responderam: 61% computador ou *notebook gamer*; 22% smartphone ou tablet; 53,7% vídeo game de mesa ou portátil e 12,2% serviços de jogos em nuvem.

Gráfico 4 - Dispositivos utilizados para jogar



Fonte: elaborado pelo pesquisador

Nota-se que a maioria dos participantes ainda segue os padrões tradicionais, com a maioria utilizando computadores ou notebooks *gamers*. Os consoles de mesa ou portáteis também são bastante populares. Já os smartphones e tablets são utilizados em menor quantidade, enquanto os serviços de jogos em nuvem, uma tecnologia mais recente, são menos adotados. Curiosamente, um dos entrevistados afirmou utilizar todos os dispositivos mencionados para jogar, demonstrando versatilidade e adaptação às diferentes plataformas disponíveis.

Esse cenário mais tradicional deve ocorrer pela falta de internet de qualidade em todo o país que acaba por atrapalhar os serviços de jogos em nuvem, bem como os smartphones e tablets que não recebem versões completas dos jogos, estando na maioria das vezes com jogos mais simples que são desenvolvidos com o intuito de fazer com que o usuário compre recursos dentro dos jogos. Esse cenário dos dispositivos móveis acaba por afastar jogadores.

A última questão da pesquisa abordou a possibilidade de aprender conteúdos da disciplina de História por meio dos jogos de videogame. Entre os 41 participantes, 39 responderam positivamente, demonstrando acreditar que os jogos podem contribuir para o aprendizado histórico. Um participante afirmou não se recordar de ter aprendido algo, e outro respondeu com um “talvez”, indicando dúvida quanto ao impacto dos jogos nesse aspecto.

Em relação aos títulos mencionados, os resultados foram semelhantes aos da segunda questão da pesquisa, com os mesmos jogos se destacando. A franquia *Assassin's Creed* apareceu novamente como a mais citada, com 15 menções, reforçando seu papel como referência na abordagem de contextos históricos. Em seguida, o jogo de tiro *Call of Duty* foi citado por 7 participantes, reconhecido por retratar eventos de guerras reais. *God of War* também foi lembrado, com 5 menções, por sua representação de mitologias que despertam interesse por narrativas antigas e culturais. Esses dados evidenciam que os jogos eletrônicos, além de entreter, têm potencial para despertar curiosidade e promover o aprendizado de temas históricos entre os jogadores.

Logo, pode-se notar que para o público que tem em sua rotina a participação dos jogos como meio de entretenimento o videogame pode oferecer algo a mais do que algumas horas de distração e fuga do mundo real, com o comentário de alguns participantes da 9ª e 2ª questão fica perceptível que alguns jogos saem da alcunha de produto cultural e são considerados por alguns como arte, e, um recurso que pode auxiliar no desenvolvimento de aspectos físicos como a coordenação motora, podendo até chegar a ser um recurso aplicável na sala de aula, uma vez que muitos já foram levados a buscar mais sobre a disciplina de História após estarem imersos em um jogo, ou apenas receber uma pequena referência. Como foi apontado pela maioria dos participantes, um jogo ambientado ou baseado em um contexto real pode despertar a curiosidade do jogador, provavelmente sendo similar a sensação que sentimos ao saber que um filme de terror é baseado na realidade, isso proporciona imersão e instiga a curiosidade.

4 . God of War e Assassin's Creed: jogos e perspectiva histórica.

Durante a pesquisa dois jogos foram os mais citados quando os participantes foram questionados sobre jogos que os fizeram pesquisar sobre história, sendo eles *God of War* e *Assassin's Creed*, assim é interessante abordá-los separadamente pois eles carregam temáticas que podem ser discutidas separadamente, sendo um focado em mitologia, onde pode-se trabalhar a imaginação histórica, e o outro abordando períodos históricos variados.

O jogo *God of War* apresenta uma série de mecânicas que tornam a experiência dinâmica

e envolvente. O combate é o núcleo da jogabilidade: Kratos utiliza o Machado Leviatã, capaz de realizar ataques leves e pesados, além de ser arremessado e retornar como um bumerangue, o que permite estratégias variadas contra inimigos. O escudo complementa essa dinâmica, oferecendo defesa e contra-ataques que exigem precisão de tempo.

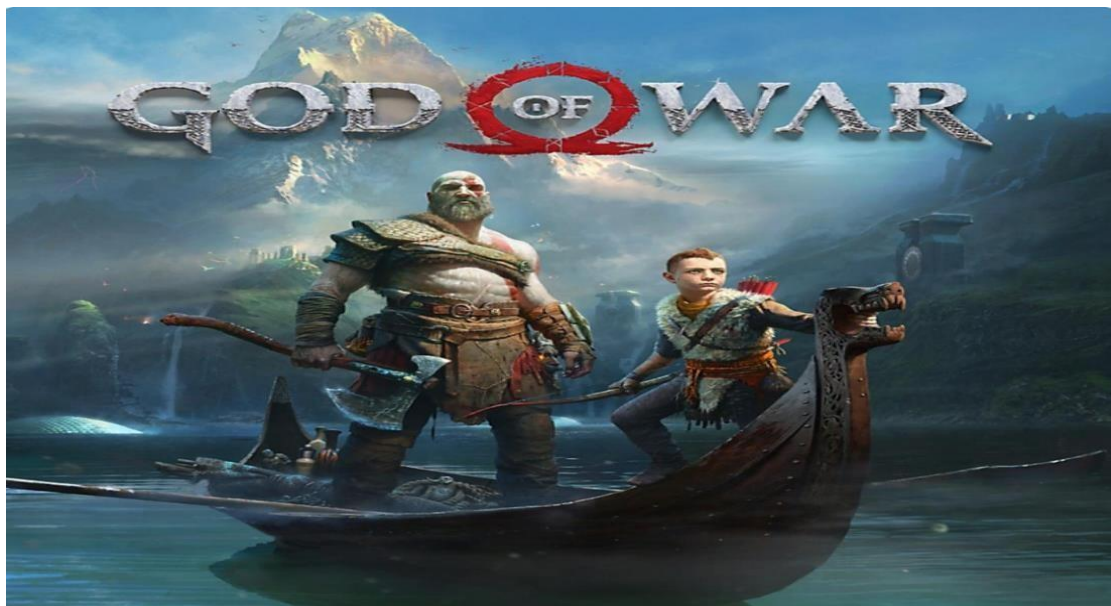
Diferente dos títulos anteriores da franquia, o combate é mais tático e próximo, com a câmera posicionada sobre o ombro do protagonista, o que intensifica a sensação de imersão e obriga o jogador a escolher cuidadosamente quais inimigos enfrentar primeiro. Outro elemento essencial é a participação de Atreus, filho de Kratos, que auxilia disparando flechas, distraindo adversários e até ativando habilidades especiais, funcionando como uma extensão das mecânicas de combate.

Além disso, o jogo oferece progressão de personagem por meio de melhorias em armas, armaduras e desbloqueio de habilidades em árvores de talentos, permitindo personalização do estilo de luta. Fora das batalhas, há resolução de enigmas e interação narrativa com personagens, o que equilibra ação intensa com momentos de história profunda.

Quanto a história, Kratos é um soldado espartano que acaba fazendo aliança com Ades e ao longo de sua trajetória acaba sendo traído jurando vingança ao panteão de deuses gregos. Lançada em 2005 a franquia já conta com oito jogos com a maioria ambientado na mitologia grega, mas que costumeiramente abordaram outras mitologias com menções a personagens, entretanto, após cumprir com seus objetivos de vingança na mitologia grega o protagonista passa por uma reformulação recebendo outros objetivos e uma nova mitologia para explorar estando agora num ambiente nórdico.

O jogo possibilita a imaginação histórica por fazer o exercício de recriar aspectos da Grécia antiga ou fazer sua ambientação re-imaginando cidades, roupas e costumes, além da maior vantagem oferecida pelos jogos que é a capacidade de exploração, oferecendo a narrativa e o contexto para a exploração, além de todos os outros atributos do áudio e visual.

Figura 1 - *God of War*



Fonte:. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt->

No caso de *God of War*, a mitologia grega é reinterpretada para atender ao imaginário contemporâneo marcado pela violência, pelo heroísmo e pelo espetáculo. Ao criar o jogo, os desenvolvedores apropriam-se dos mitos gregos e os transformam em mecânicas de gameplay e em narrativas épicas, oferecendo ao jogador uma experiência que vai além do entretenimento.

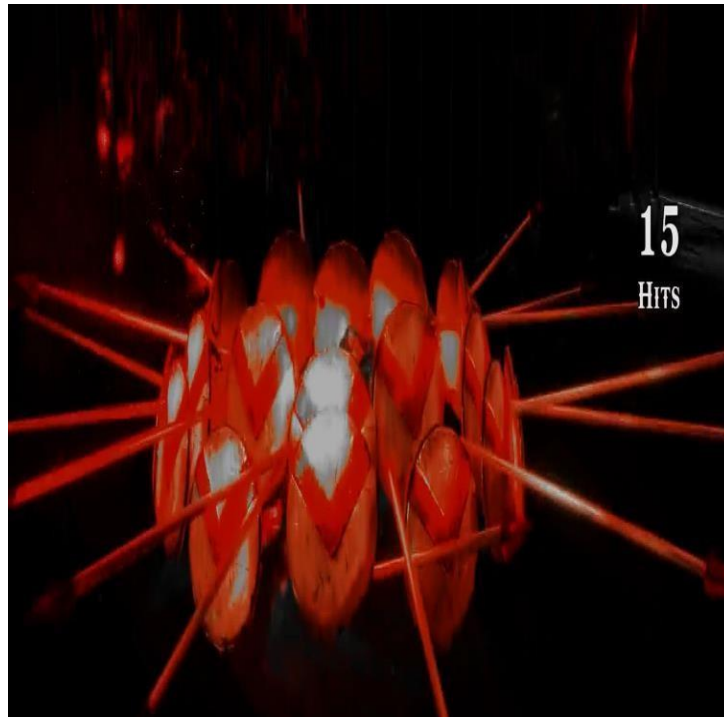
Os jogos digitais, nesse sentido, não se limitam a divertir. Eles produzem significados, criam mundos, estabelecem regras e constroem narrativas que moldam experiências coletivas. Ao ser jogado, *God of War* torna-se uma prática cultural que ultrapassa o espaço da tela, gerando comunidades, memórias e tradições. Ainda que não busque a “verdade histórica”, o jogo constrói uma narrativa ficcional que permite ao jogador experimentar o mito grego de forma interativa, despertando curiosidade e estimulando reflexões sobre o passado.

Essa experiência gera uma consciência histórica prática, pois o jogador passa a ter uma visão sobre a mitologia, mesmo que mediada pela ficção, e a utiliza para interpretar o presente cultural. Os jogos digitais criam discursos históricos sem compromisso com a verdade científica, mas ainda assim oferecem orientações de sentido. Segundo Rafael Reinaldo Freitas (2016):

Existe uma presença de meios de comunicação que fazem uso do discurso histórico que não tem como compromisso - nem são obrigados a tê-lo – a reivindicação da verdade resultante da pesquisa histórica, ou por pareceres de sujeitos especializados em “História”. Há nesse meandro, do surgimento à permanência de narrativas de constituição de sentido que trazem causalidades, temporalidade, narrativa e contextualização em um nível pré e pós críticas às fontes, cujo parâmetro normativo não se referênciam na pesquisa histórica científica, e ainda assim oferece orientação e instigam a ação para o futuro. (Freitas, 2016, *Apud* Santana, 2021, p. 13).

God of War exemplifica essa dinâmica ao transformar elementos mitológicos em narrativa audiovisual interativa, permitindo que o jogador vivencie batalhas contra deuses e monstros. Veja a figura mostrando uma formação de guerra:

Figura 2 - Golpe usado por Kratos no jogo *God of War 3*



Fonte:. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/god-of-war/> (2007)

O jogo, portanto, pode ser compreendido como uma representação cultural híbrida: mistura elementos originais da mitologia com invenções modernas, criando uma nova forma de mito para o século XXI. Essa apropriação transforma símbolos clássicos, como a cabeça da Medusa ou os raios de Zeus, em mecânicas de jogo, evidenciando como discursos antigos são ressignificados para atender às demandas da indústria cultural contemporânea.

A análise se aprofunda quando se recorre ao conceito de consciência histórica de Jörn Rüsen. Ao narrar uma versão ficcional da mitologia grega, *God of War* não busca a verdade científica, mas oferece ao jogador uma experiência histórica que articula passado, presente e futuro. Essa vivência interativa cria uma consciência histórica prática, capaz de despertar sentidos e orientar práticas culturais.

Assim, em termos acadêmicos, *God of War* contribui para legitimar os jogos digitais como objetos de estudo histórico, mostrando que eles não apenas refletem a cultura, mas também a produzem, ressignificando o passado e criando novas formas de identidade e

interpretação no presente.

Por sua vez o jogo *Assassin's Creed* é o “sucessor espiritual¹⁵” de uma outra franquia (Príncipe da Pérsia) da mesma empresa que também abordava um contexto histórico, herdando parte da jogabilidade e a forma de abordar a história. Assim, ao lançar o primeiro jogo a Ubisoft¹⁶ já tinha uma certa experiência com abordagens de enredos pensados para funcionar como história de jogos, tanto da experiência com a Pérsia como em outros contextos em outros jogos.

A série *Assassin's Creed* é marcada por mecânicas que misturam ação, furtividade e exploração em mundos abertos¹⁷. O jogador controla um assassino que se move com grande liberdade graças ao sistema de parkour¹⁸, capaz de escalar prédios, monumentos e atravessar cidades com fluidez. A furtividade é central, permitindo aproximar-se de alvos sem ser visto, escondendo-se em multidões ou sombras.

O combate, nos primeiros jogos, era baseado em contra-ataques automáticos e sequências coreografadas, mas evoluiu a partir de *Assassin's Creed Origins* para um estilo mais próximo de RPG¹⁹ de ação, com ataques leves e pesados, esquivas, bloqueios e habilidades especiais que exigem estratégia.

A Visão de Águia, presente desde o início da franquia, destaca inimigos e pontos de interesse, e em jogos mais recentes é representada por uma águia companheira que pode sobrevoar e marcar alvos. A progressão do personagem também mudou: nos títulos clássicos, novas armas e habilidades eram adquiridas conforme a história avançava, enquanto nos jogos modernos há sistemas de experiência, árvores de talentos e equipamentos com níveis e raridade.

Figura 3 - Capa do jogo *Assassin's Creed*.

¹⁵ Termo usado para descrever um jogo novo que não pertence oficialmente à mesma série de outro título, mas que retoma suas ideias, estilo ou espírito. Geralmente é criado por desenvolvedores ligados ao projeto original e busca oferecer uma experiência semelhante, atualizada ou expandida, sem ser uma continuação direta.

¹⁶ Ubisoft Entertainment S.A. é uma desenvolvedora e publicadora francesa de jogos eletrônicos, fundada em 1986 pelos irmãos Guillemot. Reconhecida mundialmente, a empresa é responsável por franquias de sucesso como *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Just Dance*, *Watch Dogs* e *Tom Clancy's*. Com sede em Montreuil, França, a Ubisoft opera mais de 40 estúdios ao redor do mundo e é considerada uma das maiores companhias da indústria de games.

¹⁷ Tipo de design de jogo em que o jogador pode explorar livremente um cenário amplo e interativo, sem seguir uma sequência fixa de fases. Esse formato permite escolher diferentes caminhos, realizar missões secundárias e interagir com o ambiente de forma não linear, aumentando a sensação de liberdade e imersão.

¹⁸ Mecânica que permite ao personagem escalar com fluidez atravessando o cenário de forma ágil e livre. Essa movimentação é central para a exploração, fugir de inimigos e alcançar pontos estratégicos, tornando-se uma das marcas registradas da franquia.

¹⁹ Sigla para Role-Playing Game, ou “jogo de interpretação de papéis”) é um gênero de jogo em que o jogador assume o papel de um personagem dentro de uma narrativa. Nele, é possível evoluir habilidades, tomar decisões que afetam a história e explorar mundos com liberdade, tornando a experiência mais personalizada e imersiva.



Fonte:. Disponível em: https://store.ubisoft.com/ofertas/assassins-creed--origins/592450934e0165f46c8b4568.html?lang=pt_BR. Acesso em: 22 nov. 2025.

Em *Assassin's Creed* a temática segue a perspectiva de um descendente de alguém que participou da ordem dos assassinos, assim as memórias do ancestral são acessadas através do Animus (máquina de realidade virtual que acessa as memórias contidas no DNA do usuário) para que se possa conhecer determinadas partes do passado, ou encontrar respostas sobre relíquias.

A trama envolve a Ordem dos Assassinos e os Templários que tem o mesmo objetivo, porém, buscam alcançar tal objetivo de formas distintas, a partir dessa premissa é possível acessar diversos contextos e explorar a história, usando sempre de alguns artifícios fictícios para que fique interessante aos olhos do grande público, a franquia já retratou a Grécia Antiga durante a Guerra do Peloponeso, indo até a Inglaterra durante a revolução industrial sendo o período mais recente já trabalhado.

A memória construída em *Assassin's Creed* é seletiva: privilegia a luta entre Assassinos, que simbolizam a liberdade, e Templários, que representam o controle. Dessa forma, o passado é transformado em metáfora para dilemas contemporâneos. A franquia exemplifica essa lógica ao reinterpretar eventos como a Terceira Cruzada, a Revolução Francesa ou a Revolução Industrial, convertendo-os em cenários que dialogam com debates atuais sobre liberdade, tirania e multiculturalismo.

Nos jogos, essa transformação é intensificada pela interatividade. O jogador não apenas observa, mas manipula e participa da narrativa, tornando-se agente ativo na construção da experiência histórica. A estética dos cenários, das vestimentas e dos monumentos cria uma memória visual que se sobrepõe à narrativa textual, consolidando imaginários históricos e culturais.

Os jogos transformam o passado em mercadoria simbólica, circulando globalmente como produtos de entretenimento. O passado é consumido como espetáculo, mas também como metáfora para questões políticas e sociais atuais.

Assim, *Assassin's Creed* não apenas conta uma história, mas modela comportamentos históricos em um espaço lúdico. A tensão entre narrativa e jogabilidade revela que o passado é representado não apenas temporalmente, mas também espacialmente. Essa narrativa, ao colocar o jogador em contato com memórias genéticas de antepassados, não se limita a reproduzir histórias do passado. Ela as reconstrói sob uma ótica contemporânea, multicultural e ideológica, reafirmando o papel dos jogos digitais como produtores de sentidos e como práticas culturais que moldam identidades e visões de mundo.

Para além dos modos mais tradicionais dos jogos onde o indivíduo deve controlar um personagem para que ele siga sua jornada, é normal que empresas adicionem conteúdos para que os jogadores desfrutem um pouco mais da experiência oferecida, aqui está contido um recurso muito interessante e que pode ser usado em sala de aula para anular aquele que pode ser o maior empecilho para o uso dos jogos na sala de aula que é a violência, em sua maioria os períodos históricos escolhidos remontam épocas violentas da humanidade, justamente por serem usados em jogos de tiro ou de combate, não sendo adequado colocar jovens alunos em contato com jogos que são desenvolvidos para um público acima dos 16 ou 18 anos. Porém entre esses modos que são desenvolvidos para que o usuário possa vivenciar ainda mais sua experiência, está o modo Discovery que foi adicionado pela Ubisoft nos três últimos jogos da franquia *Assassin's Creed* que abordam o Egito, a Grécia e a Grã-Bretanha. Veja figura abaixo:

Figura 4 - Cavalo de Troia (Missão no jogo *Assassin's Creed Odyssey*)



Fonte: Disponível em: https://www.reddit.com/r/AssassinsCreedOdyssey/comments/a10gyg/trojan_horse/?tl=pt-br. Acesso em: 10 nov. 2025.

O modo foi criado através do pedido de professores que perceberam o potencial do jogo para o uso na educação, a ideia era a criação de um modo dedicado para as salas de aula, assim, ele consiste em oferecer uma experiência de exploração semelhante a um museu virtual, o usuário não precisa estar exposto a violência presente no jogo, podendo vivenciar todo o mundo criado interdisciplinarmente por uma equipe de desenvolvedores, arqueólogos, historiadores e etc. A abordagem é gamificada onde o jogador pode testar seu conhecimento sobre o que aprendeu, caso deseje, além de poder mover-se livremente pelo Egito, existem conquistas e o desbloqueio de personagens sendo eles fictícios ou não. Caso seja opção do jogador, ele pode explorar o mapa através da visão aérea, onde o jogador passa a controlar uma águia que sobrevoa o mapa de acordo com seus comandos ou ele pode atravessar as diversas cidades nos veículos disponíveis como cavalos, camelos, e embarcações. O *tour* pode ser guiado através de um passo a passo roteirizado onde a cada ponto marcado no mapa em que o jogador alcança informações são passadas através de narração ou texto.

Além de contar aspectos do contexto jogado como a história do local, quem o criou e desafios ligados a construção o modo também apresenta alguns aspectos que vão além da história como aspectos arquitetônicos e voltados para a engenharia sendo uma experiência bem completa, considerando as limitações oferecidas pela diversão, nada é forçado sendo apresentado em uma forma que consiga passar conhecimento ao jogador ainda mantendo a diversão. Para além do que é oferecido ao jogador através do que o jogo propõe, você pode optar por explorar o Egito por conta própria, vendo as interações entre os personagens do jogo, observar a fauna e flora além de todas as construções que geram uma boa imersão.

5. Considerações Finais

A investigação realizada confirma que os jogos digitais podem ser legitimados como instrumentos de aprendizagem histórica, capazes de despertar curiosidade e promover reflexões sobre o passado. Os resultados demonstram que títulos como *Assassin's Creed* e *God of War* não apenas entretêm, mas também instigam os jogadores a buscar informações adicionais sobre contextos históricos e mitológicos, revelando o potencial dos jogos como mediadores culturais.

Os dados coletados evidenciam que a maioria dos participantes reconhece nos videogames uma dimensão educativa, ainda que ressaltem a necessidade de uso consciente e moderado. A preferência por jogos ambientados em cenários reais reforça a ideia de que a imersão em narrativas históricas pode tornar o ensino mais significativo, aproximando os conteúdos escolares da experiência cotidiana dos alunos.

Do ponto de vista teórico, os jogos digitais se apresentam como práticas culturais que produzem sentidos e narrativas, revelando como a sociedade contemporânea se apropria do passado para construir identidades. Nesse sentido, eles não substituem o professor, mas ampliam suas possibilidades pedagógicas, oferecendo recursos audiovisuais e interativos que favorecem a aprendizagem ativa e experiencial.

Conclui-se, portanto, que os jogos digitais devem ser considerados objetos legítimos de estudo histórico e ferramentas pedagógicas inovadoras. Sua integração à aprendizagem histórica pode contribuir para superar modelos tradicionais baseados na memorização, abrindo espaço para experiências criativas, críticas e participativas. O desafio que se impõe é incorporar essas linguagens ao ambiente escolar de forma planejada e crítica, garantindo que o potencial dos jogos seja explorado em favor da formação da consciência histórica e da cidadania.

Referências

BELLO, Robson Scarassati. História e memória em *Assassin's Creed* (2007-2015). **Revista Tempo e Argumento**, v. 11, n. 27, p. 304-339, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

CARREIRO, Marcelo. Jogando o Passado: videogames como fonte histórica. **Revista História e Cultura**. Franca: v.2, n.3, 2013, p.5.

CARVALHO, Diogo Trindade Alves de. **Pensamento geopolítico anglo-saxão: oposições entre os poderes navais e continentais no mundo dos games (2010-2015)**. Tese de Doutorado. PPGH UFBA. 2021.

CARVALHO, Carlos Vaz de. Aprendizagem baseada em jogos-Game-based learning. In: **II World Congress on Systems Engineering and Information Technology**. 2015. p. 176-181.

CARVALHO, Joaquim Ramos de; PENICHEIRO, Filipe. "Jogos de Computador" no ensino da História. In: **Actas da Conferência Videojogos 2009**. Universidade de Aveiro, 2009. p. 401-412.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. **A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento**. 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004 (1995).

GIANNOTTI, Raphael. **Um colosso da indústria: GTA V já vendeu 165 milhões de cópias**. Adrenaline. 2022. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/um-colosso-da-industria-gta-v-ja-vendeu-165-milhoes-de-copias/>. Acesso em: 08 nov. 2015.

GIACOMONI, Marcello Paniz. Construindo jogos para o Ensino de História. In: **Jogos e ensino de história**, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013.

PEREIRA, Nilton Mullet; GIACOMONI, Marcello Paniz. Flertando com o Caos: os jogos no Ensino de História. In: **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013. P. 9-18.

SANTANA JUNIOR, Edson. **A representação da mitologia grega nos jogos: uma análise de "god of war (2005)"**. Trabalho de Conclusão de Curso. Colegiado de História. UFS. 2021.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MONTEIRO, Miguel Côrrea. História e virtualidade: museus, jogos e novas tecnologias. In: **Museus virtuais e jogos digitais: novas linguagens para o estudo da história**. ALVES, Lynn; VIANA, Helyom; MATTA, Alfredo (Org.). Salvador: EDUFBA, 2019.

RÜSEN, Jörn. **Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história História da Historiografia**: International Journal of Theory and History of Historiography, vol. 2, núm. 2, marzo, 2009, pp. 163-209. Sociedade Brasileira de Teoria e História da Historiografia Porto Alegre, Brasil. Disponível em: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/5977/597769322009.pdf>. Acesso em 5 dez. 2025.

SILVA, Hilda Maria Gonçalves da; DAVID, Célia Maria; MANTOVANI, Almir. A tecnologia como aliada no ensino de história e a sua adesão nas escolas de educação básica. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, p. 390-399, 2015.

SILVA, M.; FONSECA, S. G. **Ensinar história no século XXI: em busca do tempo entendido**. Campinas: Papirus, 2007.