

**O ENSINO DE HISTÓRIA: EXPLORANDO O LIMIAR ENTRE MÉTODOS  
TRADICIONAIS E DIGITAIS  
DOI: 10.18378/rec.v2i1.11002**

Valnissete Teixeira de Oliveira<sup>1</sup>

**RESUMO:** Este trabalho investiga a integração de jogos digitais no ensino de História no ensino médio, analisando suas implicações pedagógicas, desafios e perspectivas. O estudo se concentra em como os jogos digitais podem ser utilizados para complementar as práticas pedagógicas tradicionais, abordando assuntos das aulas. Observa que, embora os jogos digitais ofereçam oportunidades únicas para personalização do aprendizado e análise detalhada do desempenho dos alunos, também apresentam limitações, como, por exemplo, a falta de equipamentos e acesso à internet nas escolas. O estudo destaca a importância de estratégias de integração que equilibrem a inovação tecnológica com métodos de ensino tradicionais, enfatizando a necessidade de uma abordagem crítica e reflexiva no uso dos jogos digitais na educação. Além disso, ressalta a relevância de promover uma cultura de uso consciente e responsável da tecnologia entre alunos e professores, oferecendo, como exemplo, o jogo Assassin's Creed Odyssey (2008), que pode ser usado nas aulas de História sobre a Grécia Antiga. Assim, ao abraçar uma abordagem que reconheça a importância tanto dos métodos de ensino tradicionais quanto dos digitais, os educadores têm a oportunidade de proporcionar experiências de aprendizado mais envolventes, significativas e contextualizadas para os alunos. Isso os capacita a compreender e valorizar a complexidade e a relevância da história num mundo em constante mudança.

**Palavras-chave:** Jogos digitais. Ensino de História. Tecnologia.

**ABSTRACT:** This study investigated the integration of digital games in high school History education, analyzing their pedagogical implications, challenges, and prospects. The study focused on how digital games can complement traditional teaching practices, addressing topics covered in the classroom. It was observed that, while digital games offer unique opportunities for personalized learning and detailed analysis of students' performance, they also have limitations, such as the lack of equipment and internet access in schools. The study highlighted the importance of integration strategies that balance technological innovation with traditional teaching methods, emphasizing the need for a critical and reflective approach to the use of digital games in education. Additionally, the relevance of promoting a culture of conscious and responsible technology use among students and teachers was emphasized. As an example, the study mentioned the game Assassin's Creed Odyssey (2008), which can be used in History classes about Ancient Greece. Therefore, by embracing an approach that recognizes the importance of both traditional and digital teaching methods, educators have the opportunity to provide more engaging, meaningful, and contextualized learning experiences for students. This enables them to understand and appreciate the complexity and relevance of history in our ever-changing world.

**Keywords:** Digital games. Teaching of History. Technology.

---

<sup>1</sup> Mestre no Curso de Master of Science in Emergent Technologies In Education da MUST UNIVERSITY – Florida USA.

## 1. Introdução

No contexto educacional do ensino médio, o uso de jogos digitais como ferramenta pedagógica no ensino de História tem despertado crescente interesse e debate. A integração desses jogos no currículo não apenas reflete a crescente influência da tecnologia na sociedade contemporânea, mas também representa uma abordagem inovadora para engajar os estudantes e aprimorar sua compreensão histórica. Este estudo se propõe a explorar o papel dos jogos digitais no ensino de História no ensino médio, examinando suas potenciais contribuições para o processo de aprendizagem e os desafios associados à sua implementação eficaz.

O problema de pesquisa que este estudo busca abordar é: como integrar jogos digitais no ensino de História considerando as diferenças entre métodos tradicionais e digitais de ensino? Essa questão surge da necessidade de explorar as potencialidades dos jogos digitais como ferramenta pedagógica no ensino de História, reconhecendo tanto os aspectos inovadores quanto os desafios associados à sua utilização. O estudo procura identificar estratégias eficazes para integrar os jogos digitais no currículo de História, levando em consideração a adaptação dos métodos tradicionais de ensino às demandas e possibilidades oferecidas pelo ambiente digital, garantindo uma experiência educacional enriquecedora e alinhada aos princípios éticos e pedagógicos.

Esta pesquisa parte da premissa de que os jogos digitais, como ferramentas tecnológicas avançadas, têm o potencial de transformar a abordagem e percepção do ensino de História. Ao examinar suas características, tais como imersão, interatividade e capacidade de simular contextos históricos, buscamos compreender como esses jogos podem ser empregados para aprimorar a experiência de aprendizagem dos alunos.

O objetivo geral deste trabalho é analisar o impacto dos jogos digitais no ensino de História, com foco específico nas diferenças e semelhanças entre métodos tradicionais e digitais de ensino. Pretendemos explorar como esses jogos podem ser utilizados para complementar as práticas pedagógicas tradicionais, ao mesmo tempo que enfrentamos os desafios técnicos e pedagógicos que eles apresentam. Especificamente, o estudo visa: 1) investigar o impacto dos jogos digitais no aprendizado de História; 2) analisar as diferenças e semelhanças entre métodos tradicionais e digitais de ensino de História; 3) investigar o potencial dos jogos digitais como ferramenta educacional no ensino de História no ensino médio; e 4) explorar as possibilidades

educacionais da série de jogos Assassin's Creed no ensino de temas históricos.

Neste estudo, realizamos uma extensa revisão teórica, predominantemente, utilizando uma metodologia de revisão bibliográfica. Conduzimos a pesquisa de forma meticulosa por meio de uma busca abrangente na literatura acadêmica relacionada ao uso de jogos digitais no ensino de História, com foco nas diferenças entre métodos tradicionais e digitais de ensino. Isso envolveu uma análise detalhada de estudos prévios, artigos acadêmicos, relatórios técnicos e documentos oficiais. Conduzimos a revisão da literatura por meio de um renomado banco de dados, o Oasisbr, utilizando palavras-chave pertinentes, como 'Jogos Digitais no Ensino de História', 'Diferenças entre Métodos de Ensino' e 'Aplicações Pedagógicas de Jogos Digitais'. Selecionamos essas palavras-chave estrategicamente para garantir a obtenção de uma ampla, porém relevante, gama de trabalhos acadêmicos, contribuindo para uma análise abrangente.

O desenvolvimento deste trabalho é estruturado em capítulos, que abordam diversos aspectos do uso de jogos digitais no ensino de História. No primeiro capítulo, "O Ensino da História: entre o analógico e o digital", exploramos as perspectivas de pensar a disciplina de História no contexto digital, considerando as implicações e desafios envolvidos. No segundo capítulo, "Introdução à psicogenética e sua aplicação nos jogos digitais", examinamos o desenvolvimento da cognição, a aprendizagem ativa, a construção do conhecimento e a adaptação ao estágio do desenvolvimento, destacando sua relevância para o uso de jogos digitais no ensino de História. No terceiro capítulo, "Jogos digitais e o ensino de História no ensino médio", abordamos as diversas maneiras pelas quais os jogos digitais podem ser utilizados no ensino de História, incluindo simulações de eventos históricos, exploração de épocas e culturas, resolução de problemas históricos, construção de narrativas históricas, análise crítica de representações históricas, colaboração e competição. No quarto capítulo, "Os jogos digitais: possibilidades de trabalhar temas históricos", exploramos os desafios do uso pedagógico de jogos digitais, com ênfase na série Assassin's Creed, e analisa especificamente o jogo Assassin's Creed Odyssey (2018). Nas considerações finais, apresentamos as principais descobertas e sugestões para pesquisas futuras.

A motivação para este estudo está intrinsecamente ligada à necessidade premente de adaptar as práticas educacionais à crescente realidade tecnológica. Nosso objetivo é fornecer uma contribuição significativa tanto para a literatura acadêmica quanto para as práticas pedagógicas, oferecendo diretrizes concretas para a integração eficaz de jogos digitais no ensino

de História no ensino médio. Dessa forma, apresentamos uma abordagem abrangente e sistemática que visa oferecer *insights* claros e recomendações práticas para aprimorar o ensino de História na era digital.

## 2. Metodologia

Neste estudo, optamos por uma abordagem qualitativa e revisão bibliográfica para investigar o uso de jogos no ensino de História. Essa escolha metodológica se justifica pela necessidade de uma análise detalhada das diferentes formas de integração dos jogos ao currículo, visando a uma compreensão mais ampla de seu potencial educacional e seus impactos no processo de aprendizagem dos alunos, bem como uma compreensão mais precisa e abrangente dos fenômenos estudados, contribuindo para o avanço do conhecimento e a resolução de problemas práticos na sociedade.

Uma das vantagens do uso de pesquisa qualitativa é sua capacidade de fornecer uma compreensão profunda e contextualizada dos fenômenos estudados. Ao focar a interpretação dos significados atribuídos pelos participantes e a análise da complexidade do contexto em que ocorrem, ela permite explorar as *nuances* e as sutilezas das experiências humanas. Segundo Creswell (2013, p. 27), “A pesquisa qualitativa é uma abordagem metodológica que busca entender os fenômenos sociais a partir da perspectiva dos participantes, enfatizando a interpretação e o significado dos dados coletados”. Por meio de métodos como entrevistas em profundidade, observação participante e análise de documentos, ela oferece entendimentos ricos e detalhados que contribuem para uma compreensão mais completa e holística dos fenômenos sociais, culturais e psicológicos.

A pesquisa qualitativa oferece uma série de vantagens cruciais. Ao contrário de abordagens quantitativas, que se concentram em números e estatísticas, ela busca compreender profundamente os fenômenos sociais e humanos através da análise de narrativas, experiências e significados subjacentes. Essa abordagem permite uma exploração rica e detalhada dos contextos sociais, culturais e individuais que influenciam os comportamentos e as percepções das pessoas. Além disso, a flexibilidade inerente à pesquisa qualitativa permite aos pesquisadores adaptarem suas investigações conforme novas questões e *insights* surgem durante o processo.

Isso promove uma compreensão mais holística e contextualizada dos fenômenos estudados, contribuindo para apontamentos mais profundos e teorias mais robustas. Por fim, a pesquisa qualitativa frequentemente se associa a abordagens participativas, permitindo que os participantes tenham voz ativa no processo de pesquisa, o que não apenas aumenta a validade dos resultados, mas também promove a responsabilidade ética e a construção de relacionamentos colaborativos entre pesquisadores e participantes. Essas vantagens combinadas destacam a importância e a eficácia da pesquisa qualitativa em diversas áreas do conhecimento humano.

Na perspectiva de Geertz (1973), a pesquisa qualitativa é essencial para a compreensão profunda das culturas humanas. O autor defende que a cultura é um sistema de significados complexos, enraizado em símbolos e práticas sociais, e que só pode ser verdadeiramente compreendida através de uma abordagem interpretativa e contextualizada. Para ele, a pesquisa qualitativa oferece a capacidade de mergulhar nas *nuances* e sutilezas da vida social, capturando não apenas o que as pessoas fazem, mas também por que o fazem e o que isso significa para elas. Essa abordagem hermenêutica permite aos pesquisadores desvendar os múltiplos significados subjacentes aos comportamentos e crenças das pessoas, revelando as complexidades da vida humana em toda a sua diversidade cultural. Além disso, Geertz (1973) enfatiza a importância da empatia e da reflexividade na pesquisa qualitativa, incentivando os pesquisadores a se envolverem diretamente com os contextos e comunidades que estudam, a fim de obter uma compreensão mais autêntica e contextualizada.

O estudo dos jogos no ensino de História tem ganhado destaque nos últimos anos, e os métodos qualitativos oferecem uma abordagem rica e detalhada para investigar essa área. Esse método envolve a análise detalhada do conteúdo dos jogos, incluindo narrativas, personagens, ambientações históricas e representações culturais. Os pesquisadores podem examinar como os jogos retratam eventos históricos, interpretam figuras históricas e constroem narrativas em torno de períodos específicos da história.

Realizar estudos de caso de jogos específicos permite aos pesquisadores examinar em detalhes como os jogos históricos são projetados, recebidos e interpretados pelos jogadores. Isso inclui analisar o contexto de desenvolvimento do jogo, suas escolhas de *design* e como essas escolhas afetam a representação histórica no jogo. Ao aplicar esses métodos qualitativos, os pesquisadores podem obter uma compreensão mais profunda de como os jogos podem ser

usados efetivamente no ensino de História e como eles influenciam a percepção e compreensão dos jogadores sobre o passado histórico.

Neste estudo, optamos por conduzir uma revisão bibliográfica utilizando o Oasisbr, portal brasileiro de publicações e dados científicos de acesso aberto, como nossa principal ferramenta de pesquisa. Essa abordagem nos permite explorar uma ampla variedade de materiais acadêmicos, como artigos, livros e teses, que são essenciais para ampliar nosso entendimento sobre o uso dos *games* no ensino de História no ensino médio. A revisão bibliográfica oferece a vantagem de proporcionar uma visão ampla e diversificada do tema, o que nos permite explorar novas descobertas e perspectivas.

Para identificar materiais relevantes, optamos por selecionar termos específicos que guardam estreita relação com o nosso tema de pesquisa, utilizamos palavras-chave cuidadosamente escolhidas para orientar nossa busca, que são fundamentais para direcionar nossa investigação de maneira eficaz e abrangente. As palavras-chave que utilizamos nas buscas que realizamos no Oasisbr englobam ‘Ensino Analógico e Digital’, ‘Teoria Psicogenética’, ‘Games e Ensino de História’.

Escolhemos minuciosamente esses termos para garantir que os materiais selecionados estejam intimamente ligados ao nosso campo de pesquisa. Ademais, aplicamos uma filtragem temporal, cobrindo o período de 2021 a 2023, com o intuito de obter estudos mais contemporâneos. Como resultado, identificamos 49 trabalhos pertinentes, dentre os quais, após uma análise dos resumos, destacamos 14 que apresentam maior afinidade com o nosso objeto de estudo. No quadro a seguir, apresentamos os documentos selecionados.

Quadro 1 – Documentos incluídos na revisão

<b>Nome</b>	<b>Autor(a)</b>	<b>Ano de publicação</b>
O ensino de história na era digital: Os games para além da gamificação	Lukas Gabriel Grzybowski	2022

Recursos didáticos no ensino de história: Os jogos eletrônicos existentes à proposta do TOM	Brendon de Oliveira Martins Ribeiro	2023
Gênero nos jogos digitais históricos: Imagens, representações e possibilidades para o ensino de História	Antonio Gouveia de Souza Neto	2021
A utilização das tecnologias digitais dentro da sala de aula: O vídeo game como ferramenta de Ensino	Cleverton Flank Mendes da Silva	2023
Gamificação digital no ensino de História: Uma experiência pedagógica no ensino secundário	Jorge Gabriel Neves de Souza Santos	2022
O uso de jogos eletrônicos na educação: Uma Análise do jogo Assassin's Creed Odyssey para o ensino de história	Gustavo Lourenço Rodrigues	2022
A afetividade no processo educativo segundo Henri Wallon: A influência da afetividade no processo educativo segundo Henri Wallon	Beatriz da Silva Buuron	2021

50% inspiração, 50% diversão. Estórias articuladas – Uma abordagem analógica e digital	Ângela Silva Ferreira	2021
Cultura digital: A relação entre tecnologias e o brincar na infância	Arcelita Koscheck	2021
Análise do impacto da tecnologia na educação	Domingos Mendes Gama Filho	2022
Representações do mito de El Dorado no jogo “Uncharted: Drake’s Fortune” e possibilidades de uso no ensino de História	Ana Clara Guilherme Timoteo de Barros	2021
A representação da mitologia grega nos jogos: Uma análise de “God of War (2005)”	Edson Santana Junior	2021
O quiz no ensino da história – Os jogos como forma de consolidação das aprendizagens na avaliação formativa	Maria Margarida Schiappa da Silva Portela Margarido	2022
A tecnologia no ensino de História: Museus virtuais e jogos digitais	Andreia Rodrigues de Andrade	2022

Fonte: Elaborado pela autora.

Adicionalmente, é crucial considerar que esse método de pesquisa envolve uma análise detalhada e abrangente do tema, explorando uma variedade de materiais e perspectivas dos autores. Isso simplifica a etapa de análise dos dados, tornando-a mais eficaz. Conforme destaca Gil (2008, p. 35),

Na pesquisa bibliográfica, não é o pesquisador que fala; é o autor. A pesquisa bibliográfica é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado



em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral. Pode ser conceituada também como a identificação, localização, seleção, busca e recuperação de toda a documentação já publicada, escrita ou registrada em qualquer formato.

Nesse cenário, a investigação bibliográfica se revela como uma ferramenta de grande valor para o pesquisador, especialmente ao lidar com um assunto tão dinâmico e atual quanto o uso de *games* no ensino de História. A disponibilidade de plataformas científicas acessíveis a qualquer momento proporciona uma flexibilidade que se mostra particularmente vantajosa em ambientes educacionais em constante transformação. Dessa forma, a pesquisa bibliográfica não apenas aprimora a compreensão do pesquisador sobre o assunto, mas também estabelece uma base sólida para investigações futuras e aplicação prática.

### **3. O Ensino da História: entre o analógico e o digital**

Neste capítulo, exploramos o papel transformador dos jogos digitais no ensino de História no ensino médio, pois, à medida que a tecnologia continua a evoluir, os educadores devem buscar maneiras inovadoras de envolver os alunos e tornar a aprendizagem mais significativa.

Os jogos digitais emergiram como uma ferramenta poderosa nesse cenário, oferecendo uma abordagem envolvente e imersiva, que transcende os limites dos métodos tradicionais de ensino. Ao explorar as possibilidades oferecidas pelos jogos digitais, podemos não apenas revitalizar o ensino de História, mas também inspirar uma nova geração de estudantes a se apaixonar pelo estudo do passado.

Gee (2003) e Prensky (2007) ressaltam a importância dos jogos como ferramentas de aprendizado imersivas e poderosas na era digital. Prensky (2007) destaca como os jogos podem proporcionar uma experiência de aprendizado envolvente, desafiando os alunos a pensarem criticamente, resolverem problemas e explorarem conceitos complexos de forma interativa. Isso sugere que os jogos não apenas transmitem conhecimento, mas também incentivam a aplicação ativa do aprendizado em situações práticas, o que é essencial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e analíticas. Por outro lado, Gee (2003) enfatiza a natureza única dos jogos como meio de aprendizado, oferecendo aos alunos oportunidades únicas para

experimental, praticar e refletir sobre conteúdos de forma divertida e envolvente. Essa abordagem sugere que os jogos têm o potencial de transformar a educação, proporcionando experiências de aprendizado significativas, que podem motivar os alunos e promover uma compreensão mais profunda dos conceitos abordados. Em essência, tanto Gee (2003) quanto Prensky (2007) concordam que os jogos oferecem uma abordagem inovadora e eficaz para o ensino, estimulando o engajamento dos alunos e facilitando a aquisição e aplicação do conhecimento.

Os jogos digitais remontam às décadas de 1950 e 1960, quando os primeiros protótipos foram desenvolvidos em laboratórios de pesquisa e universidades. Notáveis entre eles estão Spacewar! (1962), um dos primeiros jogos de computador, e Pong (1972), um marco nos jogos de *arcade*. Esses jogos pioneiros pavimentaram o caminho para o desenvolvimento de uma indústria multimilionária que agora abraça uma variedade de gêneros e plataformas. Essa evolução tecnológica é uma das razões pelas quais os jogos digitais se tornaram uma ferramenta tão poderosa no ensino de História, permitindo que os alunos experimentem e interajam com o passado de maneiras sem precedentes.

Na década de 1970, os jogos de *arcade* cresceram em popularidade, com títulos icônicos como Space Invaders (1978) e Pac-Man (1980) dominando as salas de jogos. Ao mesmo tempo, os primeiros consoles domésticos, como o Atari 2600, começaram a aparecer nos lares, introduzindo uma nova era de entretenimento digital.

Os anos 1980 testemunharam uma explosão na indústria dos jogos, com o surgimento de consoles de 8 e 16 bits. Títulos como Super Mario Bros. (1985) e The Legend of Zelda (1986) definiram novos padrões de jogabilidade e narrativa. Enquanto isso, os jogos de computador, como King's Quest (1984) e SimCity (1989), se destacaram pela sua profundidade e complexidade.

A década de 1990 trouxe consoles de 32 e 64 bits, impulsionando avanços significativos em gráficos e jogabilidade. Jogos como Final Fantasy VII (1997) e Super Mario 64 (1996) continuaram a definir a experiência de jogo para uma nova geração de jogadores. Paralelamente, a popularização da internet abriu caminho para os jogos *on-line* e *massively multiplayer on-line games* (MMOs), como Ultima Online (1997) e EverQuest (1999).

No início dos anos 2000, os jogos continuaram a evoluir, aproveitando os avanços tecnológicos para criar experiências mais imersivas. Títulos como Halo: Combat Evolved

(2001) e *World of Warcraft* (2004) se tornaram fenômenos culturais, demonstrando o poder dos jogos como formas de entretenimento e interação social.

A década de 2010 viu a ascensão das plataformas de distribuição digital e o *boom* da cena independente de jogos. Jogos como *Minecraft* (2011) e *Fortuito* (2017) demonstraram a diversidade e a criatividade da indústria, enquanto o surgimento dos dispositivos móveis impulsionou os jogos casuais e móveis para o *mainstream*.

Finalmente, na década de 2020, novas tecnologias como realidade virtual (*virtual reality* — VR) e realidade aumentada (*augmented reality* — AR) começaram a moldar o futuro dos jogos digitais. Modelos de negócio como jogos como serviço (*games as a service* — GaaS) se tornaram mais comuns, com títulos como *Apex Legends* (2019) adotando atualizações regulares e monetização contínua. A evolução dos jogos digitais continua a ser um fenômeno em constante mudança, impulsionado pela inovação tecnológica, mudanças na cultura e na indústria, bem como criatividade dos desenvolvedores.

Nos últimos anos, houve um crescente reconhecimento do potencial dos jogos digitais como ferramentas educacionais, especialmente no ensino de História no ensino médio. Os jogos oferecem uma abordagem envolvente e interativa para aprender sobre eventos históricos, personagens e contextos culturais.

Tekinbaş e Zimmerman (2003) demonstram como os jogos podem ser integrados de forma eficaz ao currículo escolar, proporcionando um ambiente de aprendizado dinâmico, que promove a exploração ativa, a colaboração entre os alunos e a aprendizagem significativa. Por sua vez, Squire (2011) destaca a importância de aproveitar a cultura participativa dos jogos para criar experiências de aprendizado mais envolventes e colaborativas. Esses autores compartilham a visão de que os jogos têm o potencial de desafiar os alunos a pensar criticamente, resolver problemas e explorar conceitos complexos de maneira interativa, contribuindo, assim, para uma educação mais dinâmica e eficaz. Juntos, seus trabalhos destacam o valor dos jogos como uma ferramenta valiosa no ensino, capaz de inspirar e engajar os alunos em sua jornada de aprendizado.

Os jogos digitais podem proporcionar uma experiência imersiva, que permite aos alunos explorarem ambientes históricos de uma forma que os livros didáticos simplesmente não conseguem replicar. Por exemplo, jogos da franquia *Assassin's Creed* oferecem ambientes históricos detalhados e precisos, permitindo que os alunos mergulhem no passado e interajam

com personagens e eventos de determinados períodos. De acordo com Bogost (2007), os *videogames* proporcionam uma oportunidade singular não apenas para experimentar os acontecimentos históricos, mas também para abordá-los de maneira crítica, desafiadora e interpretativa, estimulando uma reflexão profunda e o desenvolvimento do pensamento crítico em relação ao passado.

Além disso, os jogos digitais podem ajudar os alunos a compreender melhor os contextos históricos, ao colocá-los no papel de figuras históricas ou permitindo que tomem decisões que influenciam o curso dos acontecimentos. Essa abordagem prática não apenas ajuda os alunos a memorizar fatos, mas também a compreender as complexidades e *nuances* das situações históricas. Os jogos digitais fornecem uma plataforma única para engajar os alunos com a história, permitindo que eles experimentem e explorem eventos históricos de uma maneira que os livros didáticos simplesmente não podem.

### **3.1. A Perspectiva de Pensar a Disciplina de História e o Digital**

Olhar para a interseção entre a disciplina histórica e o mundo digital envolve explorar novos horizontes de compreensão do passado por meio das tecnologias digitais. Elas proporcionam acesso a uma vasta gama de recursos históricos, incluindo documentos, imagens, vídeos, simulações e experiências interativas, ampliando significativamente as fontes disponíveis para os alunos explorarem e compreenderem o passado.

Scheinfeldt (2014) defende que a ascensão do digital não apenas ampliou o acesso à história, mas também abriu as portas para uma participação mais inclusiva na construção e interpretação do passado. Ao oferecer ferramentas e plataformas colaborativas, o digital transforma a história em um esforço coletivo, em que diversas vozes podem contribuir, enriquecendo nossa compreensão da riqueza e da diversidade da experiência humana ao longo do tempo. Por outro lado, Seixas (2016) enfatiza a questão da aprendizagem, ao considerar que a integração de ferramentas digitais na educação histórica representa um avanço significativo ao transformar a passividade da aprendizagem em participação ativa, oferecendo aos alunos uma experiência envolvente e dinâmica de interação com o conteúdo histórico.

Além disso, as ferramentas digitais permitem a criação de experiências de aprendizagem interativas e envolventes, incentivando o engajamento dos alunos com o conteúdo histórico.

Jogos educacionais, simulações, realidade virtual e experiências multimídia são exemplos de como o digital pode tornar a aprendizagem da história mais dinâmica e participativa.

Integrar o digital ao ensino de História também promove a colaboração entre os alunos, possibilitando que trabalhem juntos na investigação, análise e interpretação de fontes históricas. Plataformas *on-line*, fóruns de discussão e ferramentas de compartilhamento de documentos facilitam a construção coletiva do conhecimento histórico.

Além disso, o uso de tecnologias digitais no ensino de História não apenas promove o entendimento do passado, mas também desenvolve habilidades digitais essenciais, como pesquisa *on-line*, avaliação de fontes e uso ético da tecnologia. Os alunos também podem aprimorar suas habilidades históricas, como análise crítica, contextualização e argumentação.

Por fim, as tecnologias digitais possibilitam o acesso a narrativas históricas de diversas partes do mundo, promovendo uma compreensão mais ampla e inclusiva da história global. Isso permite que os alunos explorem diferentes perspectivas culturais, sociais e políticas, enriquecendo sua compreensão do passado.

Burke (1992) destaca que a era digital está redefinindo a relação entre historiadores e seu público, permitindo uma interação mais dinâmica e uma participação mais ativa na construção das narrativas históricas. Por outro lado, Standage (2013) defende que a emocionante interseção entre tecnologia digital e narrativa histórica oferece oportunidades para repensar e revitalizar a forma como entendemos e comunicamos o passado. Por sua vez, Leon (2018) argumenta que as tecnologias digitais capacitam indivíduos e comunidades a reivindicar e compartilhar suas próprias histórias, desafiando narrativas históricas dominantes e ampliando nossa compreensão do passado. Esses autores convergem na ideia de que a tecnologia digital está transformando profundamente a prática histórica, tornando-a mais participativa, acessível e diversificada, e reconhecem o impacto significativo da tecnologia digital na prática histórica e na construção de narrativas históricas. Todos o destacam como a era digital está redefinindo a relação entre historiadores e seu público, oferecendo novas formas de interação, participação e comunicação. Enfatizam a importância de aproveitar as oportunidades proporcionadas pela tecnologia digital para repensar, revitalizar e diversificar as narrativas históricas, permitindo uma maior inclusão de diferentes perspectivas e experiências na compreensão do passado.

Em suma, pensar a disciplina de História e o digital implica aproveitar os recursos e as possibilidades oferecidos pela tecnologia para tornar o estudo do passado mais acessível,

envolvente, colaborativo e globalmente conectado.

No próximo capítulo, investigamos como os jogos digitais moldam mentes e corações, explorando a influência da psicogenética de Piaget (1983) no desenvolvimento humano através do mundo dos *games*.

#### **4. Introdução à psicogenética e sua aplicação nos jogos digitais**

A psicogenética, teoria proposta por Jean Piaget (1983), explora como os indivíduos constroem conhecimento por meio de interações com o ambiente. Quando aplicada aos jogos digitais, essa teoria oferece uma perspectiva valiosa sobre como os eles influenciam o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos jogadores. Piaget (1983) identificou estágios específicos do desenvolvimento cognitivo, incluindo o período sensório-motor, o período pré-operacional, o período das operações concretas e o período das operações formais. Ele argumentou que as crianças passam por esses estágios em uma sequência fixa e que suas interações com o ambiente, quando se trata do uso de jogos digitais, seguem esse mesmo princípio. Sobre o uso dos jogos digitais, a teoria de Piaget (1983) pode ser aplicada de várias maneiras conforme especificado nos tópicos a seguir.

##### **4.1. Desenvolvimento da Cognição**

Os jogos digitais podem oferecer desafios cognitivos que ajudam os jogadores a desenvolver habilidades de resolução de problemas, raciocínio lógico e pensamento crítico. McGonigal (2011) enfatiza que os jogos digitais são um *playground* para a mente, oferecendo desafios que estimulam a resolução de problemas, o raciocínio lógico e o pensamento crítico. Ao se envolverem com esses jogos, os jogadores desenvolvem habilidades cognitivas essenciais de uma forma divertida e motivadora. Por exemplo, jogos que envolvem quebra-cabeças ou estratégia podem estimular a mente e promover o desenvolvimento cognitivo.

Para Tucker (2011), os jogos digitais oferecem às pessoas a oportunidade de explorar diferentes identidades e papéis, permitindo-lhes experimentar o mundo de maneiras que podem não ser possíveis na vida real. Ela destaca como os jogos digitais não apenas proporcionam entretenimento, mas também servem como ferramentas para a exploração pessoal e a expressão

criativa, possibilitando experiências que podem expandir os horizontes individuais.

#### **4.2. Aprendizado Ativo**

Piaget (1983) afirma que as crianças aprendem melhor quando estão ativamente envolvidas em experiências significativas. Nesse sentido, Papert (1993) considera que a aprendizagem ativa é fundamental para o desenvolvimento humano. Os jogos digitais oferecem oportunidades para aprendizado ativo, permitindo que as crianças experimentem, explorem e interajam com conceitos de maneira prática e envolvente. Eles fornecem um ambiente interativo onde elas podem se envolver ativamente, explorar e experimentar conceitos de maneira imersiva e envolvente.

Gee (2003) reforça que aprendizado é mais eficaz quando os alunos estão ativamente engajados em experiências significativas. E os jogos digitais oferecem oportunidades para esse engajamento, permitindo que eles experimentem, explorem e interajam com conceitos de forma prática e envolvente.

#### **4.3. Construção do Conhecimento**

Assim como na teoria de Piaget (1983), na qual as crianças constroem ativamente seu próprio conhecimento por meio da exploração e da experimentação, os jogos digitais podem proporcionar um ambiente onde os alunos podem construir ativamente seu entendimento sobre diversos assuntos. Conforme destaca Gee (2003), os jogos digitais proporcionam um ambiente rico e interativo onde os indivíduos podem construir ativamente seu próprio entendimento sobre diversos assuntos. Ao experimentar diferentes situações e observar as consequências de suas ações dentro do jogo, eles estão envolvidos em um processo de aprendizado dinâmico e imersivo. Por exemplo, jogos de simulação podem permitir que experimentem diferentes situações e observem as consequências de suas ações, contribuindo para sua compreensão do mundo ao seu redor.

Gardner (1983) defende sua teoria sobre inteligências múltiplas, argumentando que a inteligência não é uma entidade única e mensurável, mas sim um conjunto de capacidades distintas que se manifestam de maneiras diversas em diferentes indivíduos. Embora não se

concentre especificamente na aplicação de suas ideias aos jogos digitais, suas discussões sobre as diferentes formas de inteligência e como elas podem ser desenvolvidas e aplicadas em diversos contextos educacionais fornecem uma base conceitual para entender como os jogos digitais podem estimular diferentes formas de inteligência.

Os jogos digitais, seguindo o conceito de inteligências múltiplas, podem estimular diferentes formas de inteligência, proporcionando oportunidades para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Eles oferecem múltiplos caminhos para a aprendizagem e a expressão, adaptando-se às necessidades e interesses individuais dos jogadores.

#### **4.4. Adaptação ao Estágio de Desenvolvimento**

Os jogos digitais podem ser projetados levando em consideração os diferentes estágios de desenvolvimento cognitivo humano, oferecendo desafios adequados às suas habilidades e níveis de compreensão. Isso pode ajudar a garantir que os jogos sejam adequados e eficazes para promover o aprendizado e o desenvolvimento dos alunos. Segundo Gee (2003), os jogos digitais têm o poder de se ajustar de forma inteligente ao nível de habilidade e compreensão, proporcionando desafios adequados ao seu estágio de desenvolvimento cognitivo. Essa adaptação personalizada é fundamental para garantir que os jogos sejam eficazes como ferramentas de aprendizado e desenvolvimento.

No capítulo a seguir, descubra como essa abordagem inovadora está revolucionando a maneira como os alunos aprendem sobre o passado, promovendo o desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas enquanto mergulham em aventuras históricas cativantes.

### **5. Jogos digitais e o ensino de História no ensino médio**

Os jogos digitais têm sido explorados como uma ferramenta pedagógica no ensino de História no ensino médio. Eles oferecem uma abordagem inovadora e envolvente para ensinar conceitos históricos, ao mesmo tempo que promovem o desenvolvimento de habilidades críticas, analíticas e de pensamento histórico nos alunos. A seguir, destacamos algumas maneiras pelas quais os jogos digitais podem ser utilizados no ensino de História no ensino médio.



### **5.1. Simulações de Eventos Históricos**

Jogos de simulação permitem que os alunos experimentem eventos históricos em primeira mão, assumindo o papel de personagens históricos ou tomando decisões em cenários históricos. Como destaca Meier (2008), os *videogames* oferecem uma janela única para a história, em que os jogadores podem não apenas testemunhar, mas também interagir e influenciar os eventos passados. Da mesma forma, Fischer (2016) considera que os jogos digitais proporcionam uma oportunidade única para os jogadores não apenas aprenderem sobre história, mas também para experimentá-la, criando um novo nível de conexão emocional e compreensão dos eventos passados. Isso ajuda os alunos a entenderem as complexidades e os contextos dos acontecimentos históricos, ao mesmo tempo que desenvolvem empatia e compreensão das perspectivas históricas.

### **5.2. Exploração de Épocas e Culturas**

Jogos digitais ambientados em períodos históricos específicos oferecem aos alunos a oportunidade de explorar e interagir com culturas passadas. Esses jogos podem fornecer informações detalhadas sobre aspectos da vida cotidiana, política, economia e cultura de diferentes períodos históricos, enriquecendo a compreensão dos alunos sobre o passado.

Através dos jogos digitais, os jogadores têm a oportunidade única de explorar épocas e culturas diversas de maneira imersiva e interativa. Por meio dessas experiências virtuais, é possível viajar no tempo e no espaço, mergulhando em períodos históricos e contextos culturais que, de outra forma, seriam inacessíveis. Consalvo (2007), em primeiro lugar, aponta que os jogos digitais têm o potencial de oferecer uma forma única de explorar e entender diferentes épocas e culturas, permitindo que os jogadores experimentem a história de uma maneira interativa e envolvente. De maneira similar, Gee (2003), em segundo lugar, considera que os jogos digitais são uma ferramenta poderosa para a exploração e aprendizado sobre diferentes culturas e épocas históricas, permitindo que os jogadores vivenciem eventos passados de uma maneira única e interativa. Esses jogos oferecem uma janela para o passado e para o mundo, permitindo que os jogadores experimentem eventos históricos, interajam com personagens emblemáticos e compreendam as complexidades das diferentes culturas.

Ao incorporar elementos de pesquisa histórica e antropológica, os desenvolvedores de jogos digitais criam ambientes ricos em detalhes e autenticidade, proporcionando uma experiência educativa e enriquecedora para os jogadores. Além disso, a narrativa e a jogabilidade desses jogos incentivam a curiosidade e o aprendizado ativo, promovendo uma compreensão mais profunda e empática das épocas e culturas exploradas.

### **5.3. Resolução de Problemas Históricos**

Jogos de aventura ou estratégia que apresentam enigmas ou desafios baseados em eventos históricos exigem que os alunos apliquem seu conhecimento histórico para resolver problemas e avançar no jogo. Isso estimula o pensamento crítico e analítico dos alunos, ao mesmo tempo que os incentiva a relacionar os eventos históricos.

Ao enfrentar desafios dentro de um contexto histórico simulado, os alunos são desafiados a tomar decisões informadas com base em uma compreensão profunda dos eventos, costumes e valores da época. Essa abordagem promove o desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico e análise histórica, à medida que os alunos exploram diferentes perspectivas e consideram as implicações de suas escolhas.

Além disso, a resolução de problemas históricos através de jogos digitais oferece uma oportunidade única para os alunos experimentarem os desafios e complexidades da vida histórica de forma prática. Ao se envolverem ativamente com o conteúdo histórico, os alunos desenvolvem uma compreensão mais profunda das causas e consequências dos eventos passados, conectando-se de maneira mais significativa com o material de estudo.

Bogost (2007), Gee (2003) e Steinkuehler (2006) compartilham a visão de que os jogos digitais têm um papel significativo na educação histórica, destacando sua capacidade de envolver os alunos, promover o aprendizado ativo e transmitir informações históricas de maneira eficaz. Enquanto Gee (2003) enfatiza a interatividade e a tomada de decisão dos jogadores, Steinkuehler (2006) destaca a imersão e a experiência emocional proporcionada pelos jogos e Bogost (2007) ressalta a capacidade dos jogos de persuadir e comunicar ideias históricas de forma convincente. Esses autores reconhecem a importância dos jogos digitais como ferramentas educacionais poderosas, que podem enriquecer a experiência de aprendizado histórico dos alunos. Eles reconhecem o potencial dos jogos digitais na educação histórica, enfatizando sua capacidade de envolver os alunos, promover o aprendizado ativo e transmitir

informações históricas de maneira eficaz. No entanto cada autor aborda o tema de uma perspectiva ligeiramente diferente, enfatizando diferentes aspectos da experiência de jogo e seu impacto na aprendizagem histórica.

#### **5.4. Construção de Narrativas Históricas**

Alguns jogos digitais permitem que os alunos criem suas próprias narrativas históricas, criando personagens, eventos e cenários históricos. Isso promove a criatividade dos alunos, ao mesmo tempo que os desafia a aplicar seu conhecimento histórico para criar histórias autênticas e convincentes.

Nos *games* digitais, a construção de narrativas históricas desempenha um papel essencial, permitindo aos jogadores mergulhar em ambientes históricos e interagir com personagens e eventos do passado de maneira envolvente. Essas narrativas são cuidadosamente projetadas para fornecer contexto histórico, apresentar desafios relevantes e envolver os jogadores em uma jornada imersiva através do tempo. Ao explorar cenários históricos autênticos e tomar decisões que afetam o curso dos acontecimentos, os jogadores têm a oportunidade de experimentar, em primeira mão, as complexidades e dilemas enfrentados pelas pessoas do passado.

Um exemplo de construção de narrativas históricas dentro de jogos digitais é o jogo *Assassin's Creed: Odyssey*. Nesse jogo, os jogadores são transportados para a Grécia Antiga durante a Guerra do Peloponeso, um período crucial na história grega. Eles assumem o papel de um mercenário e têm a oportunidade de explorar uma representação detalhada e autêntica do mundo grego antigo, incluindo cidades famosas como Atenas e Esparta, bem como ilhas remotas e santuários antigos. Para McGonigal (2011), os jogos de mundo aberto, como *Assassin's Creed*, oferecem aos jogadores uma experiência imersiva e expansiva, permitindo-lhes explorar livremente ambientes vastos e participar de uma variedade de atividades dinâmicas.

No jogo, os jogadores encontram personagens históricos como Sócrates, Hipócrates e Péricles, assim como participam de eventos significativos, como batalhas entre Atenas e Esparta, o julgamento de Sócrates e a peste de Atenas. Através de missões e interações com personagens não jogáveis (*non-player characters* — NPCs), os jogadores são imersos em uma narrativa complexa, que reflete os conflitos políticos, sociais e culturais da época.

Além disso, o jogo incorpora elementos de jogabilidade que refletem a vida na Grécia Antiga, como a exploração de ruínas antigas, o combate em estilo hoplita e a participação em eventos esportivos como os Jogos Pan-Helênicos. Através dessas experiências interativas, os jogadores não apenas aprendem sobre a história e a cultura da Grécia Antiga, mas também se envolvem ativamente com o período, experimentando seus desafios e dilemas de uma maneira emocionante e educativa. Para Schell (2008), os jogos digitais têm o poder de transportar os jogadores para mundos históricos fascinantes, onde podem não apenas observar, mas também participar ativamente de eventos e experiências do passado.

Em última análise, a construção de narrativas históricas dentro dos jogos digitais permite aos desenvolvedores educar os jogadores sobre eventos históricos, culturas e figuras importantes, transformando o processo de aprendizado em uma experiência interativa e emocionante.

### **5.5. Análise Crítica de Representações Históricas**

Jogos digitais baseados em eventos históricos muitas vezes apresentam interpretações específicas desses eventos. Os alunos podem ser incentivados a analisar criticamente essas representações, questionando a precisão histórica, os vieses culturais e as mensagens transmitidas pelo jogo.

A análise crítica de representações históricas em jogos digitais é fundamental para compreender como esses jogos moldam nossa percepção do passado. Em vez de simplesmente aceitar as narrativas apresentadas, os alunos são incentivados a examinar a precisão histórica, cultural e as mensagens transmitidas pelos jogos.

Em alguns casos, simplificam eventos históricos para torná-los mais acessíveis e envolventes para os jogadores, mas essa simplificação pode distorcer a verdade histórica. Os alunos podem comparar as representações dos jogos com fontes históricas para identificar imprecisões e distorções.

Chartier (2002 como citado em Barros, 2021, p. 21) destaca que as representações e suas possíveis interpretações, trabalham com a subjetividade, a qual pode-se ligar uma outra história destinada ao discurso e distante do real. Assim, a estrutura da narrativa, a qual seguir o destino criado anteriormente, independente de segmento histórico ou historiográfico, podendo ser levado ao fictício.

Além disso, os desenvolvedores de jogos trazem seus próprios vieses culturais para as representações históricas, o que pode levar a uma visão tendenciosa, ou anacrônica, dos eventos. Os alunos podem explorar como diferentes culturas são retratadas nos jogos e como essas representações refletem os preconceitos da sociedade contemporânea.

Os jogos digitais também transmitem mensagens sobre temas históricos, políticos e sociais, que podem influenciar a maneira como os jogadores percebem os eventos retratados. Meneses (2003 como citado em Barros, 2021, p. 21) explica

por meio da cultura visual, a fonte de informação conforme as vantagens que pode, beneficiar o conhecimento histórico, no campo das fontes visuais, pois o próprio objeto atribui efeito demiúrgico, relevante ao poder político, econômico ou religioso por exemplo, com funções pedagógicas edificantes.

Cabe aos alunos questionarem se essas mensagens são historicamente precisas ou se refletem agendas ideológicas dos desenvolvedores. Além disso, os jogos digitais históricos muitas vezes negligenciam a diversidade de experiências e perspectivas históricas. Assim, os alunos podem explorar como as representações nos jogos podem marginalizar certos grupos e como isso afeta a narrativa histórica geral.

A análise crítica de representações históricas em jogos digitais não apenas promove uma compreensão mais sofisticada do passado, mas também desenvolve habilidades de pensamento crítico nos alunos, permitindo-lhes questionar fontes de informação e reconhecer vieses em diferentes formas de mídia.

### **5.6. Colaboração e Competição**

Jogos digitais também podem ser usados para promover a colaboração entre os alunos, à medida que trabalham juntos para alcançar objetivos comuns dentro do jogo. Além disso, elementos competitivos, como placares de líderes ou desafios entre alunos, podem aumentar o engajamento e a motivação dos alunos para aprender história. Para McGonigal (2011), nos jogos digitais, a competição é mais do que uma busca pela vitória; é um espaço onde os jogadores aprendem a colaborar, a resolver problemas e a desenvolver habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico e trabalho em equipe.

Ao integrar os jogos digitais no ensino de História no ensino médio, os educadores proporcionam uma experiência de aprendizagem mais envolvente e significativa, preparando os alunos para entender e apreciar o papel crucial que a história desempenha em nossa compreensão do mundo atual.

No próximo capítulo, destacamos alguns jogos que podem ser usados pelo professor, nas aulas de História, de acordo com uma temática específica.

## 6. Os jogos digitais: possibilidades de trabalhar temas históricos

O trabalho de Lukas Gabriel Grzybowski (2022), “O ensino de história na era digital: Os *games* para além da gamificação”, analisa as possibilidades do uso de jogos eletrônicos no ensino. Em um primeiro momento, traz reflexões teóricas referentes ao papel da educação, teoria e ensino da História, jogos eletrônicos na sociedade contemporânea e possibilidades de uso no contexto educacional.

Em um segundo momento, apresenta um estudo de caso desenvolvido a partir de duas disciplinas-oficinas ministradas por ele, quando cursava licenciatura em História na Universidade Estadual de Londrina. Tem como resultado o apontamento no sentido de ampliar a discussão no que se refere ao uso de jogos eletrônicos no ensino da disciplina, ressaltando a necessidade de criar estratégias e refletir sobre o ensino de História na era digital.

Pautado na discussão de conceitos como ensino de História, *videogames*, teoria da História e era digital, Grzybowski (2022) considera que os jogos eletrônicos não podem ser ignorados enquanto importantes estratégia pedagógica na disciplina de História. Ele também enfatiza a relação dialética, entre quem ensina e quem aprende, fundamentado nas teorias de aprendizagem postuladas por Paulo Freire, ao considerar que essa troca é fundamental para a construção de sujeitos críticos, autônomos, conscientes do seu papel social. Outro ponto considerado pelo autor é a viabilidade do uso dos jogos eletrônicos, enquanto ferramenta importante e com capacidade de recolocar a disciplina de História no centro da atenção dos alunos, propondo a valorização dos recursos digitais no ensino, aliando o conhecimento científico-acadêmico às ferramentas digitais utilizadas no dia a dia pelos alunos.

Jorge Gabriel Neves de Souza Santos (2022), em *Gamificação digital no ensino de História: Uma experiência pedagógica no ensino secundário*, oferece uma oportunidade de

analisar uma experiência pedagógica no ensino secundário, em Portugal. No capítulo II, o autor destaca o panorama do ensino da disciplina no país e de que forma os *videogames* podem atuar como ferramentas que facilitam a aprendizagem.

Em consonância com as ideias de Grzybowski (2022), no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem ter como resultado o conhecimento gerado da relação entre os estudantes e os professores, Souza, Weissheimer e Buchweitz (2022) acrescentam uma crítica ao modelo de ensino tradicional, que prevalece na maioria das vezes, pautado nas aulas expositivas, documentos escritos, testes, fichas de trabalhos, valorizando a memorização dos conteúdos. Livros didáticos e aulas expositivas já não conseguem atrair a atenção dos alunos das novas gerações, sendo a ficção, presente nos jogos virtuais, uma forma mais viável de apresentar fatos e personagens históricas aos alunos.

Cleverton Flank Mendes da Silva (2023) investiga sobre as tecnologias digitais e seu uso nas escolas, fazendo uma reflexão sobre como mesclar o ensino com elas. O trabalho é dividido em três partes. Na primeira, ele apresenta uma breve história do *videogame* no mundo, considerando-os uma grande ferramenta que pode ser usada na educação para ampliar os horizontes do ensino, por exemplo, para ilustrar e facilitar a explicação de um tema nas aulas de História. Na segunda parte, Silva (2023) apresenta uma reflexão sobre as possibilidades de uso das tecnologias digitais, mais precisamente, os jogos digitais no ambiente escolar na disciplina de História. Na terceira parte, busca entender o que dizem os alunos e professores sobre os usos de jogos na educação, elaborando, para isso, 21 perguntas sobre o assunto. Sobre o uso de jogos na sala de aula, percebeu-se que 88% dos professores entrevistados nunca usaram *videogame* em sala de aula como ferramenta de ensino e aprendizagem.

Silva (2023) considera que o ensino de História precisa ser pensado em sua complexidade, um ponto que ressoa a discussão de Santos (2022), que considera o fato de que a história, pela sua complexidade e diversidade de fatos e personagens ser associada a ferramentas didáticas pouco dinâmicas, acaba causando dificuldades, por parte dos alunos, para localizar no espaço/tempo os fatos estudados. Ambos consideram que os jogos digitais podem constituir uma importante ferramenta capaz de oferecer experiências de aprendizagem do contexto histórico apresentado na temática do jogo.

Com relação ao uso de jogos digitais em sala de aula, podemos destacar o trabalho de Ana Clara Guilherme Timóteo de Barros (2021), quando analisa a utilização do jogo *Uncharted*:

Drake's Fortune para complementar o ensino de História, enquanto ferramenta composta por teor histórico sobre a América pré-colombiana e o mito de El Dorado. Segundo Barros (2021), trabalhar com jogos em complemento ao livro didático ou outros materiais permite compreender o assunto apresentado de forma dinâmica, divertida e interativa. No caso do referido jogo, ela analisa o imaginário e o contexto histórico levado em consideração pelos desenvolvedores para compor um enredo arqueológico e rico em elementos relacionados às culturas pré-colombianas, tendo como foco a representação do mito de El Dorado.

No próximo tópico, abordamos os desafios enfrentados pelos professores ao fomentarem o uso dos jogos digitais nas aulas de História.

### **6.1. Desafios do Uso Pedagógico de Jogos Digitais**

Segundo Ribeiro (2023), a tecnologia é capaz de trazer diversos benefícios para a educação, mas somente se for bem utilizada pelos alunos e professores. Do contrário, ela acabará mais atrapalhando, do que ajudando. Entre os principais desafios, Ribeiro (2023) destaca que é necessário planejar e escolher adequadamente um jogo. O planejamento requer cuidado e atenção para que os alunos não se concentrem mais na parte lúdica do jogo, deixando de lado o aprendizado do conteúdo proposto. E, mesmo tendo esses cuidados, ainda é possível que o jogo escolhido não seja adequado para todos os alunos. Por exemplo, para os que apresentam dificuldades de aprendizagem e determinada deficiência.

Koscheck (2021), concordando com Ribeiro (2023), ressalta que o papel do professor é de extrema importância para orientar, coordenar e respeitar a proporcionalidade adequada de uso de tecnologias digitais, uma vez que a utilização exagerada é desfavorável ao desenvolvimento humano. Burron, em sua análise de 2021, complementa, ao estudar as teorias propostas por Henri Wallon, que o desenvolvimento humano se dá a partir de uma construção progressiva no decorrer das fases, e cada fase possui sua singularidade, em que predomina um tipo de atividade correspondente ao tipo de recursos utilizados no momento para interagir com o ambiente.

Ferreira e Acioly-Régnier (2010) enfatizam que o mau funcionamento da internet e a falta de disponibilidade de *notebooks* para todos os alunos da turma dificultam, por vezes, a implementação do uso de recursos tecnológicos nas aulas. Por outro lado, Gama Filho (2022)



complementa considerando que há outras desvantagens associadas ao uso de jogos educacionais. Segundo ele, oferecer aos alunos uma plataforma para jogar pode se tornar complicado quando os professores não têm controle sobre o ambiente, possibilitando que os alunos acessem outras plataformas não recomendadas. Alunos que fazem uso excessivo de jogos podem se distanciar da vida real e de suas interações sociais. O uso prolongado de dispositivos eletrônicos pode acarretar problemas de saúde, como fadiga ocular e outros problemas físicos. A necessidade de tecnologias pode ser dispendiosa e excluir aqueles que não têm acesso a elas, ampliando ainda mais a divisão digital.

## **6.2. Os Jogos da Série Assassin's Creed**

Assassin's Creed é uma série de jogos de vídeo desenvolvida pela Ubisoft. Cada jogo da série geralmente se passa em uma época histórica diferente e segue a história de um protagonista ligado à Ordem dos Assassinos, uma sociedade secreta que luta contra os Templários ao longo da história. Assassin's Creed Odyssey é um dos títulos dessa série, ambientado na Grécia Antiga. Outros jogos populares da série incluem Assassin's Creed Origins, ambientado no Egito Antigo, e Assassin's Creed IV Black Flag, ambientado na era de ouro da pirataria no Caribe. Esses são alguns dos títulos da série que apresentam uma rica oportunidade para os professores de História trabalhar nas aulas.

No próximo tópico, destacamos os possíveis usos do jogo Assassins's Creed Odyssey nas aulas de História do ensino médio.

### **6.2.1. Assassins's Creed Odyssey (2018)**

Esse jogo é ambientado na Grécia Antiga, em suas principais cidades-Estado, no período da Guerra do Peloponeso, que ocorreu entre os anos 431 e 404 a.C. Contando com a colaboração da historiadora Stephanie-Anne Ruatta, percebe-se a preocupação dos criadores com a aproximação com o contexto histórico.

Com relação aos personagens, Rodrigues (2022) destaca que a história apresentada gira em torno de duas personagens principais: Kassandra e Alexios, irmãos, descendentes diretos de Leônidas I, importante rei espartano e grande general. A narrativa gira em torno da busca de Leônidas por sua família, separada anteriormente por intermédio de eventos causados pelo O

Oculto, grupo influente na política e na área militar, responsável por manipular tudo na Grécia Antiga.

Na saga, as personagens participam de grandes batalhas, seja defendendo Atenas ou Esparta. Os jogadores terão acesso tanto às cidades-Estado, podendo circular por ruas e monumentos arquitetônicos, quanto a paisagens como o mar e ilhas da região, mitologia, vida cotidiana e cultura grega. Além disso, surgem diversas personagens, como o importante filósofo Sócrates e o grande general Péricles, e acontecimentos históricos como a Guerra do Peloponeso. Assim, o jogo atende aos objetivos da habilidade EF06HI10 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ao explicar a formação da Grécia Antiga (pólis) e as transformações políticas, sociais e culturais.

É importante também, considerar a possibilidade de propor aos alunos uma pesquisa sobre a precisão histórica apresentada no jogo, comparando-a às fontes históricas disponíveis, e um importante exercício de reflexão acerca do que é ficção e do que é realidade, bem como levantar discussões sobre questões históricas e suas mudanças de concepções no decorrer da história da humanidade. Política, democracia, poder e guerras são exemplos de temas que podem sofrer mudanças de acordo com o tempo e com as sociedades.

Sobre o conceito de ‘democracia’, por exemplo, na Grécia Antiga, era diferente do que entendemos hoje. Embora ‘democracia’ ainda significasse o governo do povo, a definição de ‘povo’ era restrita. Para ser considerado um cidadão ateniense e ter o direito de participar na política, a pessoa precisava ser um homem nascido em Atenas e filho de pais atenienses, independentemente de sua condição financeira. Essa definição limitada de quem constituía o ‘povo’ contrasta com a ideia moderna de democracia, na qual toda a população, com algumas restrições específicas de acordo com o país, tem a oportunidade de participar no processo político.

Quando pensamos na Grécia Antiga, é comum imaginarmos suas impressionantes construções, com colunas majestosas e uma arquitetura clássica. Perguntamo-nos como esses edifícios seriam naquela época. Com gráficos de alta qualidade e detalhes minuciosos, um jogo pode dissipar essas dúvidas. Um exemplo é um modo chamado ‘Passeio pela História’, no qual os jogadores assumem o papel de uma águia, permitindo-lhes voar livremente pelo mapa ou até mesmo explorar a pé como humano, conhecendo diversos locais históricos representados no jogo. Esses lugares são acompanhados por guias que proporcionam uma experiência imersiva,

fazendo os jogadores se sentirem transportados para a antiga Atenas. Esse recurso facilita o uso do jogo como ferramenta de ensino, propiciando uma experiência educativa envolvente. Aqui, estão alguns dos muitos lugares que podem ser explorados durante o jogo: o Templo de Apolo, a Acrópole de Atena e o Templo de Hefesto.

## **7. Considerações finais**

Ao considerarmos o ensino de História e a integração de métodos tradicionais e digitais, é vital reconhecermos a importância de equilibrar a riqueza do passado com as inovações do presente. O ensino de História sempre se fundamentou em narrativas, análise crítica de fontes e debates em sala de aula, proporcionando aos alunos uma compreensão profunda dos eventos passados e suas conexões com o presente.

No entanto o advento das tecnologias digitais oferece novas oportunidades para enriquecer essa experiência educacional. Ferramentas como jogos digitais podem complementar os métodos tradicionais, proporcionando aos alunos uma abordagem mais dinâmica e interativa para explorar o passado.

Ao explorar o limiar entre métodos tradicionais e digitais no ensino de História, os educadores devem buscar integrar essas ferramentas de forma cuidadosa e reflexiva. É essencial preservar a integridade e a profundidade das práticas pedagógicas tradicionais, ao mesmo tempo que se aproveita o potencial das tecnologias digitais para envolver os alunos de maneiras inovadoras.

Portanto, ao adotar uma abordagem que valorize tanto os métodos tradicionais quanto os digitais, os educadores podem criar experiências de aprendizado mais dinâmicas, significativas e relevantes para os alunos, capacitando-os a compreender e apreciar a complexidade e a importância da história num mundo em constante evolução.

**Referências bibliográficas**

- Andrade, A. R. (2022). A tecnologia no ensino de História: Museus virtuais e jogos digitais. *Revista História Hoje*, 11(23), 365-368.
- Barros, A. C. G. T. (2021). *Representações do mito de El Dorado no jogo: “Uncharted: Drake’s Fortune” e possibilidades de uso no ensino de História* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Departamento de História, Universidade Federal Rural de Pernambuco].
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Burke, P. (1992). *A escrita da história: Novas perspectivas*. Editora Unesp.
- Buuron, B. S. (2021). *A afetividade no processo educativo segundo Henri Wallon: A influência da afetividade no processo educativo segundo Henri Wallon* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista].
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining advantage in video games*. MIT Press.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Ferreira, A. L., & Acioly-Régnier, N. M. (2010). Contribuições de Henri Wallon à relação cognição e afetividade na educação. *Educar em Revista*, (36), 21-38. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-40602010000100003>
- Ferreira, A. S. (2021). *50% inspiração, 50% diversão. Estórias articuladas – Uma abordagem analógica e digital* [Dissertação de Mestrado, Instituto Politécnico do Porto, Escola Superior de Educação].
- Fischer, K. M. (2016). Historical video games: Creating interactive learning experiences. *Journal of Digital Humanities*, 2(3), 72-86.
- Gama Filho, D. M. (2022). *Análise do impacto da tecnologia na educação* [Dissertação de Mestrado, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal de Pernambuco].
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave  
ISSN: 2966-4705 253-282p.

Macmillan.

Geertz, C. (1973). *The Interpretation of cultures*. Basic Books.

Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social* (6a ed.). Atlas.

Grzybowski, L. G. (2022). O ensino de história na era digital: Os games para além da gamificação. *Clio*, 40, 74-88.

Koscheck, A. (2021). Cultura digital: A relação entre tecnologias e o brincar na infância. *Revista de Psicologia*, 15(57), 589-598.

Leon, S. M. (2018). *An introduction to digital public history: An emerging field*. Routledge.

Margarido, M. M. S. S. P. (2022). *O quiz no ensino da história – Os jogos como forma de consolidação das aprendizagens na avaliação formativa* [Relatório de Mestrado, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa].

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Books.

Meier, S. (2008). Playing History: how video games are changing the presentation of History. In J. Murray, & L. Smith (Eds.), *The Oxford Handbook of the Digital Humanities* (pp. 407-421). Oxford University Press.

Papert, S. (1993). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.

Piaget, J. (1983). *A epistemologia genética*. Abril.

Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill Education.

Ribeiro, B. O. M. (2023). *Recursos didáticos no ensino de história: Os jogos eletrônicos existentes à proposta TOM* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Universidade Federal Fluminense, Instituto do Noroeste Fluminense de Educação Superior].

Rodrigues, G. L. (2022). *O uso de jogos eletrônicos na educação: Uma análise do jogo Assassin's Creed Odyssey para o ensino de história* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe].

Santana Junior, E. *A representação da mitologia grega nos jogos: Uma análise de "God of War (2005)"* [Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Departamento de História,

- Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe].
- Santos, J. G. N. de S. (2022). *Gamificação digital no ensino de História: Uma experiência pedagógica no ensino secundário* [Relatório de Estágio do Mestrado, Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra].
- Scheinfeldt, T. (2014). *Digital humanities and public history: A reflection* [University of Michigan].
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Seixas, P. (2016). Transgressing the boundaries: Towards a transformative hermeneutics of quantum learning and the teaching of History. In T. McDonald, & D. Fisher (Eds.), *Rethinking History education: Theory and practice*. Routledge.
- Silva, C. F. M. (2023). *A utilização das tecnologias digitais dentro da sala de aula: O vídeo game como ferramenta de ensino* [Departamento de História, Campus de Nova Andradina, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul].
- Souza, J. G., Weissheimer, J., & Buchweitz, A. (2022). Well played! Promoting phonemic awareness training using EdTech – GraphoGame Brazil – During the covid-19 pandemic. *Brain Sciences*, 12.
- Souza Neto, A. G. (2021). *Gênero nos jogos digitais históricos: Imagens, representações e possibilidades para o ensino de História* [Dissertação de Mestrado, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal da Paraíba].
- Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Standage, T. (2013). *Writing on the wall: Social media – The first 2,000 years*. Bloomsbury Publishing.
- Steinkuehler, C. (2006). *Why game (culture) studies now? Video games: A new art form*. Routledge.
- Tekinbaş, S, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press.
- Tucker, S. (2011). *Griefing: Policing masculinity in online games* [Master of Science Thesis, School of Journalism and Communication, University of Oregon].