

REVISTA TÓPICOS

A UTILIZAÇÃO DE VIDEOGAMES NO ENSINO DE HISTÓRIA NO CARIRI CEARENSE: POSSIBILIDADES E DESAFIOS A PARTIR DA ANÁLISE DOS JOGOS CIVILIZATION VI E ASSASSIN'S CREED III

DOI: 10.5281/zenodo.15851779

Fernando Brito dos Santos

RESUMO

O presente artigo discorre sobre a utilização dos videogames no ensino curricular. Ele analisa o uso de videogames como ferramenta didática complementar no ensino de História, com foco na região do Cariri cearense. A pesquisa tem como objetivo investigar como os jogos Civilization VI e Assassin's Creed III podem vir a ser utilizados em sala de aula e, dessa forma, contribuir para o engajamento e aprendizado dos alunos da Educação Básica, através de uma pesquisa de campo realizada na cidade de Mauriti/CE, feita com o intuito de avaliar as possibilidades e desafios do uso desses jogos no ambiente escolar, enfatizando o potencial desses jogos e a capacidade que eles têm de promover habilidades como raciocínio lógico, interatividade e compreensão histórica. O estudo se baseia em autores como Huizinga, Gee, Pereira e Giacomoni, e propõe uma abordagem inovadora para tornar o ensino de História mais atrativo e eficaz.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Palavras-chave: videogames, ensino de história, Cariri cearense, tecnologia na educação, inovação didática.

ABSTRACT

This article discusses the use of video games in the school curriculum, analyzing their application as a complementary teaching tool in History education, with a focus on the Cariri region in the state of Ceará, Brazil. The research aims to investigate how the games Civilization VI and Assassin's Creed III can be used in the classroom to enhance student engagement and learning in basic education. A field study was conducted in the city of Mauriti/CE to evaluate the possibilities and challenges of using these games in the school environment, emphasizing their potential and ability to promote skills such as logical reasoning, interactivity, and historical understanding. The study is based on the works of authors such as Huizinga, Gee, Pereira and Giacomoni, and proposes an innovative approach to make History teaching more engaging and effective.

Keywords: video games, history teaching, "Cariri cearense" region (Brazil), educational technology, innovation on Didactics.

INTRODUÇÃO

Esse trabalho trata da utilização do videogame como instrumento didático no ensino de história. Tem como um dos objetivos verificar como os videogames ou jogos digitais podem ser utilizados no ensino de história para complementar o conteúdo didático. Buscou-se analisar a importância, as possíveis formas de utilização, os benefícios e as eventuais desvantagens dessa abordagem. Para tanto, foram analisados dois jogos digitais:

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Civilization (2016) VI e Assassin's Creed III (2012) que embora sejam jogos completamente distintos no que diz respeito à proposta de jogo e a temática, são dois jogos com um grande potencial pedagógico. Buscou-se observar quais as possibilidades e desafios do uso desses jogos no ensino de história na região do Cariri cearense a partir de uma pesquisa de campo que foi realizada na cidade de Mauriti/CE, na Escola Estadual de Educação

Profissional Padre João Bosco de Lima.

A tecnologia e os videogames têm sido cada vez mais presentes no espaço educacional, especialmente no ensino e aprendizagem de história. Isso despertou o interesse de estudiosos e pesquisadores, abrindo novas perspectivas de pesquisa. Por isso, ao decidir escrever sobre esse tema, meu objetivo era fazer uma análise sobre como a utilização dos jogos digitais ou games no ensino de história pode contribuir para uma compreensão mais aprofundada sobre determinados períodos e eventos históricos, a exemplo do que fez George Seabra Coelho em seu artigo intitulado Os games e o ensino de história: um caminho possível para a educação histórica (COELHO, 2014), onde ele destaca a importância de se conhecer as potencialidades dos jogos digitais e não digitais e saber selecionar os jogos que são relevantes para o ensino curricular de história e argumenta que os jogos podem ser uma ferramenta importante para a aprendizagem.

Ao mesmo tempo, ele faz uma reflexão sobre a necessidade de uma adaptação dos jogos ao conteúdo que vai ser ensinado e da importância de o professor saber utilizar o jogo da maneira correta. É importante deixar claro que a proposta de utilizar jogos no ensino não invalida e nem diminui

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

de maneira alguma a importância do quadro e do livro didático para o ensino e aprendizagem. O intuito é ter uma ferramenta pedagógica a mais para complementar o conteúdo didático, e que alie ao mesmo tempo entretenimento e aprendizado, ajudando possivelmente para melhor compreensão do conteúdo.

Os videogames, ou simplesmente games, começaram a se desenvolver no final do século XX, e se popularizaram rapidamente entre os jovens, tornando-se uma forma de diversão e entretenimento. Autores como Gee (2003) e Pereira e Giacomoni (2018) destacam a importância dos videogames no ensino, argumentando que eles estimulam habilidades como raciocínio lógico, criatividade, interatividade, resolução de problemas e trabalho em equipe. À medida que alguns jogos exigem que os jogadores se unam para alcançar objetivos comuns, criam uma conexão entre os jogadores.

Seguindo essa linha, a utilização de videogames no ensino de história surge como uma alternativa para solucionar o problema da falta de engajamento e desinteresse dos alunos pela disciplina de história. Ao inserir os jogos no ensino, o professor pode tornar o conteúdo mais atrativo e engajador, já que os jovens de hoje em dia já crescem em meio as modernidades tecnológicas e meios digitais. Essa proposta de aliar jogos digitais, que é uma coisa bastante presente na realidade dos alunos de hoje em dia, junto ao ensino de conteúdos históricos, pode servir bastante para proporcionar aos alunos uma experiência única e inovadora.

REVISTA TÓPICOS

É importante ressaltar que os jogos analisados neste artigo são aqueles criados para o comércio e entretenimento, não exclusivamente para fins didáticos.

Exemplos de videogames com potencial educacional incluem Civilization VI, que permite explorar diferentes períodos históricos, construir uma civilização próspera e resistente ao tempo e conhecer um pouco mais sobre estruturas sociais, econômicas e políticas. Outro exemplo de game com potencial didático é o Assassin's Creed 3, que se passa durante o período da Revolução Americana e apresenta um enredo emocionante, focado na luta entre ingleses e americanos, pela liberdade e independência dos Estados Unidos.

Esse trabalho se justifica portanto pelo fato de, até onde pude verificar, não haver nenhum trabalho escrito sobre jogos como ferramenta de ensino na região do Cariri. Isso despertou meu interesse em pesquisar sobre o tema, já que ele é tão pouco explorado nessa região. Isso pode se dar pelo fato de que pouquíssimos professores utilizam jogos digitais em sala de aula, por diferentes fatores como falta de estrutura e ambiente adequado na escola, falta de preparo e conhecimento necessário para utilizar os jogos e falta de recursos tecnológicos na escola. Isso tudo pode, de certa forma, acabar gerando um desinteresse em muitas pessoas em pesquisar e escrever sobre o tema.

Por isso acredito que essa pesquisa poderá contribuir de forma significativa para se compreender um pouco melhor sobre a utilização dos jogos no ensino e para que surjam novas políticas públicas que possam vir a apoiar a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

implementação de novas tecnologias e novas abordagens no ensino curricular, a fim de diversificar a maneira como o conteúdo é trabalhado com os alunos e fugir um pouco do método de ensino tradicional, que muitas vezes acaba sendo insuficiente, já que, segundo Pereira e Giacomoni (2008), os métodos de ensino tradicionais consistem em aulas expositivas e de memorização de fatos. Isso pode fazer com que o aluno não demonstre tanto interesse pelo conteúdo nem busque fazer uma reflexão mais profunda sobre aquilo, e é exatamente pensando em vencer essas limitações que Giacomoni cita que a utilização dos jogos no ensino podem servir para promover mais interação entre os alunos e criar um ambiente com mais participação ativa dos estudantes.

QUADRO TEÓRICO

Para fazer essa pesquisa, vou citar uma análise feita por Pereira e Giacomoni (2008), onde eles dizem que os métodos tradicionais de ensino quase sempre consistem em aulas expositivas e de memorização de fatos.

O livro Jogos e ensino de história, de Pereira e Giacomoni (2018), explora a relação entre a educação e os jogos. Ele propõe uma abordagem bastante inovadora para o ensino de história. Os autores dizem que o uso dos jogos pode transformar a maneira com que os jovens se relacionam com o passado e, dessa forma, tornar o aprendizado mais inovador e envolvente.

Os autores dão exemplos de diferentes tipos de jogos, como de tabuleiro, simulações e digitais, e discutem suas aplicações pedagógicas. Na obra, os autores fazem uma análise crítica sobre os métodos tradicionais de ensino,

REVISTA TÓPICOS

que quase sempre consistem em aulas expositivas e na memorização de fatos. Eles falam que esses métodos utilizados podem ser insuficientes para fazer com que os alunos se interessem pelo conteúdo e busquem uma compreensão mais profunda. Para vencer as limitações os autores propõem a utilização de jogos educativos. Segundo Pereira Giacomoni, (2008) os jogos têm o poder de criar ambientes de aprendizado mais interativos e que, dessa forma, estimulam a participação ativa dos alunos. Ao jogar, os estudantes não apenas absorvem informações, mas também são levados a trabalhar em grupo e desenvolvem o pensamento crítico. Além disso, a utilização de jogos no ensino promove a interação social e a competitividade saudável, fazendo os alunos terem mais engajamento com o conteúdo.

O autor fala bastante sobre a importância da reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas e a constante busca por novas abordagens e métodos que atendam as necessidades dos estudantes de hoje em dia. O livro é muito importante porque traz uma discussão sobre as metodologias de ensino e apresenta uma nova proposta que pode vir a ser utilizada com a intenção de melhorar o ensino e modificar a maneira com que os estudantes se relacionam com o conteúdo.

Giacomoni fala da importância de saber adaptar os jogos ao contexto da sala de aula e as características dos alunos. Ele também fala da necessidade de preparação dos professores para que eles possam aplicar essa nova metodologia em sala de aula de uma maneira eficaz.

REVISTA TÓPICOS

Outro autor que trabalha com jogos e ensino e aprendizagem e tem uma abordagem bastante interessante é James Paul Gee. Em seu artigo “bons videogames, boa aprendizagem”, ele argumenta que os jogos têm algo neles que pode beneficiar a educação e que desafia o modo como enxergamos os jogos, algo meramente para entretenimento.

Em seu artigo, James Paul Gee(2009) aborda a relação entre os games e o processo de aprendizagem. O autor argumenta que os jogos têm características intrínsecas neles que podem beneficiar a educação e que desafiam o modo como enxergamos os jogos, que é algo que só serve para entretenimento e diversão. O autor começa abordando os jogos modernos e dizendo que eles são feitos para criar um ambiente imersivo e desafiador, necessitando que os jogadores desenvolvam algumas habilidades cognitivas e sociais. Ele aponta alguns elementos presentes nos jogos que facilitam a aprendizagem, como a capacidade de criar um ambiente seguro onde os jogadores têm a oportunidade de tentar, errar e tentar de novo, e isso é muito importante para poder se desenvolver novas habilidades. Ao permitir que os jogadores façam suas escolhas e experimentem novas estratégias, o jogo faz com que o aprendizado seja mais dinâmico e envolvente.

O autor também fala sobre um pouco sobre a importância da narrativa do jogo, porque isso pode fazer toda diferença para que o jogador crie uma conexão mais rapidamente com o conteúdo e, dessa forma, facilite a aprendizagem. Para explicar melhor, Gee faz uma comparação entre o jogo e um bom livro e diz que assim como um bom livro tem o poder de estimular a leitura, um jogo com uma narrativa envolvente pode servir para

REVISTA TÓPICOS

motivar e desafiar o jogador, criando um ambiente propício para a aprendizagem.

Outro ponto bem interessante do artigo é que o autor faz uma análise sobre a capacidade que os jogos têm de criar uma interação social e estimular o trabalho em equipe, à medida em que alguns jogos exigem que os jogadores se unam para alcançar objetivos comuns, criando uma conexão entre os jogadores. Essa capacidade de saber trabalhar em equipe é uma habilidade que está sendo cada vez mais valorizada hoje em dia.

Gee fala como a dinâmica e o enredo dos jogos podem ser muito benéficos à educação, e dá uma sugestão para que os desenvolvedores de jogos e os educadores trabalhem juntos para desenvolver novas experiências, novas técnicas e metodologias de aprendizagem, para tornar o ensino mais dinâmico, atrativo e envolvente para os alunos, promovendo uma aprendizagem um pouco mais eficaz.

O artigo de James Paul Gee nos convida a analisar e repensar o modo como vemos a educação, destacando que os jogos podem ser uma ferramenta poderosa no processo de ensino. Mas, para isso, é preciso encontrar a maneira correta de utilizá-los.

Já no livro *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, escrito por Joham Huizinga, é explorada a importância dos jogos na formação cultural humana. O autor fala que o jogo não é só uma atividade recreativa, mas, também, uma parte importante da vida social e cultural e tem influência em diversas áreas da sociedade, como, por exemplo, a ciência e a religião.

REVISTA TÓPICOS

Na obra, é possível notar que o autor faz uma análise definindo o conceito de ludicidade, que, segundo ele, é a capacidade humana de brincar e também os prazeres que aquelas atividades lúdicas trazem. O jogo é uma atividade onde o seu diferencial é a sua liberdade e capacidade de criar um espaço temporal único e separado da atividade cotidiana e, para ele, essa separação entre o espaço da vida cotidiana e o espaço criado pelo jogo é o que faz com que o jogo seja uma experiência valiosa.

Um dos pontos mais importantes que eu pude perceber no livro é quando o autor afirma que o jogo é um precursor da cultura, e fala que muitas das instituições sociais que nós consideramos importantes, como a política e a religião, por exemplo, também tiveram em sua base raízes lúdicas. Portanto, o jogo não é só um reflexo cultural, mas sim um elemento ativo que acaba de certa forma moldando a cultura.

Huizinga enfatiza dizendo que o ato de jogar era visto em muitas sociedades como uma espécie de ritual, onde os praticantes se envolviam com regras e questões que iam muito além das atividades do cotidiano.

Ao longo da obra, é possível notar que o autor faz uma relação entre o jogo e a criatividade, dizendo que o ato de jogar estimula a imaginação e a criatividade e isso faz com que o jogador desenvolva novas ideias e possibilidades. Afirma que a criatividade é importante para o desenvolvimento cultural, e isso acaba também impulsionando outras áreas como, por exemplo, a literatura.

REVISTA TÓPICOS

Outra coisa bastante interessante no texto é quando Huizinga diz que o jogo é uma atividade universal e que esteve presente em todas as sociedades ao longo dos séculos. Ele também apresenta diversos tipos de jogos e mostra evidências de como a ludicidade sempre esteve presente na experiência humana.

Seguindo esse ponto de vista de Huizinga, é possível compreender um pouco melhor o papel que o jogo exerce na sociedade. Ele é um elemento que tem a capacidade de unir pessoas de diferentes crenças, culturas e religiões.

FONTES DE PESQUISA

As fontes utilizadas para a escrita deste artigo são de diferentes tipos e de suma importância para a realização deste trabalho. Dentre essas fontes estão as fichas de análise dos jogos Assassin's Creed III e Civilization VI. Através delas foi possível analisar como esses jogos podem vir a ser utilizados como ferramentas educacionais para ensinar História.

As fotos tiradas durante o período em que eu jogava permitiram uma observação mais detalhada dos elementos históricos e culturais presentes nos jogos.

Além disso, ao observar as instalações da Escola Estadual de Educação Profissional João Bosco de Lima, incluindo o Laboratório de Informática, pude perceber que a estrutura da escola é favorável ao emprego de novas

REVISTA TÓPICOS

tecnologias que poderiam tornar o ensino mais inovador, se houvesse um pouco mais de vontade e recursos financeiros.

Já as entrevistas feitas com a professora de História Florinda Mesa (nome fictício) e com o diretor Caio Júnior (nome fictício) me trouxeram informações preciosas sobre as formas de ensino, as práticas pedagógicas utilizadas e os desafios que existem para pensar na implantação de novas técnicas de ensino e metodologias inovadoras, que poderiam tornar o ensino de história mais atrativo e engajador. Essa junção das fichas de análise de jogos, da observação da infraestrutura escolar e das entrevistas feitas com dois educadores, permite fazer uma análise mais profunda sobre como integrar tecnologia para melhorar a educação e quais desafios precisam ser superados pra que isso aconteça.

Lista de fontes utilizadas:

1. Fichas de análise dos jogos Assassin's Creed III e Civilization VI;
2. Imagens obtidas ao jogar os jogos para fins de pesquisa;
3. Observação das instalações, equipamentos, salas de aula, sala de apresentação de trabalhos de conclusão e Laboratório de Informática da Escola Estadual de Educação Profissional João Bosco de Lima;
4. Entrevista com a professora de História Florinda Mesa;
5. Entrevista com o diretor Caio Júnior.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

METODOLOGIA

A metodologia utilizada nesta pesquisa se apoia nas considerações de Barros (2008).

Primeiramente, foi feita uma análise do jogo Assassin's Creed III com registro de informações na ficha analítica e obtenção de fotos da tela para análise do jogo. O mesmo processo foi feito para o jogo Civilization VI. O uso da mesma ficha analítica garantiu os critérios metodológicos de análise.

Foram comparadas as informações obtidas nas fichas e analisadas as imagens, o que permitiu fazer uma análise comparativa entre os jogos,

Em seguida, foi feita uma atividade de campo na Escola Estadual de Educação Profissional Padre João Bosco de Lima, onde foram observados e registrados em caderno de apontamentos os seguintes elementos: instalações, equipamentos, salas de aula, sala de apresentação de trabalhos de conclusão e Laboratório de Informática.

Por fim, todos esses dados foram analisados comparativamente, o que ajudou a fundamentar a elaboração do artigo e da proposta metodológica.

Essa pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Educação Profissional (E.E.E.P.) João Bosco de Lima, onde estudei durante o período de Ensino Médio. A escolha da escola se deu devido à minha familiaridade com essa instituição.

REVISTA TÓPICOS

No dia 25 de fevereiro de 2025, fui à escola conversar pessoalmente com o diretor Caio Júnior e pedir autorização para fazer uma pequena pesquisa de campo, com o objetivo de observar a estrutura, desde biblioteca, laboratórios especiais, laboratórios de pesquisa, informática, biologia, entre outros laboratórios, e também as condições desse laboratório e o modo como as coisas funcionam. A ideia, ao observar a estrutura interna da escola, foi analisar se ela possui um ambiente adequado, em que fosse possível ministrar uma aula utilizando jogos, já que um dos fatores que impedem a utilização dos jogos no ensino é a questão de falta de um ambiente adequado.

O segundo passo foi conversar com a professora de História Florinda Mesa e pedir para realizar uma entrevista com ela. Mostrei pra ela um questionário com perguntas pré definidas relacionadas à utilização do videogame no ensino de história, onde anotei em um caderno cada detalhe de cada resposta que ela foi dando ao longo da entrevista. Essas respostas foram analisadas com as respostas da entrevista com o diretor. Em seguida, foi feita uma comparação entre as respostas e, por fim, foi feita uma análise geral com as informações das fichas analíticas dos jogos e, também, das entrevistas realizadas com o diretor e a professora de História. Tudo isso foi utilizado para embasar a escrita do artigo.

APRESENTAÇÃO DOS JOGOS

O jogo Assassin's Creed III é um jogo de ação-aventura com elementos de luta. Ele foi desenvolvido pela Ubisoft Montreal e lançado em 30 de outubro de 2012. Está disponível para as plataformas PlayStation 3, solo e

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

multiplayer, onde existem diferentes modos a se escolher como, por exemplo, o modo domination, onde os jogadores têm que conquistar pontos específicos contidos no mapa. O jogo tem classificação indicativa para maiores de 18 anos, por causa das cenas de luta, morte e violência contidas no jogo. Uma das coisas mais importantes é que ele possui a opção de legenda em português, o que facilita bastante para o jogador entender melhor sobre cada objetivo que o jogo propõe.

A história se passa durante a Revolução Americana, entre 1754 e 1783. Entre as principais características do jogo, podemos destacar que ele é um jogo de mundo aberto e se foca no estilo de jogo de combate, com diferentes técnicas de combate e invasão. Além disso, permite que os jogadores explorem vários locais e cidades como Boston e Nova York, e também florestas e outras partes do ambiente. O jogo também permite aos jogadores comandar navios em batalhas marítimas.

O Assassin's Creed III transporta o jogador para o século XVIII, no período da Revolução Americana, e o coloca na pele de Connor Kenway, um descendente de uma pessoa indígena e de um europeu, que luta por seu povo, e se une a um grupo de patriotas na luta por justiça e pela independência dos Estados Unidos.

Um dos eventos de maior destaque durante esse período, a famosa Festa do Chá de Boston, foi um conflito que acirrou de vez as tensões entre os colonos americanos e o governo britânico, que, ao ver todo seu carregamento de chá jogado ao mar por um grupo de patriotas americanos, ordenou que o porto de Boston fosse fechado imediatamente. Além disso,

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

uma série de novos atos e leis foram criadas (as chamadas leis coercitivas), com o objetivo de punir os colonos americanos e também reafirmar o poder da coroa inglesa sobre a Colônia americana.

REVISTA TÓPICOS

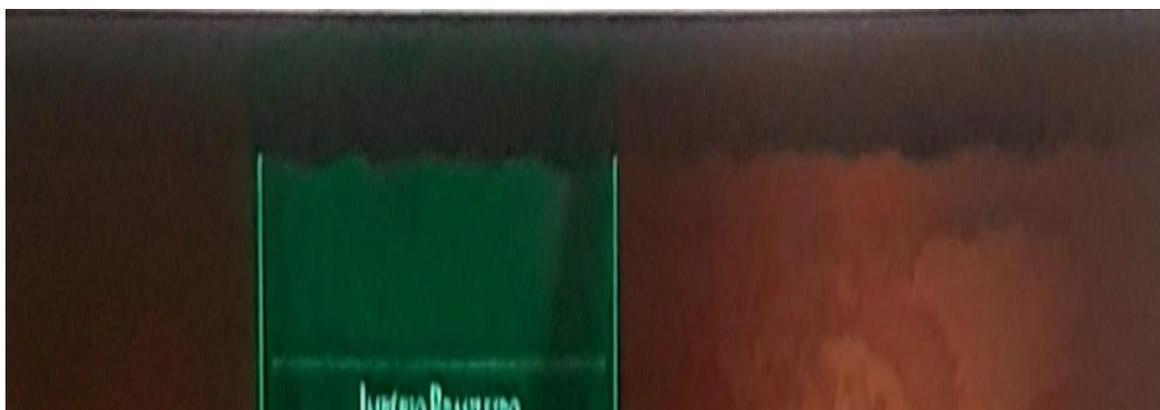


Figura 1. Encontro entre Samuel Adams Connor Kenway e integrantes do grupo Filhos da Liberdade.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

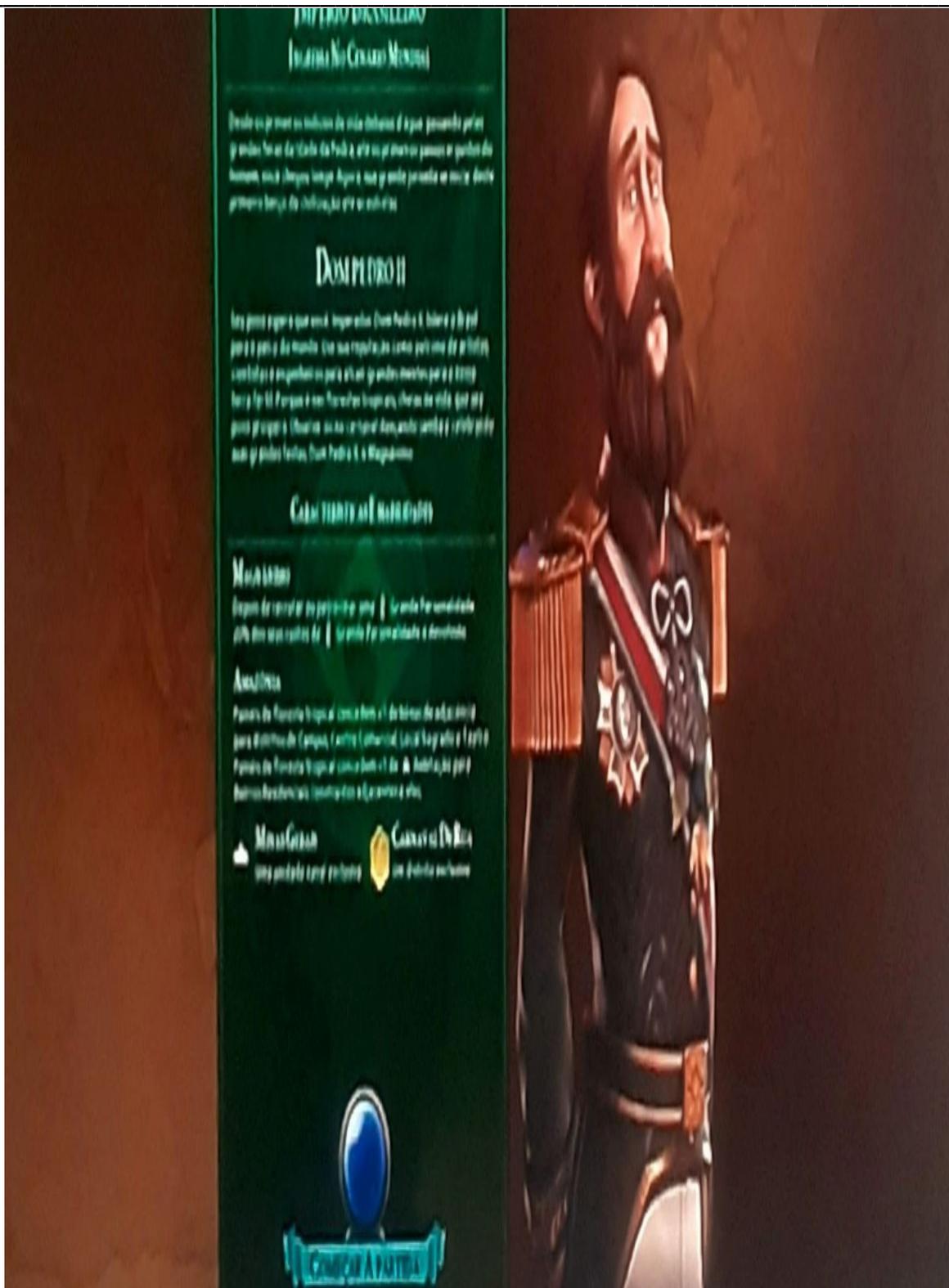
REVISTA TÓPICOS

Já Civilization VI é um jogo de estratégia por turnos desenvolvido pela Firaxis Games. Foi lançado em 21 de outubro de 2016. O jogo está disponível nas plataformas Microsoft Windows, macOS, Linux, iOS, Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One. Assim como em outros jogos, esse jogo pode ser jogado em modo solo ou multiplayer e tem classificação indicativa para todos os públicos. Por se tratar de um jogo de estratégia, o jogador assume o papel de líder de uma civilização, comandando seu povo desde a Antiguidade até os dias atuais com o objetivo de construir uma civilização próspera, que resista ao tempo. Para isso, o jogador precisa planejar bem onde vai ficar a localização de diferentes tipos de distritos, como centros comerciais e zonas industriais. Para isso, é preciso se atentar a requisitos específicos, como, por exemplo, o tamanho do terreno que ele têm disponível. A escolha da localização dos distritos no jogo podem definir o crescimento ou não do Império. Por isso, é preciso que o jogador tenha bastante estratégia na hora de definir onde construir cada distrito e zona. O jogo se baseia em quatro objetivos fundamentais, que são: explorar o território; expandir o território; criar alianças com outras civilizações; e vencer batalhas contra outros jogadores.



REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS



REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

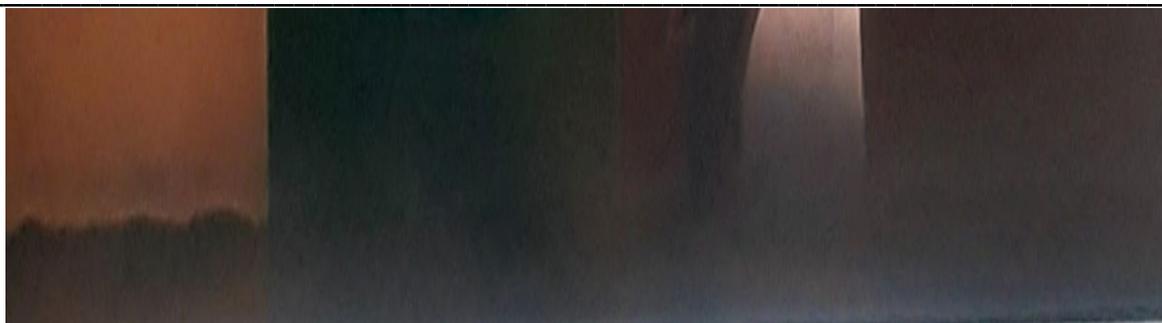


Figura 2. Dom Pedro II, representante e líder do Brasil no jogo Civilization VI

As principais características do jogo incluem: cidades que ocupam vários espaços do território (isso ajuda a ter maior planejamento estratégico); diferentes sistemas de exploração e diplomacia; diversidade de civilizações com unidades, edifícios e habilidades únicas; e elementos tecnológicos que afetam o desenvolvimento da civilização. O jogo também oferece vários modos de jogo, incluindo campanhas, cenários e multiplayer.

ANÁLISE DA APLICABILIDADE DOS JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA

Em relação à representação do processo histórico da festa do chá de Boston, observei que essa fase do jogo recria o período da Revolução Americana. Entre os personagens históricos desse período estão: Samuel Adams, líder de um grupo de patriotas americanos intitulados de Filhos da Liberdade, que se opunham ao governo britânico por conta dos altos impostos e monopólios como o do chá; Connor Kenway, personagem principal do jogo; e George Washington, uma figura marcante na história dos Estados Unidos.

REVISTA TÓPICOS

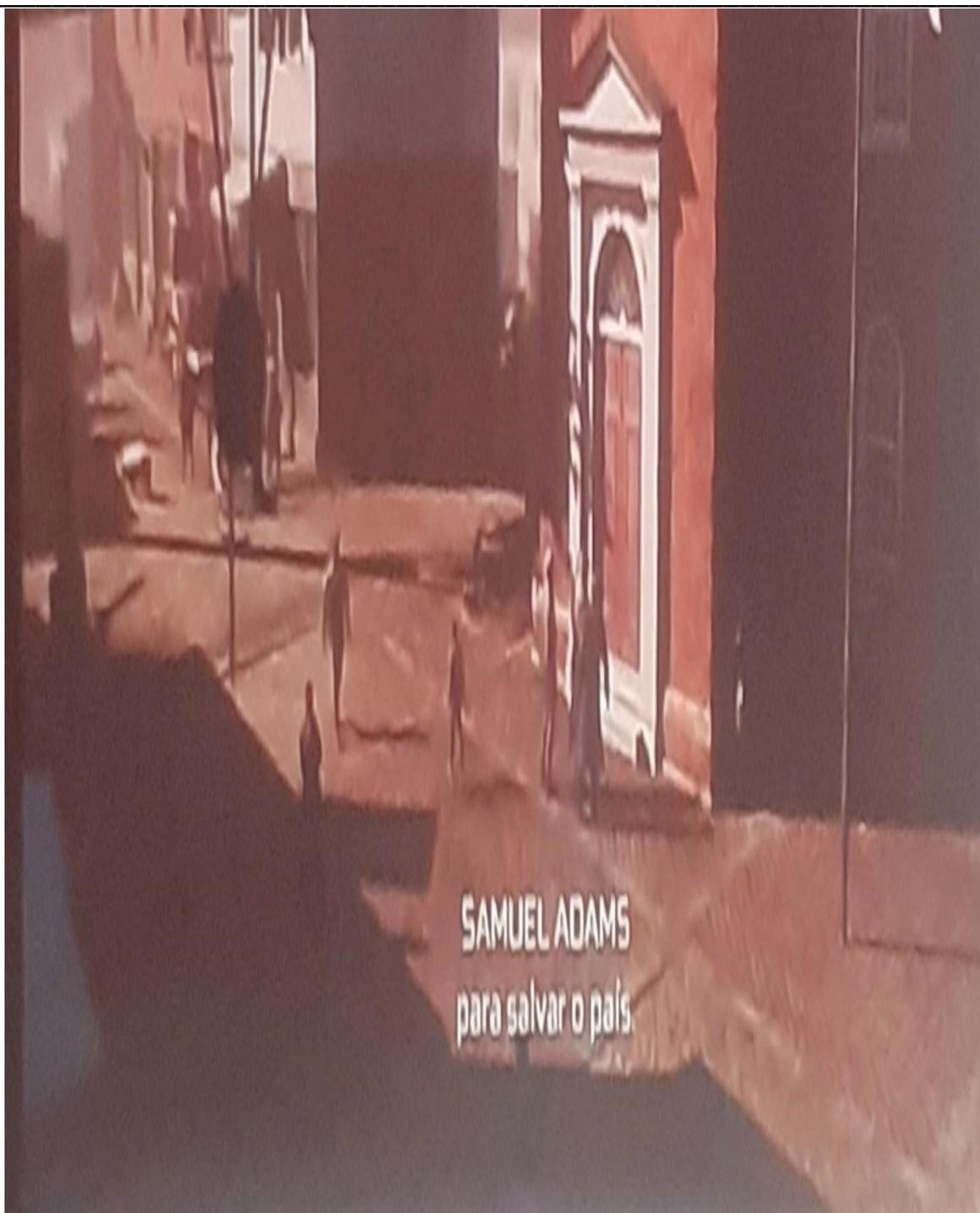
Já entre as construções históricas desse período, que o jogo destaca e que ainda existem atualmente, estão: a igreja Old South Meeting House, que fica localizada na cidade de Boston, nos Estados Unidos (no jogo, é justamente em frente a essa igreja que os personagens Connor Kenway e Samuel Adams se encontram para tramar um ataque contra os ingleses); e o porto de Boston, que é onde o navio britânico, com um enorme carregamento de chá, está ancorado, quando o grupo de patriotas americanos intitulados de Filhos da Liberdade o invadem e jogam todo o carregamento de chá inglês ao mar.

A história do jogo Assassin's Creed III pode ter um impacto educacional à medida que aborda um tema importante como a colonização americana, a luta pela liberdade e os efeitos que os conflitos entre os colonos americanos e o governo inglês tiveram para a conquista da independência dos Estados Unidos.



REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS



Igreja Nova Inglaterra Old South Meeting House

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Por outro lado, Civilization VI, diferentemente do jogo Assassin's Creed III, permite que o jogador conheça a história de uma forma mais ampla, permitindo ao jogador escolher figuras históricas como líderes, e construir uma civilização desde a Antiguidade até os dias atuais. Entre as figuras destacadas estão Dom Pedro II, imperador do Brasil, lembrado pelo Grito da Independência, e Cleópatra, última rainha do Egito. As construções históricas em Civilization VI abrangem diversos períodos, incluindo as Pirâmides do Egito e a Muralha da China.

O jogo Civilization VI pode contribuir para a educação à medida que estimula o jogador o tempo inteiro a conhecer mais sobre história, geografia, relações diplomáticas, guerras e todas as complicações que envolvem as relações sociais. À medida que o jogador vai tentando desenvolver sua civilização e torná-la próspera e resistente ao tempo, ele vai entendendo um pouco mais sobre a história da humanidade. Isso é o que faz do Civilization VI uma ferramenta de aprendizado e não simplesmente um jogo pra entretenimento.

Quanto à contribuição histórica, ambos os jogos oferecem formas lúdicas e imersivas de aprendizado. Assassin's Creed III recria eventos específicos como a Festa do Chá de Boston, um protesto contra o governo britânico que intensificou os conflitos com os colonos americanos. Já Civilization VI proporciona uma visão ampla do desenvolvimento das civilizações, abordando temas como desenvolvimento da agricultura, energia elétrica, metalurgia, sistemas de governo, economia e expansão territorial. Ambos têm potencial educativo: Assassin's Creed III foca em um período

REVISTA TÓPICOS

específico da história, enquanto Civilization VI permite uma experiência abrangente de criação e evolução de civilizações ao longo do tempo.

Nesse sentido, a ideia de utilizar videogames no ensino de história pode ser uma alternativa inovadora e que pode mudar a maneira como os alunos veem a disciplina já que os videogames, ou jogos digitais, são algo muito presente na cultura e no dia a dia dos estudantes. Além da capacidade que os games têm de atrair com maior facilidade a atenção dos jovens de modo geral, eles podem ajudar na melhor compreensão dos conteúdos históricos, dependendo da forma como forem trabalhados em sala de aula.

Devido à capacidade que os jogos têm de proporcionar um ambiente imersivo e interativo, isso pode vir a ajudar o aluno a compreender sobre determinados períodos ou acontecimentos de uma forma mais dinâmica e divertida, diferente da forma tradicional com a qual o aluno normalmente está acostumado.

CONHECENDO UM POUCO SOBRE A REALIDADE EDUCACIONAL DE MAURITI/CE

A utilização de videogames no ensino de história é um tema que tem gerado interesse entre educadores e pesquisadores.

Em entrevistas feitas com uma professora de História, e um diretor escolar, realizadas na Escola Estadual de Educação Profissional João Bosco de Lima, na cidade de Mauriti/CE, a professora expressou sua opinião sobre o assunto, destacando que acha interessante a utilização de jogos na aula de

REVISTA TÓPICOS

história, especialmente porque pode chamar a atenção dos alunos e despertar seu interesse pelo conteúdo. Ela mencionou que tem amigos professores que já trabalham com jogos em sala de aula, adaptando jogos digitais para jogos de tabuleiro, onde os alunos jogam juntos e interagem entre si.

A professora acredita que os jogos podem ser benéficos para o ensino de história, pois podem ajudar a tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes para os alunos. Ela também destacou que os jogos podem ser uma forma de inovar o ensino e torná-lo mais atraente para os alunos, que estão acostumados com a tecnologia e os celulares.

No entanto, a professora também enfatizou que é preciso ter cuidado ao utilizar jogos em sala de aula, pois é necessário conhecer bem o jogo e ter habilidades necessárias para trabalhar com ele. Ela mencionou que nunca utilizou jogos em sala de aula, pois não tem experiência com jogos e não conhece bem o assunto, já que nunca jogou nenhum tipo de jogo.

A professora também avaliou a questão comportamental dos alunos e o nível de interesse deles pelo conteúdo, destacando que varia bastante de turma para turma. Ela mencionou que alguns alunos demonstram mais interesse, enquanto outros estão mais dispersos e desconcentrados, e disse que isso é um problema não apenas da disciplina de História, mas também de outras disciplinas, como Português, Biologia, Matemática, pois ela observa e conversa outros professores sobre esse mesmo comportamento dos alunos.

REVISTA TÓPICOS

Disse que na percepção dela o nível do ensino como um todo diminuiu bastante nos últimos anos e que as coisas estão diferentes de como eram antigamente. E esse é um problema não exclusivamente daquela, mas de outras escolas em geral, e apontou a necessidade de novas ideias e metodologias de ensino.

Quando questionada sobre a semelhança entre o uso de jogos e filmes no ensino de história, a professora respondeu que sim, que acha que há alguma semelhança entre os dois. Ela mencionou que os jogos podem ser utilizados para retratar períodos históricos, assim como os filmes, e mencionou que já chegou a utilizar filmes em sala de aula para tentar trazer uma aula diferente. Ela relatou também que os alunos gostaram bastante.

A professora também se mostrou disposta a aprender mais sobre jogos e a utilizá-los em sala de aula, se tivesse uma formação específica para isso e destacou que falta preparação e recursos para os professores, e que a escola precisaria de investimento em educação e novas tecnologias para que novas ferramentas de ensino como essa possam vir a ser utilizadas.

Já na entrevista com o diretor da escola, ele falou sobre as aulas dos professores e os recursos tecnológicos disponíveis, mencionando que os recursos que os professores têm acesso são: datashow, televisão e computador, que é o que é utilizado pela maioria das escolas do estado. Ele relatou que não têm recursos específicos para utilizar jogos, também destacou que a escola não dispõe de verba para investir em novas tecnologias e que a verba que vem do governo do estado já vem destinada à compra de coisas específicas.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

O diretor também falou sobre a possibilidade de utilizar jogos no ensino de história, considerando a infraestrutura e os recursos disponíveis na escola. Ele mencionou que a escola conta com laboratório de informática e outros recursos, mas que, para utilizar jogos, os professores precisariam arrumar condições por conta própria, já que a escola não tem materiais específicos pra isso.

As entrevistas com a professora e o diretor da escola destacam a importância de inovar o ensino de história e de utilizar recursos tecnológicos para tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes para os alunos. No entanto, também enfatizam a necessidade de preparação e recursos para os professores, bem como a importância de investimento em educação e novas tecnologias.

Com base nessas entrevistas, eu pude fazer uma análise e perceber que, muitas vezes, não utilizar videogames ou jogos digitais no ensino de história não significa que haja má vontade ou desinteresse por parte dos professores. Isso pode estar ligado a outros fatores, como, por exemplo: falta de conhecimento sobre o tema e preparação necessária para vir a utilizar jogos em sala de aula; falta de estrutura e espaço adequados dentro da escola, para que o professor utilize novas ferramentas de ensino; falta de recursos financeiros, já que muitas escolas não dispõem de videogames e outros equipamentos necessários para se trabalhar com jogos em sala, nem dispõem de verbas suficientes para investir em novas tecnologias para serem utilizadas no ensino, já que a grande maioria das escolas são de ensino público e dependem da verba que vem dos governos estaduais e

REVISTA TÓPICOS

municipais e, muitas vezes, essa verba já vem para ser utilizada na compra de coisas específicas, como, por exemplo, na compra de materiais utilizados pela escola.

Através dessas entrevistas, eu pude perceber que é necessário que façamos uma reflexão profunda sobre os rumos da educação e sobre as práticas pedagógicas utilizadas. É necessário buscar novas metodologias e novas abordagens que supram a necessidade dos estudantes de hoje em dia e que se encaixem na realidade que eles vivem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise dos jogos e das entrevistas feitas em uma da cidade de Mauriti/CE, pude perceber que os jogos Civilization VI e Assassin's Creed III têm potencial para ser utilizados para complementar o ensino curricular de História; porém, depende-se do interesse dos educadores em trabalhar com eles e de uma certa familiaridade e preparação para utilizá-los em sala. Isso poderia ser obtido se houvesse cursos de capacitação de professores para que eles pudessem implementar essa e também outras metodologias de ensino, para torná-lo mais atrativo.

Observando também a realidade da escola de Mauriti, que é uma escola de ensino médio e profissionalizante e que tem uma estrutura um pouco melhor do que as demais escolas do município, percebi que as condições da escola são favoráveis à implementação do uso dos videogames no ensino de história. Para isso, é necessário um investimento público em cursos de capacitação de professores, em novas tecnologias e ferramentas que

REVISTA TÓPICOS

possam tornar o ensino mais atrativo e atenda às necessidades dos alunos de hoje em dia, que já crescem antenados em tecnologias, redes sociais, jogos digitais. Eles vivem uma realidade totalmente diferente de como os estudantes de trinta a quarenta anos atrás viviam. É necessário refletir e tentar entender a melhor maneira de ensinar conteúdos históricos aos jovens dessa geração atual. Também é necessário investimento para que a escola se adéque às necessidades que o uso do videogame no ensino de história tem.

Em resumo, ao analisar os jogos com as informações obtidas através das entrevistas realizadas e cruzar os dados, eu pude concluir que, apesar de existir um grande potencial nos jogos para serem utilizados no ensino de História, existem também grandes desafios a serem superados. É preciso unir força de vontade, interesse aliado a investimentos, para transformar de vez a educação como um todo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, José d'Assunção. O projeto de pesquisa: aspectos introdutórios. Petrópolis: Vozes, 2008.

COELHO, George Seabra. Os games e o ensino de história: um caminho possível para a educação histórica? XIV Congresso Internacional das Jornadas de Educação Histórica. Anais Eletrônicos - 13 a 16 de agosto de 2014, UFG, Goiânia e UEG, Cidade de Goiás, Goiás, Brasil. p. 287-305.

REVISTA TÓPICOS

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva* v. 27, n.1, Florianópolis, jan./jul. 2009.

GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. Flertando com o caos: Os jogos no ensino de história. In: *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018.

HUIZINGA, Joham. *Homo ludens: O jogo como elemento de cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2019.

SILVA, Danilo Américo Pereira da. Jogos digitais no ensino de história: limites e possibilidades. *Tópicos*, v.1, n.3, 2023, Crato/CE. [zenodo.10958790](https://zenodo.org/record/10958790).

ANEXOS

QUESTIONÁRIO DE PERGUNTAS DA ENTREVISTA FEITA COM UMA PROFESSORA DE HISTÓRIA E O DIRETOR DA EEEP

1. Qual é a sua opinião sobre a utilização do video game no ensino de história,?
2. A senhora acredita que os videogames podem trazer benefícios e ajudar a complementar o ensino de história ,porque?
3. A senhora já utilizou algum tipo de jogo de jogo digital durante a aula de história pra completar o conteúdo?

REVISTA TÓPICOS

4. Durante as aulas de história como a senhora avalia a questão comportamental dos alunos, e como descreveria o nível de interesse deles pelo conteúdo?
5. A senhora acredita que o uso de jogos como esses no ensino de história possui alguma semelhança com o uso de filmes que representam processos históricos?
6. A senhora se sentiria habilitada, hoje, a utilizar esses jogos em sala de aula para ensino de história? E se a senhora tivesse uma formação específica para isso, fornecida pelo Estado?

Perguntas feitas para o Diretor

1. Como são as aulas dos professores na escola e quais tipos de tecnologia eles tem a disposição para ser utilizadas durante as aulas?
2. Quais recursos tecnológicos a escola está tendo condições de oferecer ao professor tem algo relacionado a video games?
3. Qual a possibilidade de se utilizar jogos no ensino de história considerando, a infraestrutura e os recursos disponíveis na escola?
4. De onde vem a maior parte dos fundos que mantém o funcionamento da escola e qual a viabilidade de investimento em novas tecnologias como por exemplo o video games?

FICHA TÉCNICA E COMPARATIVA DOS JOGOS

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Nome do jogo	Assassin's Creed III	Civilization VI
DESENVOLVEDORA	Ubisoft Montreal	Firaxis Game
Ano de lançamento	30 de outubro de 2012	21 de outubro de 2016
Plataformas disponíveis	Ps3, Xbox 360, PS4 Xbox One, switch, PC	PC, iOS, Xbox One, PS4
Modo de jogo	Solo e multijogador	Solo e multijogador
Classificação indicativa	18 anos devido as cenas de luta e violência contidas no jogo	10 anos porque o jogo requer estratégia para o desenvolvimento de uma civilização.
Ideia central do jogo	Luta entre Assassinos e Templários e período da	Escolha de uma figura histórica como líder e construção de uma civilização desde a Idade antiga até os dias atuais

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

	Revolução Americana	
--	------------------------	--

IMAGENS OBTIDAS AO ANALISAR OS JOGOS



Luta entre guardas britânicos e o grupo Filhos da Liberdade. Assassin's Creed III.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS



Boston, na noite do evento histórico, 16 de dezembro de 1773.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS



Primeira fase do jogo Civilization VI.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS



Escolha do líder da civilização no jogo Civilization VI.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672