



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA  
PRÁTICA DE PESQUISA**

Gustavo Lourenço Rodrigues

**O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE DO JOGO  
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

São Cristóvão

2022

Gustavo Lourenço Rodrigues

**O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE DO JOGO  
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

Artigo apresentado para a conclusão do Curso de Licenciatura em História para a disciplina de Prática de Pesquisa sob a orientação do Prof. Dr. Marcos Silva.

São Cristóvão

2022

# O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA EDUCAÇÃO: UMA ANÁLISE DO JOGO ASSASSIN'S CREED ODYSSEY PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Gustavo Lourenço Rodrigues<sup>1</sup>

## RESUMO

O avanço tecnológico causa na educação a necessidade de mudanças na forma de ensino. Cada vez mais a escola se distancia da realidade em que os alunos vivem. Deste modo, a pesquisa teve como foco a utilização do jogo *Assassin's Creed Odyssey*, produzido pela empresa *Ubisoft*, como um dos auxílios metodológicos para o ensino de História. Isso porque o mundo dos games está cada vez mais presente no cotidiano dos estudantes. Para isso, foi utilizado artigos científicos e outras referências que discutem como utilizar os jogos no mundo da educação. Além disso, o conceito de consciência história é utilizado como suporte teórico para este processo de aprendizagem. Através dessas análises, pode-se concluir que alguns jogos eletrônicos possuem os requisitos necessários para que haja uma aprendizagem histórica.

**Palavras-chaves:** ensino de história; jogos eletrônicos; metodologias.

---

<sup>1</sup> Graduando em História – Universidade Federal de Sergipe. E-mail: gustavo.lourenco12@hotmail.com.

## 1 INTRODUÇÃO

Sabemos que a tecnologia avança muito mais rápido do que podemos acompanhar. Este é um problema para muitos campos da nossa sociedade, e a educação, claramente, não foge disto.

Diante de todo este avanço tecnológico, surge entre os educadores, a necessidade de mudança nos métodos de ensino. Mas há realmente essa necessidade de mudança? É preciso analisar a validade dos métodos educativos, afim de acompanhar este avanço.

Partindo da ideia de que a nova geração já nasce em contato com tantas tecnologias, podemos perceber que a técnica de ensino atual, aos poucos vai perdendo a atenção dos alunos. Cada vez mais, os professores encontram problemas com alunos que estão prestando mais atenção em seus celulares do que na própria aula. Sendo assim, qual seria a solução para isto? Reprimir ainda mais os alunos, ou usar esta tecnologia ao seu favor? Buscar formas de ensinamentos que façam proveito desta tecnologia e que sejam eficazes para um bom aprendizado, será o novo desafio para estes educadores.

Mas o que seria esta tecnologia? Tudo que está envolvido diretamente com os alunos e podem afetar de alguma maneira em seu processo de aprendizado. Tablets, celulares, computadores, vídeo games e todo o enorme conteúdo dentro deles. Tudo isso pode ser usado a favor do ensino.

Um seguimento ainda pouco utilizado para o ensino são os jogos eletrônicos. Não digo os jogos didáticos, estes sim estão em constante uso por profissionais do ensino. Embora os jogos didáticos possuam uma grande aprovação dos alunos, estes ainda fogem da realidade em que estes jovens vivem e experenciam todos os dias.

Mas como transformar os jogos eletrônicos em algo proveitoso para o ensino? E vou além, como aproveitar no ensino de história? Estas são as perguntas que este trabalho tentará responder. Sendo assim, é importante analisarmos a relação ensino e história, apresentada pelo historiador alemão Jörn Rüsen (2007), e o conceito de consciência histórica, conceito este, que será a chave para aqueles que querem ensinar história.

Após esta etapa, iremos conhecer o mundo dos games e a sua transformação ao longo do tempo. Desde a chegada do primeiro vídeo game ao Brasil, o segmento não parou de crescer, ganhando cada vez mais espaço na nossa sociedade ao ponto de se tornar parte da cultura, a transformação foi tamanha, que o vídeo game deixou de ser apenas lazer e está sendo usado para diversas outras finalidades, como por exemplo, a profissionalização dos Esportes Eletrônicos (*eSports*).

Vamos então ainda mais a fundo no mundo dos games, e tentaremos perceber qual a relação que existe entre os jogos e a cultura no processo de aprendizagem. Partindo disso, é possível analisar então, se há uma linguagem própria nestes jogos eletrônicos, com a finalidade de demonstrar qual a sua flexibilidade para a educação. Sabemos que muitas tecnologias possuem a sua própria linguagem, como por exemplo, o cinema, o Youtube e os vídeos games não fogem disto. Muitos pesquisadores irão tratar sobre este tema, explicando as dificuldades enfrentadas pelos educadores e alguns métodos utilizados para o ensino através dos games. Porém, vale a pena ressaltar, que não devemos deixar escapar o ponto principal, que é o uso destes jogos para o ensino e não somente para o entretenimento.

A partir da análise de um jogo, iremos observar vários elementos que podem ser utilizados para o ensino de história, um exemplo disto é franquia de jogos *Assassin's Creed*, que possui inúmeros temas que vão desde a história antiga até contemporaneidade. Porém o que vai nos importar será a Grécia Antiga, mais especificamente Atenas, Esparta e a Guerra do Peloponeso trazidos no jogo *Assassin's Creed: Odyssey*.

O jogo remonta o ano de 431 a.C, data de início da Guerra do Peloponeso. Além de mostrar muitas batalhas, é possível interagir com vários personagens históricos e importantes da Grécia Antiga. Mas não fica por aí, é possível andar pelas cidades estados e se impressionar com a qualidade gráfica e exatidão da arquitetura grega. Usando o jogo como principal fonte deste trabalho, poderemos analisar alguns temas que podem ser trabalhados em sala de aula.

O primeiro tema a ser analisado dentro jogo é a democracia ateniense. Será que o jogo consegue trazer algumas de suas características tão marcantes no mundo grego? Ao ver ou jogar o jogo, os alunos conseguirão identificar tais características? Com toda certeza, muitos personagens dentro do jogo, ajudarão a entender esta questão levantada, como por exemplo, Sócrates, Alcibíades, Heródoto, Péricles, dentro outros. Podendo então, fazer um paralelo do que está sendo ensinado nos livros didáticos e o que o jogo nos mostra.

Quando se pensa em Esparta, uma das primeiras coisas que vem em nossa mente são os soldados espartanos. Partindo desse ponto, o próximo tema a ser analisado é a tradição militar em Esparta. Tema este, muito bem explorado no jogo, o que ajuda na identificação de alguns elementos importantes ligados a este militarismo. A partir de personagens como, Leônidas I, Pausânias e Brásidas, o jogo consegue trabalhar muito bem esta questão bélica, ou seja, as armas que usavam, as estratégias, e essa “vantagem” militar dos espartanos.

O terceiro tema analisado em *Assassin's Creed: Odyssey* é a Guerra do Peloponeso. Sabemos que esta guerra durou muitos anos, sendo assim, o jogo não a mostra em sua totalidade. Porém algumas batalhas importantes estão presentes, como por exemplo a Batalha

de Anfípolis. Para a análise da guerra como um todo, claramente será usado a principal fonte no que se refere a este assunto, o famoso texto de Tucídides sobre a Guerra do Peloponeso.

Diante desses três temas, já é possível demonstrar a quantidade de conteúdo que se pode extrair de um jogo de vídeo game, para o ensino de história. Cabe ao historiador/professor saber quais os assuntos que podem ser trabalhados em sala de aula, que sejam didáticos e que despertem o interesse dos alunos.

A partir disto, podemos afirmar a importância pela busca de novos métodos de ensino e aprendizagem da História. Facilitando o entendimento dos assuntos por meio de um material que está em constante contato com a vida dos alunos desta nova geração, porém, não podemos esquecer que a finalidade do uso de jogos eletrônicos no ensino não é só entretenimento, mas, principalmente, um meio de aprendizagem sobre o tema escolhido.

## **2 RELAÇÃO ENSINO E HISTÓRIA**

Se perguntarmos para os alunos, “para que serve a história?”. Com toda certeza muitos responderão que a história serve para estudar o passado. Outros também irão responder que estudando este passado, iremos aprender com ele. A resposta claramente não é simples, essa pergunta é fonte de muitas discussões, sendo respondida de diferentes formas por muitos historiadores ao longo do tempo.

Jörn Rüsen é um desses historiadores que irá responder essa pergunta. Mas não só isso, o autor de inúmeros livros como: Razão Histórica (2001), História Viva (2007), Reconstrução do passado (2007), entre outros, irá trazer uma diferente visão para a finalidade e o ensino da história.

O historiador traz em seus livros o conceito de consciência histórica. Para Rüsen (2007) uma das funções da história em nossa sociedade é promover essa consciência histórica, que seria uma forma do presente ter um significado, através de uma diferenciação do passado, em outras palavras, seria termos um senso histórico, na qual percebemos em artefatos, fatos, estruturas sociais, a sua historicidade afim de termos consciência da nossa realidade no presente. Sendo assim, não será o passado o ponto de partida para o aprendizado histórico, mas sim, o presente.

Certo, então temos uma finalidade para a História. Mas então, de que maneira essa História é ensinada? Será que existe um método único para que os professores de História possam seguir e aplicar aos alunos? A resposta é muito clara, não existe. A busca de métodos

para o ensino de história é constante e certamente nunca terá uma única maneira de ensinar, porém isto não quer dizer também, que não existam métodos eficazes para o ensino de história.

Quando estamos nas aulas de um curso de licenciatura de história, percebemos que o conteúdo que está sendo lecionado, se aprofunda muito mais, ou muitas vezes, é completamente diferente, do que foi nos ensinado durante a vida escolar. Claramente a dúvida mais comum entre os futuros professores é a seguinte: “como adequar este conteúdo ao que já está sendo aplicado nas escolas?”. Ou seja, como transformar o que se produz na ciência da história em uma didática eficaz? Esse é um problema abordado por Rüsen (2007, p. 90) “O ensino de história nas escolas exige dos professores uma competência que não coincide com sua especialização em história”. Isso quer dizer que o professor de história, deve buscar além da sua especialização a capacidade do ensino pedagógico, caso contrário não terá sucesso em ensinar o que deseja.

A distância entre a História ciência e o ensino de História é um problema para os professores e embora não haja uma única maneira de ensinar história, existem métodos que podem ser usados pelos professores, para que se tenha uma eficácia no ensino de história. Temos que ter em mente, que o ensino de história é completamente diferente ao ensino de outros campos do conhecimento. Não se pode ensinar história, como se ensina matemática, física, português, dentre outras. Sendo assim, Rüsen nos apresenta, três operações básicas para a aprendizagem histórica.

A primeira dessas operações cognitivas para a aprendizagem histórica, é a experiência. Essa operação está relacionada a ampliação do conhecimento dos alunos sobre as experiências das sociedades no passado e no presente. Isso se dá através da historiografia e da realidade em que os alunos estão vivendo. Ou seja, os professores devem se utilizar das experiências, sejam elas, culturais, sociais ou pessoais para se fazer uma associação do que está sendo ensinado. A ideia então, é a ampliação da visão do passado nos alunos, com o objetivo de perceberem que muito deste passado, ainda se constitui no presente, permitindo até uma projeção do futuro.

A próxima operação é a interpretação, que é o processo na qual o aluno começa a dar sentido ao passado que está sendo aprendido por ele e a partir disto, começa a desenvolver uma consciência histórica, ou seja, ele consegue interpretar o que está sendo ensinado sobre o passado e se reconhecer no presente.

A terceira e última operação, é chamada pelo autor de orientação. Que é o processo de transformação do conhecimento ao engajamento seja ele político ou social, ou seja, o aluno cria uma identidade histórica que é a autocompreensão do seu papel na sociedade. Isso faz com que

o aluno tome partido de alguma causa que o mesmo se identifique. Talvez essa seja a mais difícil das três, pois os alunos já devem ter uma consciência histórica bastante desenvolvida.

A partir destas três operações, podemos dizer que a aprendizagem histórica seria com toda certeza muito eficaz, tanto na formação de professores, quanto ao ensino nas escolas. É a partir delas que conseguimos diminuir esta distância que existe entre a História ciência e o ensino de História. Sabemos que a realidade ainda não nos permite atingir totalmente esses objetivos, mas só nos mostra o quanto precisamos de uma inovação no ensino de história. As possibilidades são muitas, basta os educadores buscarem essas novas formas de ensino.

## 2.1 O mundo dos *games*

A geração da década de 80 no Brasil foi marcada pela chegada do primeiro vídeo game que realmente fez sucesso entre a maioria das pessoas, o *Atari 2600*. Por ser uma novidade e por conta dos altos preços para adquiri-lo, apenas algumas pessoas compraram o console. Porém isso não foi um empecilho para que o *Atari* e o universo dos games crescessem cada vez mais na população brasileira. Isso porque quem não tinha um vídeo game na época, certamente conhecia alguém que o possuía. Quem não lembra a primeira vez que jogou um vídeo *game*?

Cada vez mais o mundo dos games foi ganhando espaço na nossa sociedade, se tornando hoje um fenômeno cultural e um dos principais mercados, não só no Brasil, mas no mundo. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2020 (PGB) mais de 70% dos brasileiros são adeptos a jogos eletrônicos, sejam eles pelos celulares, tablets, computadores ou consoles. Outro dado interessante é que a maioria dos gamers são mulheres, representando 53,8% (PESQUISA GAME BRASIL, 2020).

O crescente número de pessoas neste universo, criou um novo comportamento que está cada vez mais presente aos adeptos de jogos eletrônicos, assistir outras pessoas jogando vídeo games através de plataformas de *live-streaming*, como por exemplo a *Twitch*.

A *Twitch* é uma plataforma digital de transmissão simultânea, ou seja, é um lugar onde as pessoas, também chamadas de “*streamers*”, podem fazer transmissões ao vivo e serem vistas por milhares de pessoas. A empresa foi adquirida pela *Amazon* em 2014 e desde então só vem aumentando a sua popularidade, chegando a competir hoje com o *Youtube*.

De acordo com o site *StreamElements*, a *Twitch* atingiu em 2021, a marca de 24 bilhões de horas assistidas, valor este dividido entre vários “*streamers*” e jogos diferentes. Para ter um pouco mais de noção sobre os números, “*streamers*” brasileiros como Victor Augusto o “Coringa” e Alexandre “Gaulés” somaram em 2021, mais de 265 milhões de horas assistidas,

isso foi o suficiente para ambos fazerem parte de top 5 mundial da plataforma. Pode parecer estranho para alguém que não está antenado ao mundo dos games, mas sim, as pessoas passam muitas horas vendo outras pessoas jogarem.

Sjöblom e Hamari (2017) são autores do artigo “Por que as pessoas assistem os outros jogando videogame? Um estudo empírico sobre as motivações dos usuários do *Twitch*”, que vai tentar explicar alguns motivos desse fenômeno através de 5 hipóteses.

A primeira delas é o fenômeno afetivo, que está ligado diretamente ao *streamer*. Para os autores, quanto mais às pessoas assistem os *streamers*, mais elas irão se apegar, gerando este sentimento de afetividade. O próximo fenômeno é o cognitivo, isso está relacionado a aprendizagem dos espectadores, como jogar, aprender novos truques, conhecer a história do jogo. Como as transmissões são em tempo real, os espectadores podem se comunicar entre si, através de um *chat* ao vivo. Sendo assim, os próximos dois fenômenos estão ligados a fatores sociais (SJÖBLOM; HAMARI, 2006).

O Integrativo Pessoal, que significa a capacidade do espectador de criar uma confiança, ter credibilidade e status, dentro daquele canal. Também o Integrativo Social, que quer dizer a interação com os outros espectadores, quanto mais as pessoas assistirem, maior será a interação com os outros membros da comunidade.

Por fim, temos a Liberação de tensão, isso quer dizer que a plataforma vai servir como diversão para os espectadores, uma forma de escape das tensões do dia a dia. Este é o motivo que mais leva as pessoas a assistirem as transmissões.

Por falar em diversão, quando pensamos em jogos, uma das primeiras coisas que vem em nossa mente é a diversão. De fato, este é um dos motivos pelo qual os jogos sejam tão interessantes, mas será que é só isso que eles podem oferecer? Certamente ainda há em nossa cultura, o pensamento de que os jogos apenas servem para o lazer e nada mais. Porém, isso se prova o contrário, quando investigamos a fundo este tema.

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais deixando de ser só lazer e ocupando um grande papel em nossa sociedade. O vídeo *game* hoje não é mais considerado só um brinquedo, ele faz parte da cultura, seja no entretenimento, na arte e até mesmo no mercado financeiro. O mercado de games é um dos que mais cresceram nos últimos anos. De acordo com o *site Newzoo*, que é a fonte mais confiável quando se trata do mundo dos games, o mercado chegou a faturar no ano de 2021, mais de 1 bilhão de dólares. O impacto dos games no mercado financeiro foi tão grande, que há poucos anos, surgiu uma nova modalidade, os *eSports* (NEWZOO, 2021).

Os Esportes Eletrônicos são competições com várias modalidades diferentes dentro do mundo dos games. Possuem atletas, times, organizações, patrocinadores, assim como os esportes tradicionais. Algumas competições chegam a premiar milhões de dólares, como o caso dos games: *League of Legends*, *DOTA* e *Counter-Strike Global Offensive*. As transmissões desses campeonatos, não param de bater recordes ano após ano. No ano de 2021 a final do Mundial de *League of Legends* contou com mais de 4 milhões de espectadores simultâneos (CBES, 2017).

Como pudemos ver o mundo dos games já não é mais como antigamente. Esse mundo ainda é novo, porém vem ganhando cada vez mais espaço es vários setores da nossa sociedade, não sendo mais considerado apenas um lazer, mas também um meio de vida. Mas e na educação? Será que este mundo consegue desempenhar um papel importante?

## **2.2 O ensino através dos games**

Uma criança hoje, ganha de presente de aniversário de 10 anos, um tablet, um celular, um vídeo game ou um computador. Esta geração está sendo marcada por uma grande dependência desses produtos eletrônicos e digitais. Prensky (2001) vai chamar essa geração de “nativos digitais”, ou seja, pessoas que já nascem no meio digital e que possuem seu desenvolvimento social, biológico, ou seja, suas características, hábitos e até planos de vida, ligados diretamente à tecnologia.

O autor chega a dizer que atualmente, muitos jovens passam mais tempo em frente a um jogo de computador ou console de videogame do que no ambiente escolar (PRENSKY, 2001). Este fato só nos mostra a necessidade da escola e dos educadores de tirarem proveito deste universo em que os alunos estão imersos. Sendo assim, por qual motivo os games ainda não são utilizados com frequência no ambiente escolar? Temo que levar em consideração as diferentes gerações.

A maioria dos educadores são de gerações diferentes aos “nativos digitais”, isso faz com que o mundo dos games não seja tão conhecido por eles, criando então, uma necessidade de compreensão da realidade dos alunos, Prensky (2001, n.p.) chama essas pessoas de “imigrantes digitais”. Com o avanço tecnológico acelerado, esta tarefa se torna cada vez mais difícil, por exemplo, todo ano um novo jogo ou um vídeo game novo é lançado.

Por não fazerem parte deste universo, ainda existe um preconceito por uma parcela da academia em incentivar estudos que aprofundem o tema dos games para o ensino. Porém aos poucos isso vem mudando, isso porque os “nativos digitais” estão se formando nas

universidades e tentando mostrar cada vez mais, a importância do uso do cotidiano dos alunos no ensino. Aqui no Brasil, programas como Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e o Mestrado Profissional em Ensino de História (PROFHISTÓRIA) são grandes incentivadores para este tipo de pesquisa na inovação do ensino.

O educador e pesquisador Paul Gee traz uma visão abrangente sobre a aprendizagem através dos jogos eletrônicos. O autor nos apresenta a visão de que os “bons jogos” são aqueles pensados não somente para o entretenimento, mas sim, com um conteúdo de aprendizagem bastante elaborado, isso porque se os jogos fossem difíceis ou fáceis demais, não fariam tanto sucesso. De acordo com Gee (2009, p. 168):

Os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (GEE, 2003, 2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos.

Para o autor, teorias de aprendizagem apresentadas pelos “bons jogos” eletrônicos, são melhores que as das escolas que estas crianças e adolescentes frequentam, pois essas teorias se adaptam muito mais ao mundo tecnológico em que estes alunos estão inseridos, diferente das práticas de aprendizagem nas escolas (GEE, 2004, p. 7).

Para então definir quais são esses ‘bons jogos’ Gee (2008) irá elencar 5 condições para que a experiência de jogar estes jogos, contribua para a aprendizagem. A primeira delas está relacionada as metas, as pessoas armazenam melhores as experiências quando o jogo possui metas. A segunda está ligada a lição que o jogador tira durante e depois das ações. Lições essas que terão que ser usadas para a antecipação de problemas durante o jogo. A terceira condição se faz com o *feedback* imediato das ações dos jogadores, ou seja, explicar os erros para refletir o que poderiam ter feito diferente. A quarta são as oportunidades que o jogo oferece para os jogadores aplicarem tudo o que foi aprendido durante o decorrer da história, melhorando a interpretação das experiências afim de usá-las em outro contexto. E por fim, a quinta e última condição, a aprendizagem a partir das experiências de outras pessoas, isso quer dizer, a conversa com outras pessoas que também jogaram o jogo, juntamente com uma instrução de algum mentor.

Ao aprofundar ainda mais os conteúdos dos jogos eletrônicos, Gee (2004) nos apresenta o conceito de **domínio semiótico** (DS), que seria qualquer conjunto de práticas que envolvem uma ou mais modalidades como, por exemplo: uma linguagem oral ou escrita,

equações, imagens, símbolos, sons, gestos, gráficos, entre outros, para demonstrar diferentes tipos de significados (GEE, 2004, p. 18). A partir deste DS, seria possível então alcançar um aprendizado ativo e em seguida um aprendizado crítico, ambos ligados ao processo de compreensão dos significados. Desta forma, os jogos eletrônicos promovem ao jogador, a necessidade de refletir sobre alguns conceitos apresentados a eles de diferentes formas ao longo da história do jogo, tudo isso de uma forma descontraída, porém comprometida. Sobre esta forma descontraída, Gee (2004, p. 123) argumenta:

Isto é o que é mágico sobre a aprendizagem nos bons JEs – e nas boas aulas da escola também -, os aprendizes não estão sempre atentos ao fato de estarem “aprendendo”, o quanto estão aprendendo, ou o quanto difícil é esta aprendizagem. Os aprendizes estão vinculados em um DS (um DS, como um ramo da ciência ou um bom JE) onde, mesmo quando eles estão aprendendo (e desde que o DS torne-se progressivamente mais difícil, eles estão sempre aprendendo), eles permanecem no DS, permanecem como um membro do time (grupo de afinidade), e continuam jogando o JE, mesmo que apenas como um “novato”.

Desta forma, o autor considera que a aprendizagem através dos jogos eletrônicos, deveria ser mais aproveitada no ambiente escolar, proporcionando uma melhoria nas práticas pedagógicas (GEE, 2004). Porém essa não é uma tarefa fácil e que vai implicar em outras questões, como por exemplo, a forma que os jogos devem ser avaliados.

Egenfeldt-Nielsen (2010) traz uma interessante discussão sobre a dificuldade dos educadores para inserirem os games na educação, muito ligado a complexidade das avaliações desses jogos. Para o autor, podemos aprender através dos jogos, com os jogos e fazendo jogos. O primeiro se refere aos jogos didáticos, ou seja, jogos criados especificadamente para a educação, o segundo se refere a utilização de “jogos não educativos” para o ensino, e por fim a aprendizagem a partir da elaboração de um jogo. Egenfeldt-Nielsen (2010) defende que quanto mais se pesquisar a avaliação de jogos, maior será o interesse entre os educadores para o tema, e melhorando o aprimoramento da aprendizagem por meio destes games.

Medeiros e Schimiguel (2012) são outros dois pesquisadores sobre o tema e que irão propor um modelo de avaliação para jogos eletrônicos educacionais tomando como referência uma metodologia LORI, desenvolvida pela *e-Learning Research and Assessment Network* (*eLera*). Este guia bastante interessante, traz alguns pontos a serem avaliados para qualquer produção digital que seja utilizada para o ensino. Seguem os critérios apresentado por eles:

- **Qualidade do conteúdo:** Veracidade e apresentação equilibrada das ideias com nível apropriado de detalhes, enfatizando os pontos significantes;

- **Alinhamento do Objetivo da Aprendizagem:** Alinhamento entre as metas de aprendizagem, atividades, avaliações e características dos alunos;
- **Motivação:** Capacidade de motivar o interesse do jogador;
- **Imersão:** Capacidade de envolver o jogador profundamente;
- **Objetivos Claros:** Metas claras do que deve ser realizado;
- **Feedback e Adaptação:** Elaboração do *feedback* positivo e negativo do jogo. Conteúdo que se adapta de acordo com a habilidade do jogador;
- **Apresentação:** Informação visual;
- **Interação Social:** Disponibilizar meios de interação com outros jogadores;
- **Reusabilidade:** Capacidade de ser utilizado em diferentes contextos de aprendizagem e com alunos de diferentes idades e interesses.

Embora este guia seja bastante detalhado, temos que pensar na questão “jogos eletrônicos educacionais”. Isso porque não é especificado pelos autores, quais são esses tipos de jogos, porém isso só mostra a necessidade de aprimoramento destes métodos para o uso dos games na educação.

McCall autor de dois artigos importantes como: “Sobre o uso de jogos de simulação na sala de aula de história” e também “Avaliação de jogos de simulação para uso em sala de aula” ambos de 2011, será outro pesquisador a ter um olhar diferente para o ensino através dos games. Para McCall (2011, n.p.), o conceito de jogo de simulação:

[...] representa dinamicamente um ou mais processos ou sistemas do mundo real no passado. Esta é uma definição ampla que inclui essencialmente a maioria – mas não todos – os jogos com temas históricos, jogos que colocam o jogador em papéis históricos, desde comerciantes e agricultores de subsistência até governantes e generais.

McCall (2011) nos apresenta alguns critérios para a avaliação desses jogos de simulação. O primeiro deles é a análise das precisões e imprecisões do jogo, isso quer dizer, se a jogabilidade modela de forma real o tema que está sendo ensinado. Em seguida, a capacidade dos alunos de compreenderem os conceitos apresentados no jogo. O terceiro critério para a avaliação do jogo é a distinção da realidade e simulação, nesta parte o educador terá que prestar atenção e orientar os alunos a distinguirem o a realidade da simulação, isso tanto quanto a jogabilidade, quais os métodos usados para alcançar certos objetivos, mostrar que certas ações estão no jogo por ser uma simulação e que na realidade não foi desta forma, Por fim, temos o critério do tempo, ou seja, qual o tempo de duração do jogo, caso o professor queira utiliza-lo em sala de aula.

Certamente, o uso dos jogos eletrônicos em sala de aula não é algo fácil de se fazer, muitos pesquisadores possuem olhares e métodos diferentes para esta prática, ainda é um processo em construção. Os educadores terão que pensar nas possíveis formas de se usar um jogo eletrônico, isso porque os alunos precisarão entender que a finalidade do uso do jogo não é apenas para o lazer, mas também para a aprendizagem. Ainda mais quando o assunto em questão, seja o ensino de História.

### **2.3 A história nos *games***

Conforme afirma Kee (2011), a História, ou a temática em História, começou a ganhar bastante espaço nas atuais produções de jogos digitais, sobretudo, nos jogos de estratégia e nos jogos “de tiro”. Ainda assim, são poucos os jogos que tratam desse problema no campo da historiografia ou do ensino da História. Provavelmente pela fonte ainda não ter sido devidamente validada e reconhecida nos domínios da pesquisa histórica.

Os jogos com temas históricos são aqueles que se utilizam da narrativa histórica como caminho principal, desde a introdução de personagens históricos até cenários onde a trama se desenrola (SILVA, 2014, p. 41).

São muitos os jogos que possuem essa característica, porém devemos lembrar que nem todos eles serão válidos para o uso do ensino de história, isso porque tudo irá depender de que maneira este tema se encontra no jogo e a forma de que este tema será abordado pelo educador.

*Age of Empires* é um bom exemplo de jogo com abordagem histórica. Lançado em 1997 o jogo teve continuações nos anos seguintes, tendo seu último lançamento, um *remake* com gráficos melhorados em 2021. No jogo, cada jogador é responsável por uma civilização, o objetivo principal é evoluir essa civilização através dos recursos encontrados pelo mapa, exemplo: madeira, pedra, ouro entre outros, e por fim criar exércitos para derrotar e conquistar seus inimigos. Através deste jogo é possível ensinar alguns conceitos como, Civilizações, Impérios, Guerra, entre outros.

Outro jogo bastante conhecido no mundo dos *gamers* (jogadores) é o *God of War*. Jogo da *Sony Interactive Entertainment* lançado em 2005, e tendo suas continuações no ano de 2007 e 2010. A história do jogo se passa através do personagem Kratos, um soldado espartano que tenta impedir a destruição da cidade de Atenas pelo Deus da Guerra Ares. No caminho de sua jornada, Kratos se encontra com vários seres mitológicos e outros Deuses, tendo que derrotá-los para chegar a seu objetivo principal, matar o Deus da Guerra. O jogo é bastante usado para o ensino da Grécia Antiga e seus temas derivados, como por exemplo, servos, escravos,

mitologia, entre outros. Porém, creio que a saga mais famosa dos jogos históricos, seja a franquia de *Assassin's Creed*.

## 2.4 Assassin's Creed

*Assassin's Creed* é uma série de jogos eletrônicos lançados pela empresa francesa *Ubisoft*. Tendo o seu primeiro lançamento em 2007 e o último em 2020. Seus principais criadores são Patrice Désilets, Jade Raymond e Corey May. O jogo faz parte do grupo dos jogos de *Role-Playing Game* (RPG), ou seja, um jogo onde os jogadores interpretam personagens, seguindo narrativas guiadas pelas suas escolhas, no caso de *Assassin's Creed*, em um mundo aberto. Os temas dos jogos desta série são diversos, variando de jogo para jogo e é considerada uma das séries de jogos mais vendidas do mundo. Por existir muitos jogos desta franquia, mostrei aqui apenas os jogos da série principal.

A história principal da franquia, retrata uma grande guerra de Assassinos que buscam a liberdade individual da humanidade contra os Templários, que querem dominar o mundo através do Estado, da Religião ou do Capitalismo. Todos os jogos retratam um presente moderno em que o personagem principal tem acesso a uma máquina de nome *Animus* que recupera a sua “memória genética”. Através de uma sincronização, o jogador consegue acessar as memórias dos seus antepassados e viver as suas épocas.

O primeiro jogo da série lançado em 2007, traz como tema a época da Terceira Cruzada no ano de 1191 d.C, nos territórios onde são conhecidos hoje, Líbano, Síria Israel e Chibre. Nesta primeira viagem, a Ordem dos Assassinos procura uma identidade religiosa laica, para derrotar um grupo com inspirações na Ordem dos Templários.

No ano de 2009 foi lançado o *Assassin's Creed II* primeiro jogo da “Trilogia Ezio”, personagem principal desta sequência, retrata a época 1476-1499 d.C, em seguida o *Assassin's Creed Brotherhood* (2009) que trata os anos de 1499-1507 d.C e *Assassin's Creed Revelations* (2011) que se passa nos de 1511-1512 d.C. Os três jogos trazem consigo a República Florentina, República de Veneza, Estados Pontifícios, Reino de Nápoles, Reino da Espanha e Império Otomano durante o Renascimento. Nos dois primeiros jogos desta saga, Ezio Auditore deve enfrentar os Borgia em algumas cidades italianas e no último jogo, o personagem viaja para Constantinopla/Istambul para lidar com uma conspiração templária.

Em seguida, temos o lançamento de *Assassin's Creed III* (2012), jogo que remonta os anos de 1754-1783 d.C, durante a Revolução Americana. O próximo da lista é o *Assassin's*

*Creed IV: Black Flag* (2013), que traz como tema os anos de 1715-1722 d.C, as Colônias espanholas, britânicas e francesas no Caribe, durante a Era de Ouro dos Piratas.

Dando sequência, no ano de 2014, é lançado o *Assassin's Creed Rogue*, que volta aos anos de 1752-1776 d.C e possui como temas as Treze Colônias e a Nova França, durante a Guerra dos Sete anos. Em seguida no mesmo ano, é lançado o *Assassin's Creed Unity*, que remonta a época da Revolução Francesa, nos anos de 1776-1800 d.C. Este último, marca uma mudança nos mundos dos *games*, pois, este jogo faz parte dos jogos da nova geração de consoles e conseqüentemente uma melhoria nos gráficos destes jogos. A partir deste ano os jogos foram lançados para *Playstation 4* e *Xbox One*. Na sequência temos o *Assassin's Creed Syndicate* (2015), na época da Inglaterra Vitoriana e da Segunda Revolução Industrial em 1868 d.C.

Em 2015 o jogo lançado foi o *Assassin's Creed Origins* (2017), que remonta a época do Antigo Egito (49-43 a.C). Com certeza um dos maiores já lançados até então, a qualidade de gráficos e novas *gameplays* (jogadas), fez com o que o jogo concorresse a vários prêmios no *14th British Academy Games Awards*, nas categorias, Melhor Jogo, Melhor *Design* e Melhor *Performer*.

*Assassin's Creed Odyssey* (2018) nos leva para a Grécia Antiga e as suas cidades-estados durante a Guerra do Peloponeso. Não darei muitos *spoilers* sobre este jogo, pois ele será analisado no próximo tópico deste artigo.

Por fim, temos o último jogo lançado da franquia até então, *Assassin's Creed Valhalla* (2020). Jogo que retrata as Expansões Vikings, na atual Noruega e Grã-Bretanha no ano de 873 d.C. Este é outro jogo que marca a virada de geração de consoles sendo fabricado não só para os consoles antigos, mas também para os novos *Playstation 5* e *Xbox Séries X*. Vale a pena ressaltar que todos os jogos estão também, disponíveis para PC em exclusividade *Windows*.

De acordo com o site *Video Game Chronicles* (VGC), toda a franquia de *Assassin's Creed* possui mais de 155 milhões de unidades vendidas desde 2007. O último jogo lançado foi responsável pelo trimestre mais forte, referente a vendas da empresa (VIDEO GAME CHRONICLE, 2021).

Com toda certeza, esta franquia é a mais rica quando se trata do ensino de história, claro que vai caber ao educador, como disse McCall (2011), saber distinguir entre o que é realidade e o que é ficção no jogo escolhido por ele.

Acabamos de ver a quantidade de jogos históricos que a franquia de *Assassin's Creed* possui, deste modo, são muitas as possibilidades de usos desses jogos para o ensino. Mas por quais motivos *Odyssey* foi escolhido? O primeiro motivo está relacionado ao ano de lançamento do jogo, quando surgiu a ideia deste artigo, o jogo tinha acabado de ser lançado, sendo assim

era último até então. O segundo motivo está na qualidade gráfica, durante o jogo, podemos ver a qualidade dos ambientes e personagens mostrados na tela, isso com certeza chama muito mais atenção de quem está jogando. E por fim, a quantidade de temas que podem ser abordados durante a história do jogo, temas estes, que serão abordados na análise do game.

Vamos agora para a análise do jogo proposto, porém, vale a pena ressaltar que não é de interesse deste artigo, destrinchar toda a trama do jogo, e sim, demonstrar quais os fatos e conceitos históricos que aparecem durante a *gameplay* (modo de jogar) e que podem ser utilizados para o ensino de História.

### 3 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: USANDO O JOGO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

*Assassin's Creed Odyssey* foi lançado em 2018 pela *Ubisoft*, e nos traz como um dos temas principais a Guerra do Peloponeso (431-404 a.C). O jogo possui dois diretores criativos, Jonathan Dumont, formado em Cinematografia e Produção de Vídeo/Filmes pela Universidade de Laval (1997) em Quebec, Canadá, trabalhou em outras duas grandes empresas de *games*, *Electronic Arts* (2006-2007)<sup>2</sup> e *Blizzard Entertainment* (2007-2013), entrou para a *Ubisoft* em 2013 onde trabalha até hoje. E Scott Phillips, formado em Artes Plásticas pela Universidade de Purdue (1997-2001) em Indiana, nos Estados Unidos da América, trabalhou em outra empresa desenvolvedora de jogos *Deep Silver Volution* (2003-2014), entrou para a *Ubisoft* em 2014, sendo promovido a Diretor Criativo no ano de 2020<sup>3</sup>.

Por se tratar de um jogo histórico, *Assassin's Creed Odyssey* também contou com a participação de uma historiadora, Stephanie-Anne Ruatta. A historiadora Stephanie-Anne Ruatta é formada em Bacharel em Estudos Clássicos pela Universidade de Montreal (2000), no Canadá, também possui um diploma em Mundo Mediterrâneo Antigo: Tradição e Modernidade pela Universidade de Nantes (2001), na França. Fez mestrado em Estudos Clássicos - História Antiga (2003) também pela Universidade de Montreal e por fim doutorado em Línguas e Literatura Antiga (2013) pela Universidade de Nantes<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Informações retiradas da plataforma LinkedIn. Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/jonathan-dumont-614a261/?originalSubdomain=ca>. Acesso em: 1 jun. 2022.

<sup>3</sup> Informações retiradas da plataforma LinkedIn. Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/scott-phillips-1152954/?trk=public-profile-join-page>. Acesso em: 1 jun. 2022.

<sup>4</sup> Informações retiradas da plataforma LinkedIn. Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/stephanie-anne-ruatta-5969b1208/?originalSubdomain=ca>. Acesso em: 1 jun. 2022.

Perguntado no *site Reddit*, sobre o processo e os materiais usados para a criação do jogo, Dumont (2018, n.p.)<sup>5</sup> respondeu:

Visitamos a Grécia para ver o país em primeira mão, entender a topografia e sentir a cultura. Estudamos pesquisas arqueológicas e lemos autores antigos e contemporâneos do período clássico. Também contratamos uma especialista em história da Grécia Antiga, Stephanie-Anne Ruatta, que tem sido fundamental para nos ajudar a recriar a Grécia Antiga e que executamos nossas decisões para garantir que sejam historicamente tão precisas quanto possível.

Podemos ver que os criadores do jogo não apenas buscaram detalhes sobre a paisagem do jogo, mas também, profissionais referentes ao assunto abordado. Isso nos mostra a tentativa de serem o mais próximo possível do que realmente se encontrava na Grécia Antiga durante a guerra.

O jogo é considerado um dos maiores de toda a franquia. Tanto quanto aos gráficos, mas também pela interface e a variedade de escolhas que podem ser feitas durante o decorrer da *gameplay* (modo de jogar). A história do jogo se passa em torno de dois personagens principais: Cassandra ou Alexios (dependendo da escolha do jogador), ambos irmãos, e descendentes diretos de Leônidas I, grande rei e general Espartano. O objetivo do personagem principal é encontrar sua família que foi separada por eventos causados pelo “O Culto”, grupo responsável por manipular tudo na Grécia, como a política, e a parte militar.

Em sua grande jornada, o personagem irá participar de grandes batalhas, ou ao lado de Atenas ou ao lado de Esparta. Sendo o maior mapa da franquia, o jogador poderá ter acesso tanto nas duas cidades, como no mar e em ilhas localizadas pela região. Em sua jornada, o jogador ou jogadora, também vai conhecer vários personagens históricos que terão ou não, um papel importante para o desenrolar da trama.

### **3.1 A Guerra do Peloponeso**

A famosa guerra entre Atenas e Esparta, com certeza é um dos principais temas estudados em História Antiga. Com certeza a maior fonte para narrar esta guerra, é o livro História da Guerra do Peloponeso de Tucídides. Esta guerra não foi uma qualquer, ela durou em torno de 27 anos, então vocês conseguem imaginar o tamanho deste livro, não é? Não é de

---

<sup>5</sup> Disponível em:

[https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8suomv/hi\\_im\\_jonathan\\_dumont\\_creative\\_director\\_of/](https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8suomv/hi_im_jonathan_dumont_creative_director_of/). Acesso em: 1 jun. 2022.

interesse deste artigo, narrar toda a história da guerra, e sim demonstrar que embora o jogo tenha uma história própria, a guerra e todos os seus aspectos, se encontram presentes no game.

A guerra começou por volta do ano 431 a.C e teve seu fim no ano de 404 a.C, como quase todas as guerras, este conflito foi uma disputa de interesses, e quando eu falo de interesses eu estou falando de territórios. Atenas liderava a Liga de Delos, enquanto Esparta liderava a Liga do Peloponeso, ambas as ligas eram alianças militares entre as cidades-estados de quase toda aquela região. Uma cidade era conhecida por ser o berço da filosofia, da política, já a outra era conhecida por seu militarismo, por seus ótimos guerreiros e suas conquistas bélicas. Depois de anos de batalha, Esparta saiu vitoriosa, conquistando Atenas e acabando com todo o poder ateniense sobre a Grécia.

Embora a guerra não seja a história principal do game, ela se encontra presente em toda a trama, é como se ela fosse um plano de fundo, que está ali acontecendo, e que você não tem para onde correr, de uma maneira ou outra vai acabar participando. Um bom exemplo disto, são as escolhas do jogador para participar de batalhas, tanto ao lado da Liga de Delos, quanto a Liga do Peloponeso, batalhas essas, que então presentes no livro de Tucídides, como por exemplo a Batalha de Pilos<sup>6</sup>, uma invasão dos espartanos a região de Pilos e que o jogador terá que ajudar Brásidas, um grande guerreiro espartano a derrotar seus inimigos. Outra grande batalha que acontece dentro jogo, é a Batalha de Anfípolis<sup>7</sup>, batalha sangrenta que acabou terminando na morte do general Brásidas de Esparta e Cleon de Atenas. É importante dizer que essas batalhas históricas não podem ter seus finais alterados, sendo assim, o jogador deve participar sempre do lado vencedor.

---

<sup>6</sup> A Batalha de Pilos se encontra nos capítulos 2 ao 6 do livro “História Guerra do Peloponeso” de Tucídides

<sup>7</sup> A Batalha de Anfípolis se encontra nos capítulos 10 e 11 do livro “História Guerra do Peloponeso” de Tucídides

**Figura 1** – Ilustração de Brásidas, guerreiro espartano



**Fonte:** captura de tela do jogo: *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

Essa interação com as duas grandes cidades, permite ao jogador conhecer as ambas visões sobre a Guerra, e também, quais eram as diferenças culturais entre elas. Por um lado, temos uma potência militar e pelo outro uma potencia intelectual, se assim podemos dizer. Todo esse processo, fará com que o jogador, conheça vários personagens históricos, na qual a interação com esses personagens se dá por diferentes modos, dependendo da escolha de quem está jogando.

### **3.2 Personagens históricos**

O primeiro grande personagem histórico a aparecer no jogo é o famoso rei e general espartano Leônidas I. A primeira cena do jogo se dá na Batalha de Termópilas, uma das mais famosas batalhas entre a Grécia e a Pérsia. Vocês devem conhecer esta batalha através do grande filme 300 (2007) de Zack Snyder. Embora esta batalha não faça parte de Guerra do Peloponeso, ela servirá de contexto para a história dos personagens principais que são descendentes diretos do Rei de Esparta.

**Figura 2** – Representação do Rei Leônidas I



**Fonte:** captura de tela do jogo: *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

Outro grande personagem histórico que aparece no jogo é Sócrates, grande filósofo grego e considerado por muitos “o pai da filosofia”. Viveu de 470 a.C a 399 a.C, sendo assim presenciou a Guerra do Peloponeso. O personagem irá servir de amigo e mentor para o personagem principal, com um alívio cômico e inspirador, Sócrates irá debater alguns assuntos com questões morais e democráticas e que servirão de ajuda para o personagem durante a sua caminhada.

**Figura 3** – Representação de Sócrates



**Fonte:** captura de tela do jogo: *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

O próximo da lista é Péricles (495 a.C - 429 a.C), grande general da Grécia antiga e um dos principais líderes da democracia ateniense. Este grande personagem, terá grande influência no decorrer da história, assim como o que de fato aconteceu, Péricles morre durante a trama, mas as suas ideias continuam servindo de inspiração para o personagem principal. Por falar em democracia, será que este elemento pode ser identificado dentro do jogo?

**Figura 4** – Representação de Péricles



**Fonte:** captura de tela do jogo: *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

### 3.3 A democracia ateniense

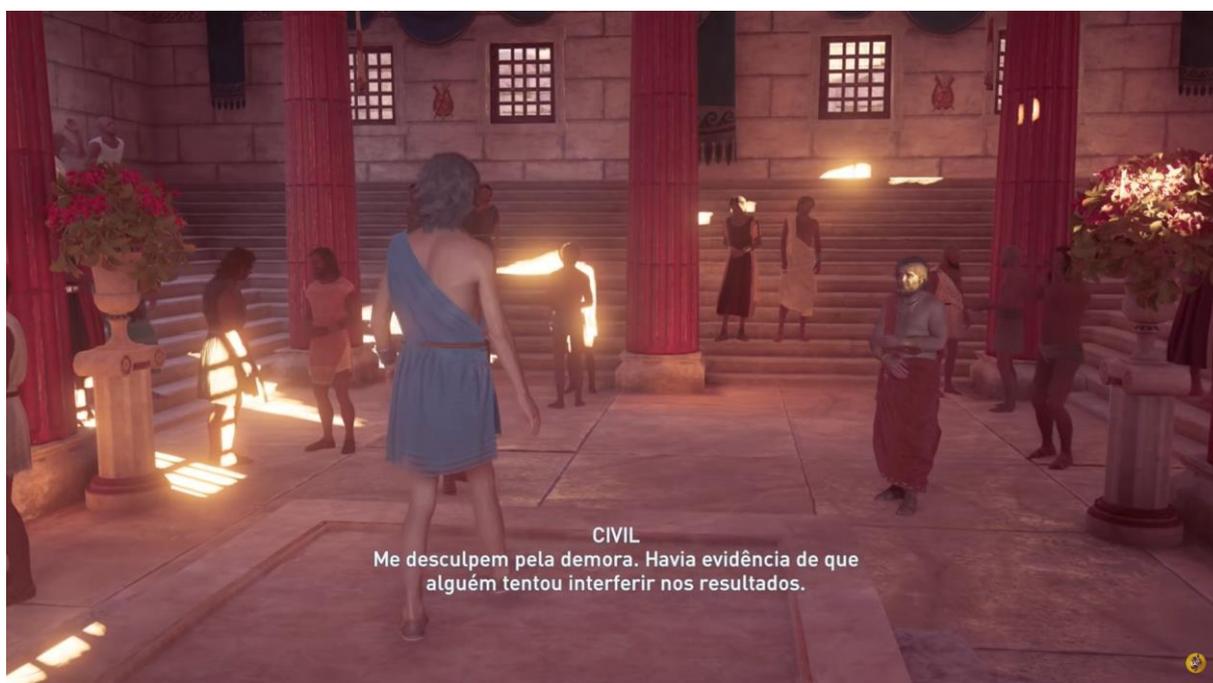
Sabemos que o conceito de democracia na Grécia Antiga, não é o mesmo que temos nos dias atuais. A democracia significa o poder do povo, ou o governo do povo, nos dias atuais, a democracia é o sistema político em que toda a população, com algumas restrições dependendo do país, pode participar. Mas na Grécia Antiga não era exatamente assim que funcionava, sim, o significado de democracia pode parecer o mesmo, porém o que diferencia é o significado de povo, quem era o povo naquela época? Para ser um cidadão ateniense e ter o direito de participar da política, a pessoa teria que ser homem e nascer em Atenas e ser filhos de ateniense, independentemente de renda. A democracia ateniense, possuía três valores fundamentais, a isonomia, igualdade perante a lei, a isegoria, igualdade de fala e a isocracia, igualdade no poder (ROSSET, 2008). Tucídides em seu livro, fala sobre essa democracia e esses valores:

Vivemos sob uma forma de governo que não se baseia nas instituições de nossos vizinhos; ao contrário, servimos de modelo a alguns ao invés de imitar outros. Seu nome, como tudo depende não de poucos mas da maioria, é democracia. Nela, enquanto no tocante às leis todos são iguais para a solução de suas divergências privadas, quando se trata de escolher (se é preciso distinguir em qualquer setor), não é o fato de pertencer a uma classe, mas o mérito, que dá acesso aos postos mais honrosos; inversamente, a pobreza não é razão para que alguém, sendo capaz de prestar serviços à cidade, seja

impedido de fazê-lo pela obscuridade de sua condição. (TUCICIDES, 2001, p.109).

Embora não estejam sempre de maneira explícita, muitas são as cenas em que podemos ver a esta divisão. Um bom exemplo disto é cena em que o personagem principal conhece pela primeira vez Sócrates, nesta cena, os dois estão assistindo a um julgamento tendo a participação de muitos cidadãos. Outro episódio interessante, é uma missão dada ao personagem principal, para que ele falsifique uma assinatura no livro dos cidadãos, para dar direitos a uma pessoa que não era ateniense. Isso nos mostra a importância de ser um cidadão em Atenas, e que muitos tentavam conseguir este título de qualquer maneira.

**Figura 5** – Representação de um julgamento na Grécia Antiga



**Fonte:** captura de tela do jogo: *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

As diversas cenas que abordam este tema da democracia e como a sociedade ateniense se dividia, estão espalhadas por toda a trama, cenas que envolvem trabalhadores, comerciantes, guerreiros e também escravos, cabe ao educador escolher qual será a melhor cena que representa de fato o conteúdo da aula.

Vamos agora para o que podemos dizer que seja um dos maiores trabalhos gráficos já feitos no mundo dos games. As reconstruções de lugares históricos que no jogo são impressionantes, e nos fazem ter a sensação de quem estamos andando pela Grécia Antiga.

### 3.4 Lugares históricos

Quando pensamos em Grécia Antiga, uma das primeiras coisas que vem em nossa mente são aquelas construções gigantescas, com aqueles pilares clássicos, e com certeza nos perguntamos, como que seriam essas construções naquela época? Com uma ótima qualidade de gráficos, e uma grande quantidade de detalhes, com certeza o jogo consegue tirar essa dúvida. O jogo possui um modo chamado “Passeio pela História”, onde o jogador se transforma em uma águia, podendo voar para onde quiser no mapa ou até mesmo andando na forma humana e conhecer vários lugares históricos representados no jogo. Lugares esses que possuem guias e que irão te fazer sentir como se estivesse em Atenas. Isso com certeza facilita quem quer usar o jogo, como instrumento de ensino. Segue então, alguns dos muitos lugares que podemos explorar durante a *gameplay*.

#### 3.4.1 O Templo de Hefesto

O Templo de Hefesto em Atenas, é um dos templos mais bem preservados de toda Grécia, o templo foi construído por volta do ano 449 a.C. Existe um motivo pelo qual o templo é o mais conservado em toda Grécia, durante os séculos em que o Império Otomano conquistou a região, o templo se transformou na principal igreja da religião ortodoxa. O templo é incrivelmente restaurado dentro do jogo, nos dando uma perspectiva do quão grandiosa era a construção.

**Figura 6** – Foto da frente do Templo de Hefesto



Fonte: *Historyhti* (2019).

**Figura 5** – Representação do Templo de Hefesto



Fonte: captura de tela do jogo: *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

### 3.4.2 O Tesouro dos Atenienses

Outra interessante construção mostrada no jogo é o Tesouro dos Atenienses, edifício localizado em Delfos, no santuário de Apolo, as datas da sua construção variam de 510 a 480 a.C. Os tesouros na Grécia antiga, eram edifícios onde as cidades-estados tinham o costume de proteger o que tinham de mais valor, também oferendas aos deuses, neste caso, o Deus Apolo.

**Figura 7** – Foto da lateral do Tesouro dos Atenienses e a sua representação dentro do jogo



**Fonte:** Politopoulos *et al.* (2019) e captura de tela do jogo *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

**Figura 8** – Foto da frente do Tesouro dos Atenienses e a sua representação dentro do jogo



**Fonte:** Politopoulos *et al.* (2019) e captura de tela do jogo *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

### 3.4.3 O Templo de Apolo

Localizado bem no centro no santuário de Apolo, em Delfos, o templo era uma homenagem ao deus da música, harmonia e luz. Historiadores e arqueólogos dizem que o Templo de Apolo é o terceiro edifício a ser construído neste mesmo local e data do século 4 a.C. Infelizmente a construção não sobreviveu ao tempo, sendo possível ver apenas algumas colunas de pé.

**Figura 9** – Foto das Ruínas do Templo de Apolo e sua representação dentro do jogo



**Fonte:** Politopoulos *et al.* (2019) e captura de tela do jogo *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

#### 3.4.4 A Acrópole de Atenas

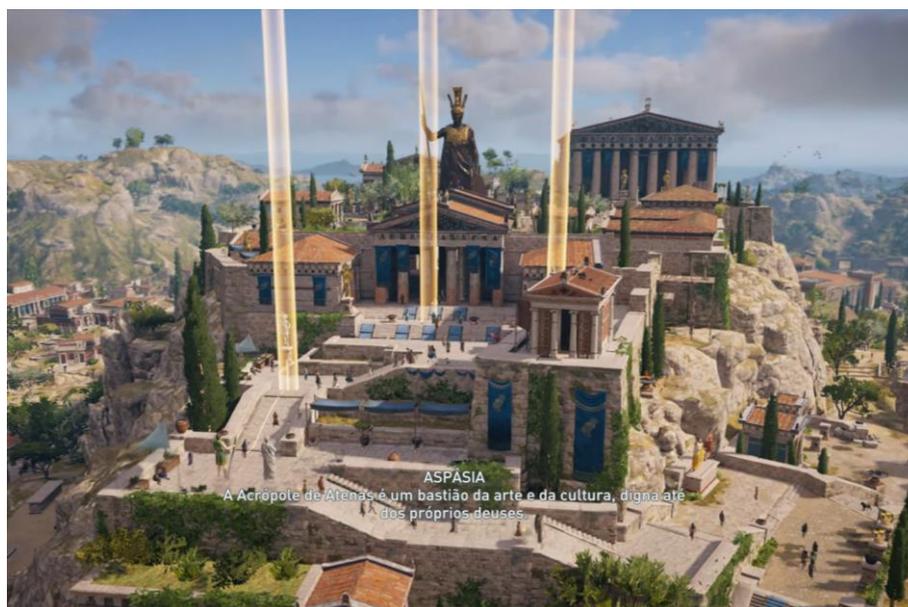
Por fim, vemos o mais famoso complexo arquitetônico de toda a Grécia Antiga, A Acrópole de Atenas. Este complexo, serviu de fortaleza militar nos tempos micênicos, porém as construções que vemos dentro do jogo e que são representações do que realmente existiu em Atenas, datam do século 5 a.C, sendo o maior responsável por essas construções, o pai da democracia Péricles. A acrópole possui muitos templos, dentre os mais famosos estão o Templo de Nice, o Erechtheion e o Pathenon, todos os três muito bem representados dentro do jogo. O mais interessante disto, é que o com o modo “Passeio pela História” o jogador poderá fazer um tour pela acrópole, com direito a um guia que irá explicar um pouco da história de todas as construções.

**Figura 10** – Foto da Acrópole em Atenas nos dias atuais



**Fonte:** História do mundo (s.d.).<sup>8</sup>

**Figura 11** – Representação da Acrópole de Atenas dentro do jogo



**Fonte:** captura de tela do jogo: *Assassin's Creed Odyssey* (2022).

Esses foram alguns dos elementos históricos apresentados no jogo *Assassin's Creed Odyssey*. Com as metodologias apresentadas, e o suporte teórico, podemos dizer que o jogo consegue atender os requisitos necessários para ser utilizado como instrumento educativo. Seja

---

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.historiadomundo.com.br/grega>. Acesso em: 31 maio 2022.

jogando ou apenas assistindo, o estudante terá uma experiência incrível e com certeza terá um resultado positivo quanto ao que está sendo ensinado.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos que com o avanço tecnológico cada vez mais acelerado, está ficando mais desafiador para os educadores, criarem métodos de ensino que possibilitam uma interação maior dos alunos dentro da sala de aula. A geração chamada de “nativos digitais”, passam mais tempo em seus celulares, tablets e computadores, do que nas escolas (PRENSKI, 2001). Mas, criar novos métodos para o ensino não é algo fácil de se fazer.

Adentrando no mundo dos games, observamos o quanto este universo está cada vez mais presente em nossa sociedade. Os jogos deixaram de ser apenas lazer e passaram a ter papéis importantes, como por exemplo, a criação do *E-Sports* e a profissionalização dos gamers. Outro fator apresentado foi o hábito de assistir as outras pessoas jogarem, experiência essa, que está cada vez mais frequente àqueles que fazem parte deste universo. Com essa crescente onda dos games em nossa sociedade, alguns educadores, começaram a olhar este universo, com uma perspectiva para novos métodos de ensino.

Quando se trata de ensino de História, alguns problemas foram levantados, como por exemplo, se existe uma única forma de ensinar de história? O historiador Rüsen (2007), nos mostrou que para ele, a História deve ser ensinada a partir de três operações, a experiência, a interpretação e a orientação, e que essas três operações seriam chave para se obter uma consciência histórica, que seria a forma do indivíduo dar um significado ao presente, através das diferenciações do passado.

Pensando nisto, este artigo teve como objetivo apresentar a possibilidade do uso dos jogos eletrônicos para o ensino de História. Educadores como, McCall (2011), Gee (2004), Medeiros e Schimiguel (2012), Telles e Alves (2015) e outros que discutiram a possibilidade do uso dos *games* na educação, chegando a apresentar métodos para que isso fosse possível. A partir disso, alguns questionamentos foram levantados, como por exemplo, o que realmente é fato histórico dentro do jogo, qual a finalidade do jogo e até mesmo, qual a duração do jogo? Pensando nesses problemas, muitos jogos viraram objetos de estudos, e vão conseguindo responder essas perguntas.

O jogo *Assassin's Creed Odyssey*, foi apresentado como um objeto de estudos, com o propósito de demonstrar quais os elementos históricos que podem ser usados para o ensino de História. Sendo assim, a Guerra do Peloponeso, o militarismo espartano, a sociedade ateniense

e a arquitetura grega foram alguns desses elementos. A partir desta análise, chegamos à conclusão de que o jogo pode ser uma ferramenta de auxílio para de ensino destes temas. Porém devemos lembrar que esses não são os únicos elementos e o jogo possui uma diversidade de temas que ainda podem ser explorados.

Por fim, vale e pena ressaltar que este é apenas um jogo de inúmeros existentes que podem ser utilizados para o ensino de História. O crescente interesse dos educadores neste tema, com certeza irá trazer novas discussões e novas possibilidades para o uso dos *games* na educação.

## **ABSTRACT**

Technological advancement causes in education the need for changes in the way of teaching. Increasingly, the school distances itself from the reality in which students live. In this way, the research focused on the use of the game Assassin's Creed Odyssey, produced by the company Ubisoft, as one of the methodological aids for the teaching of History. This is because the world of games is increasingly present in the daily lives of students. For this, scientific articles and other references were used that discuss how to use games in the world of education. In addition, the concept of historical awareness is used as a theoretical support for this learning process. Through these analyses, it can be concluded that some electronic games have the necessary requirements for historical learning.

**Keywords:** history teaching; electronic games; methodologies.

## REFERÊNCIAS

- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTS. O que são esports?. **CBES**, 2017. Disponível em: <http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/>. Acesso em: 16 fev. 2020.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon. The challenges to diffusion of educational computer games. **Leading Issues in Games Based Learning**, [S.l.], v. 141, p. 145-158, 2010.
- GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan./jun. 2009. Disponível em: <http://www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em: 20 fev. 2022.
- GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.
- GEE, James Paul. Video Games, Learning, and “Content”. In: MILLER, Christopher Thomas (org.). **Purpose and Potential in Education**. Nova York: Springer, 2008.
- KEE, Kevin. Computerized History Games: Narrative Options. **Simulation & Gaming**, [S.l.], n. 42, p. 423-440, 2011. Disponível em: <http://sag.sagepub.com/content/42/4/423>. Acesso em: 10 mar. 2022.
- MCCALL, Jeremiah. On Evaluating Simulation Games for Classroom Use. **TeachingHistory**, 2011. Disponível em: <http://teachinghistory.org/nhec-blog/25225>. Acesso em: 20 fev. 2022.
- MCCALL, Jeremiah. Using Simulation Games in the History Classroom. **TeachingHistory**, 2011. Disponível em: <https://teachinghistory.org/nhec-blog/25117>. Acesso em: 20 fev. 2022.
- MEDEIROS, Maxwell de Oliveira; SCHIMIGUEL, Juliano. Uma Abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 10, p. 1-10, 2012. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36378>. Acesso em: 20 fev. 2022.
- NEWZOO. Newzoo Global Games Market Report 2021. **Newzoo**, 2021. Disponível em: [www.newzoo.com](http://www.newzoo.com). Acesso em: 16 fev. 2022.
- PESQUISA GAME BRASIL. Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino-americanos. **Pesquisa Game Brasil**, 2020. Disponível em: [www.pesquisagamebrasil.com.br](http://www.pesquisagamebrasil.com.br). Acesso em: 16 fev. 2022.
- POLITOPOULOS, Aris *et al.* “History is our playground”: action and authenticity in assassin's creed: Odyssey. **Advances in Archaeological Practice**, [S.l.], v. 7, n. 3, p. 317-323, 2019.
- PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. **No Horizonte**, [S.l.], v. 9, n. 6, p. 1-6, 2001.

ROSSET, Luciano. A democracia ateniense, filha de sua História, filha de sua época. **Revista de Cultura Teológica**, São Paulo, v. 16, n. 64, jul./set. 2008. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/culturateo/article/view/1553>. Acesso em: 18 dez. 2021.

RÜSEN, Jörn. **A razão histórica**: Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: UnB, 2001.

RÜSEN, Jörn. **História viva**: Teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: UnB, 2007.

RÜSEN, Jörn. **Reconstrução do passado**. Brasília: UnB, 2007.

SILVA, Anderson Arnaldo da. **Jogos eletrônicos com temáticas históricas**: reflexões sobre saberes e aprendizagens por meio do Assassin's Creed. 2014. 99 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Departamento de História, Santa Catarina, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/127483>. Acesso em: 2 mar. 2022.

SJÖBLOM, Max; HAMARI, Juho. Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. **Computers in human behavior**, [S.l.], v. 75, p. 985-996, 2017.

TELLES, Helyom; ALVES, Lynn. Ensino de História e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. *In*: Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 11. 2015. **Anais [...]**. Bahia, 2015.

TUCIDIDES. **História da Guerra do Peloponeso**. Tradução de Mário da Gama Cury. Brasília: Editora Universidade de Brasília, Instituto de Pesquisa de Relações Internacionais; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2001.

VIDEO GAME CHRONICLE. The Assassin's Creed franchise just had its best sales year ever. **VGC**, 2021. Disponível em: <https://www.videogameschronicle.com/news/the-assassins-creed-franchise-just-had-its-best-sales-year-ever/>. Acesso em: 5 mar. 2022.