



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE – UFCG

JOSÉ VINICIUS DO NASCIMENTO VIANA

**ASSASSIN'S CREED E O ENSINO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO
FUNDAMENTAL II: UM PROJETO DE INTERVENÇÃO E ANÁLISE NO USO DO
VÍDEO GAME COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE
HISTÓRIA**

CAJAZEIRAS-PB

2024

JOSÉ VINICIUS DO NASCIMENTO VIANA

**ASSASSIN'S CREED E O ENSINO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO
FUNDAMENTAL II: UM PROJETO DE INTERVENÇÃO E ANÁLISE NO USO DO
VÍDEO GAME COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE
HISTÓRIA**

Monografia apresentada à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), do Curso de Graduação em Licenciatura em História, da Unidade Acadêmica de Ciências Sociais, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito para obtenção de nota.

Orientador: Prof. Mestre Isamarç Gonçalves Lôbo

CAJAZEIRAS – PB

2024

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação-(CIP)

V614a Viana, José Vinicius do Nascimento.

Assassin's Creed e o ensino de História na Educação Fundamental II: projeto de intervenção e análise no uso do vídeo Game como ferramenta de aprendizagem no ensino de História / José Vinicius do Nascimento Viana. – Cajazeiras, 2024.

54f. : il. Color.

Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Isamarç Gonçalves Lôbo.

Monografia (Licenciatura em História) UFCG/CFP, 2024.

1. História – ensino fundamental. 2. Metodologias ativas. 3. Ludicidade. 4. Jogos eletrônicos. 5. Assassin's Creed. I. Lôbo, Isamarç Gonçalves. II. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU – 94:373.5

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço CRB/15-046

JOSÉ VINICIUS DO NASCIMENTO VIANA

**ASSASSIN'S CREED E O ENSINO DE HISTÓRIA NA EDUCAÇÃO
FUNDAMENTAL II: UM PROJETO DE INTERVENÇÃO E ANÁLISE NO USO DO
VÍDEO GAME COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE**

APROVADO EM: 19 DE NOVEMBRO DE 2024

(Assinado Eletronicamente)

Prof. Dr. Isamar Gonçalves Lôbo

(Assinado Eletronicamente)

Profa. Dr. Israel Soares de Sousa

(Assinado Eletronicamente)

Prof. Ms. Suzyanne Valeska Maciel



Documento assinado eletronicamente por **ISAMARC GONCALVES LOBO, PROFESSOR 3 GRAU**, em 21/11/2024, às 05:57, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **ISRAEL SOARES DE SOUSA, PROFESSOR(A) DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 21/11/2024, às 07:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



Documento assinado eletronicamente por **SUZYANNE VALESKA MACIEL DE SOUSA, Usuário Externo**, em 21/11/2024, às 09:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 8º, caput, da [Portaria SEI nº 002, de 25 de outubro de 2018](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.ufcg.edu.br/autenticidade>, informando o código verificador **5036742** e o código CRC **2C92E4C6**.

CAJAZEIRAS – PB

2024

AGRADECIMENTOS

Depois de várias lutas diárias contra minhas próprias angústias e limitações, cá estou. Muito orgulhoso de todas as batalhas travadas com a negatividade, ansiedade e euforia. Apesar de todas as mazelas e obstáculos postos em minha jornada, me sinto orgulhoso por nunca desistir do meio que mais valorizei em toda minha caminhada, a educação. Agradecer, é o ato de mostrar ou manifestar gratidão, render graças. Percebo que nós, seres humanos, somos construídos a partir das experiências que outras pessoas nos proporcionam, ou seja, a gratidão não apenas conecta as pessoas e constitui a experiência vivida sobre as relações humanas, mas também, fornece uma conexão metafísica, que ultrapassa a natureza do real. Desse modo, agradeço, sem ordem de preferência:

Minha mãe, “Mainha”, por nunca ter descansado um único dia, sempre em busca de uma educação de qualidade para mim e meus irmãos. Ela é o maior símbolo de alegria e compaixão que cheguei a conhecer, obrigado por nunca desistir de mim, sempre terei muito orgulho de tudo que fizestes por mim, te amo. Ao meu pai, Neidson, que, desde sempre foi um pai presente e ativo em todas as minhas etapas educacionais, graças a ele, conheci e me apaixonei pela cultura dos games. Me lembro como hoje, quando ainda se chegava a alugar vídeo games, ele chegou com um Super Nintendo em casa, e fez alegria de toda família. Gratidão, pelos ensinamentos e instruções. Agradecer ao meu irmão, Niedson, um grande artista, que compartilhou momentos que contribuíram significativamente para o meu bem-estar nos momentos de tensão e desesperança. Ao meu irmão Heitor, pelas variadas formas de vivência na infância e pré-adolescência, que me fizeram valorizar o poder didático das experiências sociais. As minhas cunhadas, pelas conversas afetuosas aconchegantes que sempre me fizeram se sentir bem, Ana Lívia, Lorena, Letícia e Lauanny.

Aos meus amigos, pelos ensinamentos, aventuras e gameplays compartilhadas, Elias Nascimento, Lucas Calaça, Lucas Mendes, Lucas Sousa, Valdonnys Santos, Afonso Nojosa, Simão, Dyogo, Efraim, Vinicius Félix, Vinicius Nunes, Ricardo, Fheliph. Aos colegas de profissão, que sempre me incentivaram ao extrair o melhor de mim, Keorgen Rodrigues, Jardel Barreto, Carla Emanuela, Laiany Félix, Merab Araújo especialmente, às *WINX's*, Douglas Kaique, Gabriel

Linhares, George Monteiro e Matheus Barreto, vocês foram a minha melhor companhia durante os períodos mais difíceis da vida acadêmica e pessoal. São parte fundamental do meu processo de formação pessoal e profissional, fui um ser humano mais feliz depois que os conheci, certamente.

Agradeço aos meus filhos, Lana, Linus, Luna, Hope, Sheldon, Romeu e Will. Vocês deixaram meus dias mais leves e felizes, fui um outro ser humano depois que conheci o amor, a energia e o acolhimento de todos vocês. Obrigado por nunca desistirem de mim, mesmo quando eu erro, repetidamente. Vocês são minha base de tudo, se cheguei até aqui, uma grande parcela de contribuição emocional foi doada por vocês.

Agradeço a minha esposa, Luana Dara, que, com toda sua experiência e sabedoria, me auxiliou nos momentos mais turbulentos e me acolheu nas horas mais difíceis de crise e cansaço psicológico. Obrigado por compartilhar cada momento comigo, cada risada, lágrima, tristeza e dor. Essas aprendizagens coletivas me fazem diariamente ser um profissional e humano melhor. Obrigado amor, você é um ser humano incrível.

Por fim, agradeço a todos os professores que contribuíram grandemente para minha formação intelectual e humana, Professora Claudiana Vieira, Professor Augusto Queiroz, Professor Naftaly Monteiro, Professora Janne Kelly, Professora Carmen, Professora Vânia. Em especial, ao meu professor orientador, **Isamarco Lôbo**, por toda sua prestação e atenção, não só para a produção acadêmica, mas pela perspectiva humana que você possui, e isso é grandioso e admirável. Obrigado por não desistir de mim, serei eternamente grato pelos seus ensinamentos.

“A maturidade do homem consiste em haver reencontrado a seriedade que tinha no jogo quando era criança.”

FRIEDRICH NIETZSCHE

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo, incentivar a integração do uso de metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem na disciplina de história, no ensino fundamental II. Implementando o uso de contribuições teóricas e práticas para o aprimoramento de novas possibilidades pedagógicas. Partindo do pressuposto de que os métodos de ensino de história tradicionais geram desinteresse pela disciplina, busca-se explorar o papel e a contribuição dos jogos como recursos educativos na implementação do ensino. A utilização da franquia de jogos eletrônicos Assassin's Creed como aporte metodológico no uso das intervenções pedagógicas sob a perspectiva do lúdico no ensino de história. Com o intuito de promover uma cultura coletiva entre estudantes e professores, despertando a curiosidade, autonomia e criatividade, contribuindo para a formação significativa do aluno no ambiente escolar. Portanto, este projeto visa o resgate sobre a importância do lúdico no ensino de história, como elemento cultural, fundamental para o desenvolvimento intelectual e formador de saberes históricos.

Palavras-chaves: Metodologias ativas, ludicidade, jogos eletrônicos, ensino de História, Assassin's Creed.

ABSTRACT

The present study aims to promote the integration of active methods into the teaching-learning process in the subject of history in elementary school II. We implement the use of theoretical and practical contributions to improve new pedagogical possibilities. Starting from the assumption that the traditional methods of teaching history generate a lack of interest in the subject, we seek to explore the role and contribution of games as pedagogical resources in the implementation of the lesson. The use of the electronic game series Assassin's Creed as a methodological contribution to the use of pedagogical interventions from a playful perspective in history lessons. The promotion of a collective culture between students and teachers that stimulates curiosity, autonomy and creativity and contributes to the meaningful development of students in the school environment. Therefore, this project aims to highlight the importance of play in history lessons as a cultural element that is fundamental to teaching fundamental for intellectual development and shapes historical knowledge.

Keywords: active methods, playfulness, electronic games, history education, Assassin's Creed.

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

| | |
|---|----|
| Figura 1: Assassin's Creed Origins, o cenário do Egito antigo..... | 27 |
| Figura 2: Assassin's Creed e modos educacionais Odyssey..... | 28 |
| Figura 3: Assassin's Creed Odyssey modo educacional na Grécia Antiga..... | 29 |
| Figura 4: Assassin's Creed Odyssey modo educacional na Grécia Antiga..... | 30 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO | 12 |
| 1. UMA PROPOSTA DE ENSINO LÚDICO | 15 |
| 1.1. O lúdico no tempo: uma breve história da educação antes da contemporaneidade..... | 15 |
| 1.2 – O lúdico como elemento cultural e educacional | 21 |
| 2. APLICANDO O JOGO, COLHENDO O SABER | 32 |
| 2.1 O Ensino de História e os jogos no mundo contemporâneo..... | 32 |
| 2.2 Lugar social do ambiente escolar: Colégio Ferreira Alexandre | 33 |
| 3. OS DESAFIOS DO LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA | 39 |
| 3.1 As dificuldades de um ensino não tradicional..... | 41 |
| 3.2 Para além dos desafios, os avanços | 47 |
| 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 50 |
| 5. REFERÊNCIAS | 53 |

INTRODUÇÃO

O modelo de educação contemporânea atual defronta-se com algumas barreiras na busca de caminhos significativos para transformar o ensino de história em um exercício mais expressivo e cativante nos ambientes escolares. Tendo em vista o alto índice de alunos que demonstram desânimo pelos conhecimentos históricos, principalmente, nas fases fundamentais da escolarização. Nessa conjuntura, surge a abordagem lúdica como elemento promissor nos planejamentos educacionais, tendo em vista sua relevância prática, voltada para noção do “brincar”, como um ato didático, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais, formação de conceitos e interação com a realidade através do lúdico.

Esse estudo foi desenvolvido a partir de uma sequência didática de intervenção no ensino fundamental II, ao introduzir a franquia de jogos eletrônicos *Assassin's Creed* como aporte didático na implementação de aulas baseadas no uso do vídeo game como mecanismo lúdico para o ensino de história. A motivação por trás do projeto se deu pela paixão e entusiasmo pela cultura dos games ao longo da minha trajetória, esses elementos não apenas despertaram meu interesse, mas também desempenharam um papel significativo no meu desenvolvimento pessoal, acadêmico e educacional, ao longo dos anos.

A metodologia utilizada neste estudo, baseia-se em revisão bibliográfica, que, analisa e se beneficia das teorias sobre ensino e ludicidade propostos por Huizinga e Cambi, também, planos de ação, sobre a forma de sequência didática, utilizando o jogo eletrônico como principal ferramenta de intervenção pedagógica. O objetivo é traçar novos caminhos e possibilidades pedagógicas no desenvolvimento de debates sobre o conhecimento histórico. Portanto, este trabalho se dispõe, não apenas demonstrar as potencialidades dos jogos no ambiente escolar, mas, contribuir para a implementação de mais incentivos à formação docente, baseados em novos panoramas educacionais.

A base teórica deste estudo foi baseada nas contribuições do linguista holandês Johan Huizinga e o pedagogo italiano Franco Cambi. Huizinga é essencial para entender o fenômeno lúdico como prática fundamental para cultura e sociedade

humana. Bem como, Cambi corrobora para o entendimento sobre as práticas educacionais e a função do ensino para a sociedade humana ao longo da história.

Para Huizinga, o jogo é como uma atividade voluntária, que acontece dentro dos limites do tempo e do espaço, considerando a ato de brincar, não apenas como uma atividade recreativa, mas também, uma expressão da cultura humana em todas suas relações e contextos. Em seu livro: **Homo Ludens**, HUIZINGA (1938, p.7) destaca:

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como, por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar.

Desse modo, podemos perceber a contribuição universal do jogo para os processos sociais humanos, desde a linguagem até as formas mais complexas de entendimento e aprendizado. A partir das compreensões sobre as dimensões simbólicas do jogo, podemos atribuir conexões com o ensino de história, no qual, mediante os jogos, os alunos possam vivenciar períodos históricos de forma imersiva, determinando e estabelecendo compreensões mais significativas sobre os períodos e processos estudados, correlacionando essas experiências com sua realidade social.

Partindo para a percepção e contribuição de Cambi para o ensino, temos a idealização de que o ensino não pode ser dissociado do processo cultural, e, a necessidade de implementação de um plano educativo, voltado para adesão da educação crítica e reflexiva. Cambi, também, ressalta a importância da educação para os educadores, sugerindo o estudo da história da educação como possibilidade de expansão das perspectivas pedagógicas. Desse modo, CAMBI (1999, p, 13), analisa;

A história da educação amplia a memória e a experiência, o leque de escolhas e de possibilidades pedagógicas, o que permite um alargamento do repertório dos educadores e lhes oferece uma visão da extrema diversidade das instituições escolares no passado. A história da Educação fornece aos educadores um conhecimento do passado coletivo da profissão, que serve para formar a sua cultura profissional.

Desse modo, podemos perceber que, ao entender a lógica de diversas práticas educacionais ao longo da história, nós, educadores, podemos engrandecer nosso repertório pedagógico, e, refletir sobre as práticas profissionais e suas contribuições para a formação dos indivíduos na sociedade.

O capítulo 1, denominado, **Uma proposta de ensino lúdico**, se debruça sobre a contextualização de uma breve história, sobre a função da ludicidade nas civilizações antigas. São analisados aspectos culturais e educacionais sobre as representações simbólicas dos jogos para sociedades históricas. Ao fim, é traçado uma estratégia pedagógica para implementação de um plano de intervenção a partir do uso da franquia de jogos eletrônicos: Assassin's Creed, nas atribuições do ensino de história sob uma perspectiva de educação ativa.

No capítulo 2, nomeado de, **Aplicando o jogo, colhendo o saber**, o enfoque é voltado para aplicação do projeto de intervenção e sua caracterização. É realizado uma análise geral sobre a influência e importância dos jogos no contexto atual do século XXI. Adiante, é explorado o ambiente da pesquisa, bem como, o lugar social dos estudantes e suas nuances.

Por fim, o capítulo **3 Os desafios do lúdico no ensino de história**, debate sobre os desafios inerentes ao fazer pedagógico, as barreiras culturais e estruturais impostas por sistemas tradicionais de ensino, e, as experiências pessoais vivenciadas ao longo da pesquisa. Enfim, temos um balanço geral sobre as experiências em sala de aula, expectativas, contribuições teóricas e práticas, que, levaram o aperfeiçoamento e o sucesso do estudo em questão.

CAPÍTULO 1 – UMA PROPOSTA DE ENSINO LÚDICO

1.1. O lúdico no tempo: uma breve história da educação antes da contemporaneidade

Com frequência, discute-se sobre o uso e atribuições de novas ferramentas pedagógicas para o ensino de história no nível fundamental, visando estratégias educacionais mais assertivas, relacionadas ao dinamismo didático sobre as propostas curriculares tradicionais, as quais, geram um certo afastamento e desinteresse pela disciplina. Com a introdução de métodos digitais, como o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta de auxílio para a ampliação das possibilidades pedagógicas, partimos do seguinte problema: como os jogos eletrônicos podem ser integrados de maneira eficaz no ensino de história, promovendo a aprendizagem e o engajamento dos estudantes do ensino fundamental?

Para respondermos essa questão é necessário, inicialmente, analisarmos e entendermos a importância dos jogos na história da humanidade, suas representações, contribuições e legado.

Na Antiguidade, em civilizações arcaicas como a grega e romana, o brincar era visto tanto como uma atividade educativa quanto recreativa. Jogos e brinquedos eram utilizados para ensinar habilidades práticas e valores culturais. Na Grécia antiga, a educação era difundida de maneiras diferentes, por pensadores emblemáticos como Heródoto, Platão e Deodoro. A educação democrática era reservada para as classes que formavam o governo e administração grega. Para as classes produtoras, a educação se desenvolvia na prática do próprio trabalho. Através da observação e simulação do real. No período clássico, a educação grega passou a valorizar música e ginástica como seus principais difusores de ensino.

Para o historiador e pedagogo italiano Mário Alighiero Manacorda, “Era importante criar ocupações para as crianças como jogos que ensinassem a alguma coisa, em especial a aritmética, livrando-se assim da ignorância que torna o homem adulto, vergonhoso e ridículo” (Manacorda, 1992). O jogo não era apenas uma forma de entretenimento, mas uma parte integral do currículo educacional, possuía uma função moral e social. Incorporavam em seus pilares a disciplina, trabalho em equipe, respeito às regras e aos adversários, enfatizando a plenitude do corpo e da alma. Os tipos de jogos e modalidades poderiam variar dependendo do contexto.

Existiam os Jogos atléticos (corridas, saltos, arremesso de disco e dardo, luta e pugilismo) que eram comuns e tinham grande importância nas festividades religiosas e cívicas, como os Jogos Olímpicos; existiam, também, os jogos de guerra que envolviam práticas de luta e o pentatlo o que prepara os jovens para a guerra, refletindo a sociedade bélica da época, especialmente em cidades como Esparta; existiam, por fim, os jogos que estimulavam o intelecto, como competições de poesia, música e retórica, importantes na educação ateniense. Para o pedagogo italiano Franco Cambi (1999, p. 67):

[...] os jogos, por demandarem preparo, exigiam dedicação e cultivo do corpo, o que só era alcançado pela prática de jogos, ginástica e combates corporais que, ao serem realizados, favoreciam o desenvolvimento da inteligência, da astúcia e da força, fundamentais para as competições

A “Paideia grega” (nome dado a educação na Grécia Antiga, que busca a formação do homem em suas várias esferas, isto é, uma educação mais antropológica e que considera o homem como ser racional e completo), visava a formação integral do indivíduo, e os jogos eram fundamentais para alcançar esse objetivo. Eles contribuía para o equilíbrio entre o corpo e a mente. Desse modo, Franco Cambi nos faz entender a educação grega como uma teia multifacetada de ações, cujo papel principal era a formação completa do indivíduo.

Mário Alighiero Manacorda (1992, p. 68) aponta que “[...] a forma típica da escola grega nessa época é o ginásio, centro de cultura física e intelectual. Esses eram o centro da vida urbana”. Os jogos eram mais do que simples entretenimento, funcionavam como ferramenta pedagógica integral para o desenvolvimento moral, social e intelectual das pessoas. A “Paideia” grega, encontrava nos jogos uma forma eficaz de controle sobre o desenvolvimento social e moral dos indivíduos. O pensamento de Manacorda nos auxilia no entendimento sobre a importância do legado dos jogos na cultura clássica grega, influenciando suas formas de representação social, cultural e religiosa. Exaltando o papel dos jogos como reflexo de suas práticas identitárias, o qual servirá de inspiração para algumas civilizações subsequentes.

A educação romana tinha como objetivo formar cidadãos capazes de servir ao Estado. A ênfase estava na preparação para o exercício das funções cívicas e militares, essenciais para a manutenção e expansão do império, aspectos como a centralização da figura educativa ligada ao *pater familias* (cargo mais elevado do estatuto familiar em Roma), como gestor da educação familiar, como defende Manacorda (1992, p.73), quando descreve “Os historiadores da pedagogia concordam em afirmar que, na Roma antiga, o primeiro educador é o *pater familias*.”. A educação em Roma, segundo Manacorda (1992), tinha um forte componente moral e ético, com o objetivo de formar indivíduos que personificassem as virtudes romanas, como a coragem, a temperança, a justiça e a piedade (*pietas*). Essas virtudes eram consideradas essenciais para a manutenção da ordem social e para a condução dos negócios públicos

A educação em Roma combinava elementos das tradições romanas com uma profunda influência grega nas áreas acadêmicas e literárias. Essa influência trouxe à Roma uma valorização do estudo das artes liberais, da filosofia e da literatura, o que levou ao desenvolvimento de uma forma de educação mais “humanista”. Contudo, mesmo com essa influência, o foco romano permanecia na utilidade prática do conhecimento. De todo modo, percebemos também uma grande influência do lúdico ao longo da vida dos romanos, e, principalmente, na formação e desenvolvimento da infância. Segundo Mario Alighiero Manacorda (1992, p. 73)

[...] a criança romana crescia em casa e com os colegas, entre os brinquedos e as primeiras aprendizagens, dos quais ficaram muitos testemunhos escritos e iconográficos. Entre os jogos, por exemplo, Horácio enumera a brincadeira de construir casinhas, amarrar ratos a um carrinho, de tirar par ou ímpar, de andar a cavalo em uma cana; Pérsio lembra o jogo das nozes e, até o parar de brincar como sinal do fim da infância. Após os sete anos a criança passava mais diretamente sob tutela do pai, do qual aprendia, se já não tivesse aprendido com a mãe, os primeiros rudimentos do saber e as tradições familiares e pátrias, dos quais era especialmente treinada nas exercitações físicas e militares.

Também podemos identificar divergências entre as atividades físicas atribuídas ao uso militar dos romanos em relação aos gregos, onde, Manacorda (1992, p. 103) ressalta tal contraste,

Além disso, também em Roma o treinamento físico-militar, que, com a oratória política era o fundamento da formação do cidadão, além de sofrer a influência grega, foi suplantado pelo profissionalismo dos atletas, servos, estrangeiros e gladiadores, perdendo totalmente o caráter antigo de privilégio de homens livres.

Portanto, a educação romana sempre esteve interligada ao desempenho de atividades e jogos como forma primária de educar e desenvolver seus cidadãos, seja no aspecto cultural, militar ou religioso.

Com ascensão do cristianismo, na Idade Média os jogos e brincadeiras relacionavam-se ao prazer profano e imoral e a pedagogia passa a ser repressiva e baseada na disciplina, no controle e na obediência e levando em consideração somente as necessidades do mundo adulto. O conceito de infância no período medieval, na perspectiva das mentalidades, sequer possuía uma existência ou explicação. Segundo o educador norte americano Neill Postman (1999, p. 29) “[...] no mundo medieval não havia nenhuma concepção de desenvolvimento infantil, nenhuma concepção de pré-requisitos de aprendizagem sequencial, nenhuma concepção de escolarização como preparação para o mundo adulto”.

Em contrapartida, Franco Cambi, em seu livro, *História da Pedagogia*, descreve o período Medieval como uma unidade cultural/educacional essencial para a formação do mundo moderno.

A Idade Média, com o cristianismo, com a Igreja, com o feudalismo, com a formação dos Estados-nações, com a vida intelectual dirigidas por escolas e universidades homogêneas entre si, com o incremento com o ideal humanista da cultura, foi o longo caminho de formação da Europa: uma entidade mais espiritual e cultural que geográfica e que vê a luz através de um longo trabalho que vai da separação entre Oriente e Ocidente”. (Cambi, 1996, p. 145).

Cambi (1999) acredita que o período da Idade Média serviu para a construção das bases de longa duração da educação, as quais se estendem até os dias atuais, como exemplo, as universidades e seus modelos didáticos tradicionais, a concepção de família como alicerce educativo e o alcance social das escolas, atribuindo as

bases da pedagogia educacional longínqua ao período Medieval. Ainda em suas investigações, Cambi (1999, p. 157), identifica o processo educativo em forma dualista de comparação, quando analisa

Neste tipo de sociedade — hierárquica e estática —, o problema educativo coloca-se de forma radicalmente dualista, com uma nítida distinção de modelos, de processos de formação de locais e de práticas de formação, entre classes inferiores e a nobreza, delineando formas e percursos radicalmente separados; do mesmo modo a educação se organiza em instituições — como a família e a Igreja — que têm uma identidade suposta permanente (pelo menos em teoria) e que manifestam uma forte impermeabilidade à mudança, determinando um tipo de educação tradicional, embebida de valores uniformes e invariáveis, ligados à visão cristã do mundo. A educação na Idade Média é, portanto, dividida entre nobreza e povo, entre “escola” e “aprendizagem”.

Desse modo, na Idade Média, a educação refletia as estruturas sociais rígidas e as divisões de classe, resultando em uma formação social profundamente desigual. A nobreza recebia uma educação formal e estruturada, voltada para o conhecimento intelectual e moral, enquanto o povo, em sua maioria, era educado por meio da prática e da aprendizagem direta, frequentemente no ambiente de trabalho. A educação, tanto na nobreza quanto nas classes populares, estava enraizada em valores tradicionais, fortemente influenciados pela visão cristã do mundo, o que contribuía para a perpetuação de uma sociedade hierárquica e resistente à mudança. Dessa forma, a educação medieval reforçava as distinções sociais, mantendo as classes em seus respectivos lugares, com pouco espaço para mobilidade social ou inovação.

No contexto do Renascimento, há algumas transformações nas concepções educacionais que ocorreram durante esse período, ressaltando como a educação renascentista representou um rompimento com os modelos medievais e uma redescoberta dos valores clássicos greco-romanos. Para Cambi (1999), o Renascimento foi marcado pela redescoberta das obras clássicas da Antiguidade, especialmente os textos de autores gregos e romanos como Platão, Aristóteles, Cícero e Quintiliano. Essa redescoberta promoveu uma valorização da educação humanista, que buscava formar o indivíduo de maneira integral, centrada não apenas no conhecimento teórico, mas também no desenvolvimento moral e ético.

Cambi (1999, p.196) nos faz refletir sobre as transformações estruturais causadas pelos movimentos intelectuais dos Renascimentos em toda Europa;

[...] Com a modernidade, prepara-se o declínio e depois o desaparecimento daquela sociedade de ordens que tinha sido típica justamente da idade média, e que negava o exercício das liberdades individuais para valorizar, ao contrário, os grandes organismos coletivos (a igreja ou o império, mas também a família e a comunidade), favorecendo o bloqueio de qualquer mudança e intercâmbio social. Essa sociedade de ordens era também uma sociedade governada por autoridade política, religiosa e cultural.

O renascimento trouxe o humanismo como eixo central da educação. Cambi (1999) enfatiza que esse movimento focava na dignidade e no potencial do ser humano. A educação humanista visava formar indivíduos capazes de agir com virtude e sabedoria na vida pública, valorizando o estudo da retórica e das chamadas “artes liberais”, (lógica, matemática, geometria e astronomia). O Renascimento trouxe uma mudança pedagógica significativa em relação à Idade Média. Enquanto a educação medieval estava fortemente centrada em métodos escolásticos e na formação religiosa, o Renascimento introduziu uma pedagogia mais dinâmica e crítica. Os educadores renascentistas, como Vittorino da Feltre e Erasmo de Roterdã, defendiam uma educação que estimulava o pensamento crítico, a investigação científica e a criatividade, sempre guiada pelos valores humanistas. Desse modo, temos a centralidade do humanismo, a valorização dos clássicos, a transformação pedagógica e o papel da educação como ferramenta de formação integral e de participação cidadã. Esse período, segundo Cambi (1999), foi crucial para a construção de uma nova visão educativa que valorizava o potencial humano e buscava harmonizar conhecimento, virtude e ação na vida pública.

O lúdico parece fazer parte de uma tradição escolar, como veremos no tópico a seguir, que apresenta o lúdico como base educacional e cultural dos alunos. Assim, ao considerar o lúdico como uma ferramenta de apoio na educação, percebemos que ele se insere em uma herança escolar, que valoriza o aprendizado por meio de atividades cognitivas e significativas. No tópico a seguir, exploraremos o

lúdico não apenas como um recurso pedagógico, mas também como um elemento educacional e cultural fundamental, que contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes e para a preservação e transmissão de saberes culturais.

1.2 – O lúdico como elemento cultural e educacional

Para o historiador e linguista holandês, Johan Huizinga (1938, p.5);

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa.

Nesse sentido, o jogo possui um caráter não apenas de entreter, mas de ensinar alguma coisa, uma linguagem utilizada para construir, criar, imaginar, pensar, aprender. À vista disso, podemos compreender o jogo com um fenômeno universal, coexistindo através dos inúmeros contextos e historicidades, haja vista seu potencial educativo na formação do entendimento sobre o real e abstrato, e no desenvolvimento do intelecto humano, resultando em várias formas de sociabilização mediante o entretenimento e diversão gerado pelo mesmo.

A historiadora Norma Côrtes (2011, p.10), analisa o jogo como elemento essencial para a elucidação dos aprendizados, quando desenvolve sobre o dinamismo e autonomia que ele proporciona ao processo cognitivo humano, quando discorre;

O jogo, portanto, consiste no fenômeno da ação e convivência humanas que melhor realiza e manifesta a nossa ideia de autonomia. Trata-se de uma esfera livre, ou seja, sem razões utilitárias, cuja ordem é autodeterminada. Porque apesar de as suas normas e seus princípios organizativos serem firmes e imperativos, não se impõem por uma autoridade coercitiva exógena e sim em virtude da própria dinâmica das performances e dos lances em jogo. Fenômeno híbrido, meio natureza; meio invenção, o jogo é uma espécie de “elo perdido” que oferece solução conceitual para as querelas teóricas sobre a gênese da vida civilizada.

Desse modo, entende-se que os jogos dispõem de um protagonismo histórico, uma vez que são intrínsecos aos processos de sociabilidade humana em suas formas mais primitivas de se relacionar em grupos. Nesse sentido, o jogo e sua ludicidade são elementos centrais na caracterização do aprendizado, uma vez que, neles são encontrados elementos que coadunam com a cognição e desenvolvimento interpessoal do ser humano, tais como, competências no âmbito da comunicação, das relações interpessoais, do trabalho em equipe, na assimilação de conceitos, no desenvolvimento e aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Além disso, no desenvolvimento de habilidades capazes de gerar conceitos para construção de um conhecimento significativo, crítico e humano. Para o canadense, filósofo e teórico Herbert Marshall McLuhan (1964, p. 264);

Os jogos são artes populares, reações coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. [...] Os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica.

McLuhan Desse modo, passa a entender o jogo como uma dimensão importante das representações do homem na sociedade, haja vista, sua uniformização pela prática, gerando compreensão sobre as culturas através de uma característica universal, a ludicidade.

Para a psicóloga brasileira Alessandra Pimentel (2009 p. 125.), a ludicidade é um elemento chave para a elucidação do conhecimento educativo e pensamento abstrato, onde;

O exercício da ludicidade vai além do desenvolvimento real porque nela se instaura um campo de aprendizagem propício à formação de imagens, à conduta autorregulada, à criação de soluções e avanços nos processos de significação. Na brincadeira são empreendidas ações coordenadas e organizadas, dirigidas a um fim e, por isso, antecipatórias, favorecendo um funcionamento intelectual que leva à consolidação do pensamento abstrato. A força motriz da ludicidade,

o que a faz tão importante no complexo processo de apropriação de conhecimentos é a combinação paradoxal de liberdade e controle.

Nesse sentido, essa ludicidade se caracteriza como elemento chave para a implementação de planos de aprendizagem, uma vez que ela se propõe a simplificar a complexidade de termos e definições, e, dinamizar o processo cognitivo de associar do real e abstrato. A utilidade da ludicidade presente nos jogos, auxiliam e potencializam a amplitude educativa, que, instruem e divertem, configurando-se numa atividade de crescimento pessoal e social. Desse modo, o jogo desenvolve bases cognitivas através de sua ludicidade, para o estímulo da cognição, percepção e entendimento sobre o real e imaginário social ao qual o indivíduo está inserido.

Pimentel (2009 p.109-133.), reafirma, que;

[...] a relação entre jogo e aprendizagem tem um estatuto teórico proeminente na proposição histórico-cultural do desenvolvimento. Não porque exista uma produção extensa sobre o assunto, mas porque jogo tem explícita relação com desenvolvimento potencial e porque estabelece fortes laços entre processos imaginários e desenvolvimento psicológico, caracterizando a imaginação como sistema integrado das funções psicológicas superiores [...]

Nessa perspectiva, entendemos que, a condição lúdica corrobora para simplificar as assimilações, associações de símbolos sociais. As ações são submetidas à ludicidade e seus significados pelos indivíduos partindo de seus costumes, cultura, religião e política, caracterizando um processo de entendimento a partir da projeção de situações imaginárias e lúdicas. As brincadeiras não são atividades isoladas, mas sim um reflexo das práticas culturais e das interações sociais. As crianças aprendem a interpretar e a reproduzir papéis sociais através das brincadeiras de faz-de-conta, por exemplo, o que é essencial para o seu desenvolvimento socioemocional. Existe ferramentas culturais, que incluem linguagem, símbolos e objetos, são mediadoras do desenvolvimento. No brincar,

essas ferramentas são utilizadas e transformadas, possibilitando novas formas de pensamento e entendimento do mundo.

Em suma, a ludicidade é um fenômeno complexo que envolve a interação entre o desenvolvimento individual, contexto social, cultural e histórico. É uma prática essencial para o crescimento psicológico, emocional e social dos seres humanos, refletindo e reproduzindo as normas e valores da sociedade a qual estão inseridos.

Diante da importância da ludicidade como um fenômeno multifacetado que permeia diversas dimensões do desenvolvimento humano, que vão desde o desenvolvimento cognitivo até a incorporação de valores culturais, é essencial compreender como essas práticas podem ser adaptadas às demandas contemporâneas da educação. Os avanços tecnológicos oferecem novas oportunidades para integrar o lúdico ao ensino, ampliando o alcance e a eficácia das metodologias pedagógicas. Nesse contexto, os jogos eletrônicos emergem como uma poderosa ferramenta educativa, possibilitando uma experiência de aprendizagem interativa e envolvente. No próximo tópico, aprofundaremos essa discussão ao explorar como um projeto de ludicidade centrado em jogos eletrônicos pode contribuir para o ensino.

1.3. Um projeto de ludicidade: jogo eletrônico e ensino através da franquia Assassin's Creed

Atualmente, com a introdução de tecnologias e o aprimoramento da cultura digital na vida dos adolescentes, podemos perceber o fervoroso impacto que o mundo virtual exerce na vida desses jovens. Partindo dessa perspectiva, se faz viável, possível e real, a introdução de estratégias pedagógicas voltadas para a ludicidade no ensino, tal aspecto, pode ser facilmente identificada nos jogos eletrônicos, uma vez que estes possibilitam um nível de desenvolvimento cognitivo e educativo satisfatório no processo de assimilação e aprendizagem do aluno. Nesse sentido, o jogo eletrônico utilizado no desenvolvimento da pesquisa em questão faz alusão aos períodos históricos e sua virtualização, uma vez criados sob design de Inteligência artificial gráfica, para reconstruir alguns dos períodos marcantes da história.

Integrar ferramentas tecnológicas ao processo de ensino pode ser uma solução eficaz para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas. O uso do jogo eletrônico, da franquia *Assassin's Creed* (franquia de jogos eletrônicos), na educação, especialmente no ensino de História no ensino fundamental. Este jogo, conhecido por suas recriações detalhadas de épocas históricas, oferece uma oportunidade única para aproximar os estudantes dos conteúdos curriculares de uma forma inovadora e interativa.

Assassin's Creed é uma franquia de jogos do gênero Ação/ Aventura/ RPG, desenvolvida pela empresa Ubisoft Montreal no ano de 2007. A série é marcada por uma mistura de ficção histórica com elementos de ação e aventura, a ideia geral do jogo gira em torno da rivalidade entre duas sociedades “secretas” ancestrais: Os Assassinos, que desejam promover a paz e o livre-arbítrio entre as civilizações do mundo, e os Templários, que, por sua vez, possuem a ambição de controlar o universo através do poder e da ordem.

Tanto os Assassinos quanto os Templários tiveram contato com uma espécie ancestral, que habitou a terra antes dos humanos, a raça é chamada de “Isu”, uma sociedade avançada de humanoides, que foi destruída por uma tempestade solar que atingiu a Terra durante a era Isu. Fazendo um completo misto de personagens fictícios, figuras e eventos históricos, *Assassins Creed* se inspira no romance “*Alamut*”, do escritor esloveno Vladmir Bartol, baseado no culto cultural dos assassinos islâmicos ativos durante as cruzadas.

Os jogos da franquia são disponibilizados para várias plataformas, como: Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows, MacOS X, Nintendo DS, PlayStation Portable, PlayStation Vita, iOS, HP webOS, Android, Nokia, Symbian, Windows Phone, Nintendo Wii U, Google Stadia, Nintendo Switch, PlayStation 5 e Xbox Series X/S. Os principais títulos da série são:

Assassin's Creed (2007) – Introdução ao mundo dos Assassinos e Templários.

Assassin's Creed II (2009) – Expansão da história com Ezio Auditore e a luta pelo controle no Renascimento.

Assassin's Creed III (2012) – A Revolução Americana e o novo protagonista Connor.

Assassin's Creed IV: Black Flag (2013) – A Era de Pirataria no Caribe.

Assassin's Creed Origins (2017) – Prequela no Egito Antigo e a origem dos Assassinos.

Assassin's Creed Odyssey (2018) – Grécia Antiga e o auge da guerra entre Atenas e Esparta.

Assassin's Creed Valhalla (2020) – A Era Viking e a conquista das terras britânicas.

A série Assassin's Creed se tornou uma das mais influentes e populares do mundo dos jogos, sendo conhecida por seus mundos abertos ricos em detalhes históricos, combate fluido e enredos cativantes que misturam fatos com ficção. Cada jogo da franquia oferece uma nova perspectiva sobre diferentes períodos históricos, enquanto explora a luta entre liberdade (Assassinos) e controle (Templários).

O jogo Assassin's Creed se destaca por buscar retratar os cenários históricos com fidelidade, ao recriar cidades, eventos e personagens de diferentes períodos, como a Renascença Italiana e a Revolução Francesa. Essa característica pode ser aproveitada no ensino fundamental como uma ferramenta auxiliar na aprendizagem de História. Ao explorar o jogo, os alunos podem vivenciar, ainda que virtualmente, cenários históricos e entender melhor o contexto social, político e cultural de cada época. Além disso, a interatividade do jogo incentiva o pensamento crítico, já que os alunos são levados a tomar decisões e refletir sobre as consequências delas no contexto histórico apresentado. Por meio da gamificação¹, conceitos complexos podem ser apresentados de forma lúdica, aumentando o engajamento e a motivação dos alunos. Ademais, o uso de jogos como Assassin's Creed pode estimular a pesquisa e o interesse por temas históricos.

¹ Gamificação é o uso de elementos e princípios de jogos em contextos não relacionados a jogos, como no ambiente educacional, corporativo ou de marketing, com o objetivo de engajar, motivar e incentivar comportamentos desejados em indivíduos. Ela não se refere à criação de um jogo em si, mas sim à aplicação de aspectos lúdicos, como desafios, recompensas, feedbacks, rankings e metas, para tornar atividades mais envolventes e estimulantes

Figura 1: Assassin's Creed Origins, o cenário do Egito Antigo



Fonte: <https://www.reddit.com/assassins_creedorigins_ancient_egypt/>, 2024.

O Modo Discovery em "Assassin's Creed Origins" é uma experiência instrutiva que permite aos jogadores investigarem o Egito Antigo. Esse modo oferece uma abordagem imersiva e informativa, permitindo que os jogadores aprendam sobre a história, cultura, religião e vida cotidiana dos egípcios.

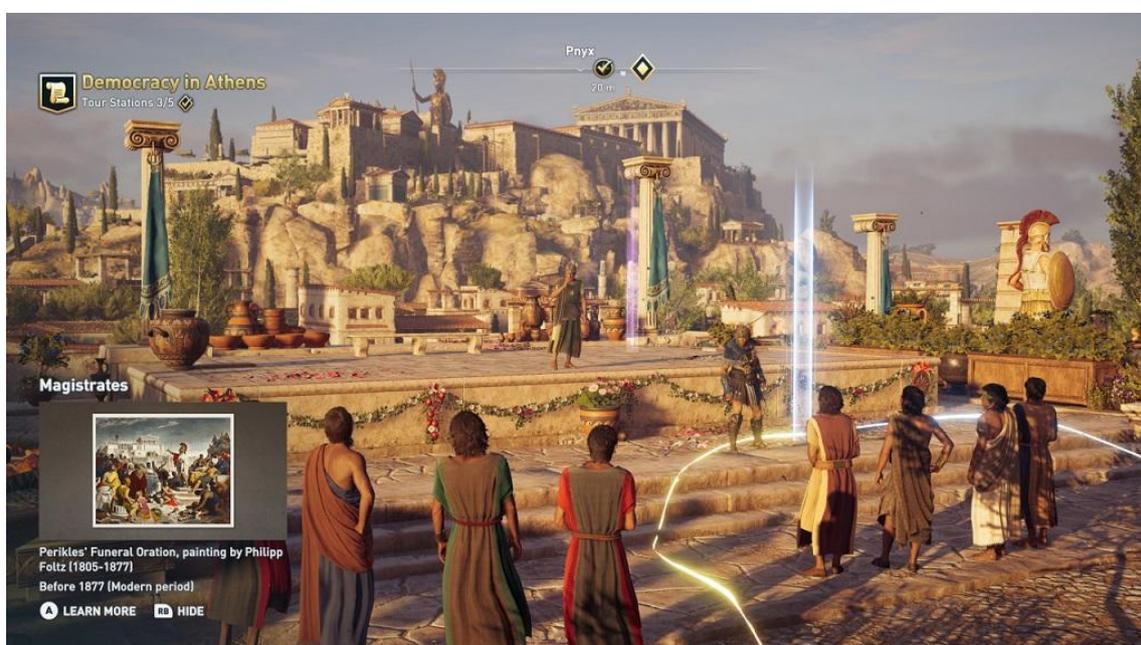
O jogo oferece tour guiados, onde é possível ouvir explicações sobre os monumentos, a arte e os costumes da época. É uma ferramenta educativa que combina entretenimento com aprendizado, ideal para o uso educativo em sala de aula. Ao exercitar tais práticas tecnológicas, os educadores podem proporcionar uma experiência de aprendizagem mais rica e envolvente, que vai além da simples memorização de fatos.

A utilização de jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica tem ganhado cada vez mais espaço nas práticas educacionais modernas. Entre esses, a franquia de jogos Assassin's Creed destaca-se por sua capacidade de recriar de forma detalhada e imersiva o mundo das civilizações antigas. A partir disso, as ações do projeto visam explorar a importância desta franquia para o ensino de história antiga no ensino fundamental II, intercalando materiais de referência historiográfica acadêmica (textos e materiais didáticos) para complementar e fundamentar a proposta de um projeto educacional inovador.

A pesquisa foi implementada no Centro Educacional Ferreira Alexandre, localizado na cidade de ICÓ-CE, uma instituição de ensino particular de nível fundamental I, II e ensino médio 1º e 2º ano, que, desenvolve trabalhos pedagógicos voltados para a educação infantil de forma intensa e que, aos poucos se aprimora para suportar turmas de ensino médio com foco na preparação para os exames nacionais como o ENEM e vestibulares regionais e locais. A instituição possui como um dos seus carros-chefes a implementação de aulas de robótica para o ensino fundamental I e II, sendo um dos projetos de mais ênfase e destaque na divulgação e marketing do colégio.

A proposta de intervenção, possui o intuito não apenas de transmitir conhecimento histórico, mas desenvolver habilidades críticas, analíticas e colaborativas nos alunos a partir de desconstruções históricas de verdades cristalizadas pelo senso comum e cultura popular, enaltecendo o desenvolvimento de habilidades investigativas sobre o olhar e o entendimento à luz dos processos e contextos ao longo da história. Ao combinar teoria e prática de forma lúdica, o projeto promove um aprendizado dinâmico e envolvente.

Figura 2: Assassin's Creed e modos educacionais Odyssey



Fonte: <https://www.ubisoft.com/discoverytour-greece>, 2024.

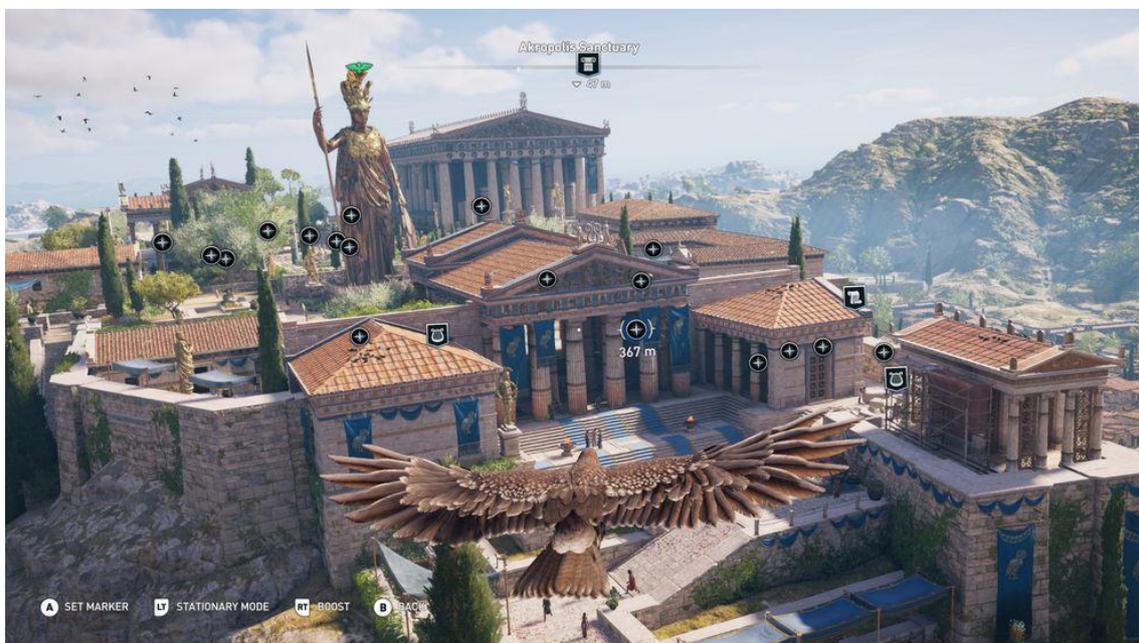
O mapa é uma recriação minuciosa da Grécia antiga, com cidades vibrantes, paisagens deslumbrantes e monumentos históricos. Desde o Partenon em Atenas até as ruínas de Delfos, a ambientação é rica em detalhes, proporcionando uma

experiência visual envolvente. Os jogadores podem explorar diferentes ecossistemas, desde montanhas e ilhas até campos agrícolas, permitindo uma visão abrangente da geografia grega. Os tours são planejados em torno de tópicos, como, vida cotidiana, filosofia e política, Guerras e economia.

Os modos de jogo permitem aos jogadores explorarem mundos abertos, se envolver em missões épicas e interagir com outros jogadores. Esses modos variam de acordo com o título específico, mas geralmente incluem opções para explorar, combater e participar de atividades multiplayer

O modo campanha, foca na história e na narrativa central do jogo. Os jogadores seguem o protagonista (ou múltiplos personagens) enquanto completam missões principais e secundárias. O jogador segue a trama principal, que envolve a luta entre Assassinos e Templários. A narrativa se desenrola por meio de missões e cinemáticas. Além das missões principais, existem várias tarefas adicionais, como resgatar cidadãos, coletar itens, ou caçar alvos. Os jogadores ainda têm a liberdade de explorar o mundo aberto, descobrindo novos locais, completando desafios e coletando itens.

Figura 3: Assassin's Creed Odyssey modo educacional na Grécia Antiga



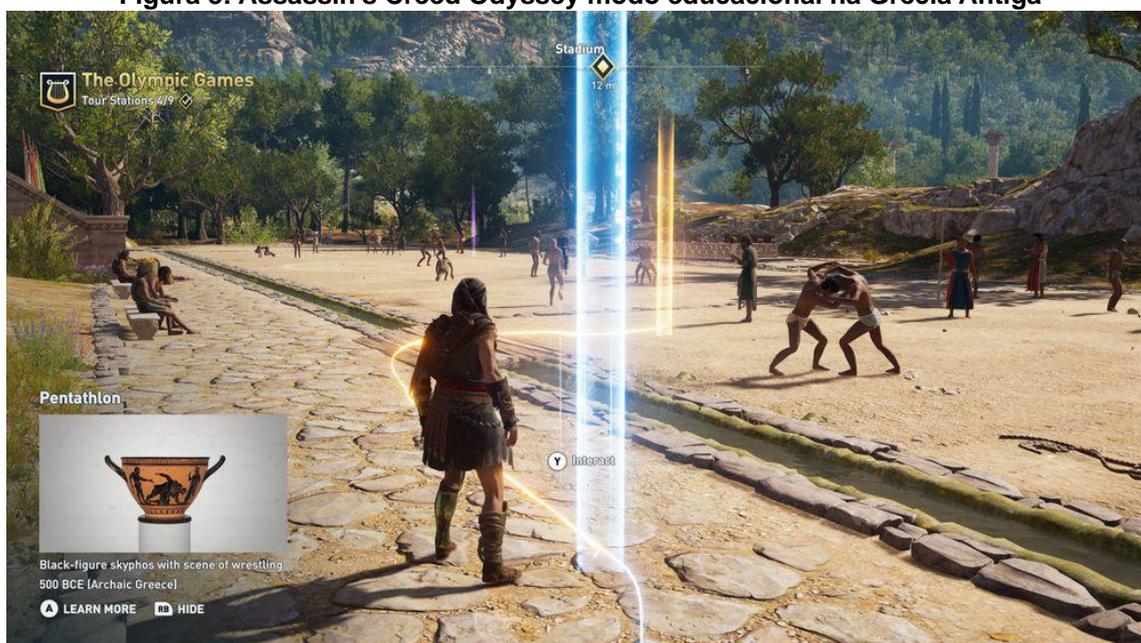
Fonte: <<https://www.ubisoft.com/assassins-creed-modeeducation>>, 2024.

O uso da franquia de jogos eletrônicos Assassin's Creed no plano de ensino de história no Centro Educacional Ferreira Alexandre representa uma inovação significativa que alia a tecnologia e o lúdico ao aprendizado formal. Ao incorporar o

jogo nas aulas expositivas, os alunos têm a oportunidade de vivenciar algumas das civilizações mais conhecidas da história, como Grécia, Egito, Mesopotâmia, de forma interativa, facilitando a compreensão e o interesse pelo conteúdo histórico.

A escolha das turmas de 6º ano do ensino fundamental II, se deu pelo fato de que, os conteúdos programáticos curriculares do ensino fundamental II envolvem as temáticas do mundo antigo e das civilizações primárias que se tem relatos na historiografia. Desse modo, a escolha da temática curricular acabou indo ao encontro das temáticas encontradas na série de jogos Assassin's Creed, uma vez que os títulos Origins e Odyssey trabalham os aspectos respectivamente, das culturas e configurações sociais dos povos Egípcios e Gregos.

Figura 3: Assassin's Creed Odyssey modo educacional na Grécia Antiga



Fonte: <https://www.actugaming.net/assassins-creed-odyssey-modo-educatif>, 2024 .

Este projeto não apenas enriquece o conhecimento dos alunos, mas também demonstra a potencialidade dos jogos eletrônicos como ferramentas educacionais valiosas. De acordo com Huizinga (2000), o jogo é uma atividade fundamental na formação cultural dos seres humanos, e sua aplicação no contexto educacional pode tornar o aprendizado mais significativo e envolvente.

Para a brasileira doutora em educação Lynn Alves (2009, p. 57);

[...] as imagens podem também atuar como espaços de ressignificação de questões pessoais, promovendo momentos de catarse. Assim, através de imagens ficcionais e reais, o sujeito realiza seus desejos e necessidades afetivas, projetando ideias e fantasias. As imagens funcionam como válvula de escape, liberadora de questões intrínsecas que precisam ser resolvidas.

Desse modo, a interatividade das imagens presentes nos jogos eletrônicos auxilia não só no processo de dinamismo no ensino de história, mas também no desenvolvimento interpessoal dos alunos, elemento importante na formação cognitiva e social ao longo do percurso educacional dos jovens educandos.

Sobre a importância dos jogos, Alves (2008, p. 143), analisa que,

O jogo impulsiona o homem, desenvolvendo sua criatividade e imaginação. A competição saudável, a socialização e a interação presente na atividade lúdica são elementos fundamentais para a sociabilidade do ser, sendo um fator preponderante para criar as bases da vida social.

Diferentemente dos métodos tradicionais de ensino, que muitas vezes se limitam à memorização de fatos e datas, os jogos eletrônicos proporcionam uma interação dinâmica e ativa com o contexto histórico o qual o aluno estará em contato. Ao simular eventos históricos, os alunos precisam analisar informações, tomar decisões e lidar com as consequências de suas ações, o que promove um entendimento mais aprofundado dos processos históricos e das interações sociais.

Outro aspecto importante é a capacidade dos jogos eletrônicos de promover a colaboração e a interação social entre os alunos. De acordo com a professora norte-americana Constance Steinkuehler, especialista em pesquisa sobre cognição, cultura e aprendizagem em videogames, os jogos eletrônicos podem servir como comunidades de prática onde os alunos compartilham conhecimentos e estratégias, enriquecendo ainda mais o processo de aprendizado. Além disso, a mediação do professor é essencial para orientar as discussões e reflexões sobre as experiências vivenciadas nos jogos, contextualizando-as dentro do estudo mais amplo da história.

Em suma, os jogos eletrônicos representam uma ferramenta poderosa no ensino de história, oferecendo uma abordagem inovadora que combina entretenimento e educação. Quando utilizados de maneira crítica e estratégica, eles

podem enriquecer significativamente a compreensão histórica dos alunos, promover habilidades cognitivas avançadas e tornar o aprendizado mais envolvente e significativo. Com essa base estabelecida, o próximo capítulo abordará como essas potencialidades podem ser aplicadas na prática, explorando estratégias e resultados educacionais qualitativos, ao implementar jogos eletrônicos no ensino, demonstrando como essa metodologia pode efetivamente contribuir para a construção do saber.

CAPÍTULO 2 – APLICANDO O JOGO, COLHENDO O SABER

2.1 O Ensino de História e os jogos no mundo contemporâneo

O uso de jogos eletrônicos no ensino de história tem se mostrado uma metodologia inovadora e eficaz para engajar os estudantes de maneira interativa e lúdica. Ao aplicar o jogo como ferramenta pedagógica, o processo de aprendizado torna-se mais dinâmico, permitindo que os alunos explorem diferentes narrativas históricas, tomem decisões e vivenciem as consequências dessas escolhas em ambientes simulados. Essa abordagem não apenas desperta o interesse dos estudantes, mas também promove uma compreensão mais profunda e contextualizada dos eventos históricos.

A historiografia contemporânea reconhece a importância de métodos pedagógicos que transcendam a mera memorização de fatos, enfatizando a necessidade de desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de análise histórica. Segundo Huizinga (1938), autor da obra clássica *Homo Ludens*, o jogo é uma atividade cultural fundamental, que permite a imersão dos participantes em sistemas simbólicos complexos. No contexto educacional, essa imersão possibilita que os alunos compreendam a história de forma lúdica e dinâmica, interagindo com os eventos e explorando suas múltiplas camadas de significado.

A historiadora Marta Mata, em seus estudos sobre didática da história, também ressalta que a ludicidade pode ser um elemento central na construção do saber histórico. Ela argumenta que “[...] o jogo, ao ser incorporado ao ensino de história, permite que os alunos se apropriem dos conteúdos de maneira ativa,

refletindo sobre as dinâmicas de poder, cultura e sociedade presentes em diferentes épocas” (MATA, 2004, p. 78). Essa perspectiva é essencial para a formação de cidadãos que se apropriam ativamente do conhecimento histórico por meio de estratégias lúdicas de ensino, capazes de compreender e questionar as narrativas históricas que moldam a sociedade.

Além disso, os jogos eletrônicos oferecem um ambiente seguro para que os alunos experimentem diferentes cenários históricos e explorem as possíveis consequências de suas ações, sem o risco real de erro. Conforme explica o educador James Paul Gee (2003), “[...] os jogos digitais fornecem ambientes ricos em informações e desafios complexos, que exigem dos jogadores a aplicação de conhecimentos adquiridos e o desenvolvimento de novas habilidades, favorecendo o aprendizado profundo” (GEE, 2003, p. 45). Esse tipo de interação pode ser particularmente eficaz no ensino de história, onde a compreensão das complexidades e contingências do passado é crucial.

Portanto, ao aplicar jogos eletrônicos no ensino de história, os educadores não apenas inovam nas práticas pedagógicas, mas também contribuem para uma educação histórica mais significativa e alinhada com as demandas do século XXI. No próximo capítulo, serão explorados exemplos práticos e as implicações pedagógicas dessa abordagem, demonstrando como o jogo pode ser uma poderosa ferramenta na construção do saber histórico.

2.2 Lugar social do ambiente escolar: Colégio Ferreira Alexandre

No Centro Educacional Ferreira Alexandre, instituição privada de ensino, dirigida pela diretora e proprietária Mara Raquel, a qual desenvolve trabalhos pedagógicos reconhecidos pelo Estado do Ceará desde 2019, localizado no município de Icó, no Ceará, foi implementado um projeto de intervenção educacional que utilizou a franquia de jogos Assassin’s Creed como ferramenta pedagógica para o ensino de História no Ensino Fundamental II, em particular com as turmas do 6º ano. O projeto, focado em dinamizar as aulas e oferecer uma nova perspectiva sobre períodos e sociedades históricas, contou com o uso de recursos tecnológicos como projetores de imagens e consoles de jogos, proporcionando uma experiência interativa aos estudantes.

Este capítulo descreve os objetivos, metodologia, execução e resultados dessa intervenção educacional, com ênfase nas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem. A proposta visa demonstrar como o uso de jogos eletrônicos pode ser uma ferramenta eficaz para contextualizar e exemplificar períodos e civilizações históricas, estimulando o interesse e a curiosidade dos alunos pelos conteúdos de História, facilitando a compreensão de aspectos históricos por meio de uma abordagem interativa e visual, conectando o conhecimento histórico ao cotidiano dos estudantes. Fazendo com que haja discussões sobre as representações históricas nos jogos, incentivando os alunos a refletirem sobre o papel da História na cultura popular e nos meios de comunicação.

Para o Norte-americano, estudioso dos meios de comunicação Henry Jenkins (2003, p.1);

Nossas noções clássicas de letramento presumem a contemplação ininterrupta num relativo isolamento social, uma única tarefa de cada vez. Alguns têm caracterizado a geração mais jovem como tendo limitada atenção, num curto espaço de tempo. Mas esses jovens também têm desenvolvido novas competências no processamento rápido de informações, formando novas conexões entre esferas distintas de conhecimento e filtrando um campo complexo para discernir aqueles elementos que exigem atenção imediata.

Portanto, as noções tradicionais de concentração e aprendizado precisam ser reavaliadas à luz de novas habilidades emergentes. Em vez de enxergar a capacidade de atenção fragmentada como um déficit, podemos reconhecer que os jovens estão adaptando-se a um ambiente de informações em constante fluxo, onde a multitarefa e a capacidade de navegar por diferentes contextos de maneira ágil são vantajosas.

O projeto utilizou uma abordagem qualitativa, com foco na observação do comportamento dos alunos e na avaliação do impacto do uso dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem. O projeto tem raízes de iniciativa pessoal, uma vez que, o corpo docente da coordenação pedagógica escolar do colégio Ferreira

Alexandre, não possuíam iniciativas voltadas para metodologias educacionais com foco no uso de ferramentas tecnológicas para o ensino de história.

A proposta combina o uso de elementos teóricos (discussões, análises comparativas, livros didáticos) com práticas interativas (jogos, dinâmicas e apresentações de cinematográficas), utilizando o conteúdo dos jogos Assassin's Creed como ponto de partida para o ensino da história, mas sempre incentivando o pensamento crítico e a análise comparativa entre a ficção e os fatos históricos. As atividades foram desenvolvidas ao longo de um semestre letivo, com um total de 7 aulas, sendo os primeiros dois encontros para apresentação do projeto e propostas sobre os temas trabalhados nas aulas subsequentes, como, a discussão sobre a importância da interatividade nos jogos digitais e seu impacto no aprendizado. Introdução ao conceito de "História Pública" e como o jogo utiliza elementos históricos para construir sua narrativa.

Aula 3 e 4: Egito Antigo e Grécia Antiga (Assassin's Creed Origins e Odyssey) – Estudo das civilizações egípcia e grega, com ênfase nas figuras históricas, cultura e sociedade. (Discussão em grupo sobre a relação entre ficção e realidade nos jogos e como isso impacta o ensino de história). Aulas 5 e 6: Correlacionando os aspectos dos jogos com os conteúdos do livro didático (Tróia – 2004) (Legados do Egito – 2009). Obras cinematográficas exemplificando eventos e contextos ocorridos e que fazem relação com o material didático.

Os alunos responderam de maneira muito positiva aos recursos e estratégias de mídia que foram apresentados, chegando a abrirem discussões sobre algumas curiosidades que possuíra durante a exibição e análise das obras, tais como, as construções arquitetônicas, sistema religioso, e padrões estéticos culturais. Aula 7: Proposta de atividade didática, baseada nos jogos. Utilização do modo Discovery Tour de Assassin's Creed (que apresenta guias históricos dentro do jogo) como ferramenta de estudo para elaboração de uma linha do tempo interativa baseada nos eventos dos jogos e sua relação com a história real. Sugestão de atividade prática como forma lúdica de realização de avaliação da proficiência dos conteúdos trabalhados.

Em todo seu andamento, o projeto, teve um maior engajamento das salas com relação à abordagem dos jogos em sala, onde, todos tiveram a oportunidade de

experienciar a diversão, entretanto, os meninos, em sua grande parcela, tiveram mais assiduidade. No caso das meninas, conferiam sua participação nos debates gerados através das análises dos jogos apresentados, nas turmas de Ensino Fundamental II do Centro Educacional Ferreira Alexandre. Para a realização das aulas, foram utilizados:

- Projetor de imagens: para exibir o conteúdo dos jogos e permitir uma visualização coletiva dos cenários e personagens históricos;
- Console de videogame: para rodar os jogos da Assassin's Creed Origins e Assassin's Creed Odyssey.

As aulas foram estruturadas de forma a integrar o conteúdo dos jogos digitais com os temas previstos no currículo de História do Ensino Fundamental II. Cada aula seguiu o seguinte formato:

- Apresentação do conteúdo histórico contextualizando-se o período e a sociedade que seria abordada, destacando os principais eventos, personagens e características daquele momento histórico;
- Exibição do jogo. Durante essa etapa, o professor guiava os alunos pelos cenários históricos, explicando e relacionando o que era exibido no jogo com o conteúdo estudado.

Em Assassin's Creed Origins, por exemplo, os alunos exploraram o Egito Antigo, durante o período de transição entre o domínio ptolomaico e a ocupação romana, aproximadamente no século I a.C. O jogo se passa durante o reinado de Ptolomeu XIII, irmão e corregente de Cleópatra. Esse período marca o fim da independência do Egito, com a crescente influência de Roma sobre a região. A ambientação do jogo apresenta uma recriação meticulosa do Egito Antigo, incluindo cidades como Alexandria e Mênfis, além de monumentos icônicos como a Grande Pirâmide de Gizé e a Esfinge.

Esses cenários fornecem uma visão profunda das complexidades urbanas, religiosas e sociais da época. Oásis e desertos são representados com grande riqueza visual, destacando a importância das rotas comerciais e das dificuldades impostas pela geografia. O game explora intensamente a religiosidade egípcia. Templos dedicados a divindades como Ámon, Ísis, e Anúbis estão presentes em

várias partes do mapa. Permite até mesmo que o jogador entre em pirâmides e explore seus interiores, oferecendo uma investigação sobre as técnicas de construção e simbolismo religioso egípcio, observando monumentos como a Grande Pirâmide de Gizé e discutindo a organização política e religiosa daquela civilização.

No caso de *Assassin's Creed Odyssey*, o foco foi a civilização grega ambientado na Grécia Antiga durante o século V a.C., especificamente durante o período da Guerra do Peloponeso (431-404 a.C.), um conflito que envolveu as cidades-estados de Atenas e Esparta. O jogo oferece uma vasta recriação do mundo grego, abrangendo sua geografia, cultura, religião e política, com destaque para a cidade de Atenas. A recriação da geografia grega no jogo é vasta e diversificada, permitindo ao jogador explorar várias regiões e ilhas do mundo grego. A cidade de Atenas é retratada como um importante centro cultural e intelectual, com destaque para a Acrópole e o Parthenon.

Já a cidade de Esparta apresenta-se de forma austera e militarista, refletindo o ethos espartano de disciplina e guerra. As ilhas de Delos e Mykonos são importantes no contexto mitológico e político, sendo parte do sistema de alianças e rivalidades da época. Por sua vez, a cidade de Corinto aparece com seu porto movimentado e vida comercial vibrante, um dos centros econômicos do Mediterrâneo.

O jogo captura muitos aspectos da cultura grega, desde suas práticas religiosas até as formas de entretenimento e vida social. A religião grega é central na narrativa, com templos e santuários dedicados a deuses como Zeus, Atena, Ares e Apolo. Também incorpora elementos mitológicos, permitindo ao jogador enfrentar criaturas como a Medusa, o Minotauro e o Ciclope, embora com uma interpretação ficcional. Destaca também a importância do teatro na cultura ateniense, bem como a prática da oratória e o papel dos filósofos como Sócrates e Aristóteles. O jogador também experencia a filosofia e o sistema político.

Ao final da exibição, os alunos foram incentivados a discutir e refletir sobre a forma como a História é representada nos jogos. Foram abordadas questões como a verossimilhança histórica, o papel dos personagens fictícios e a relação entre entretenimento e conhecimento histórico. Nesse sentido, o uso e aplicabilidade da franquia *Assassin's Creed* para o ensino de história nas turmas dos 6º anos do

colégio Ferreira Alexandre, se fez de grande valia, considerando as capacidades de ensino através do mundo virtual, intercalando com as referências bibliográficas e informações contidas no livro didático, enfatizando o jogo eletrônico como suporte lúdico e dinâmico nas aulas de história.

CAPÍTULO 3 - OS DESAFIOS DO LÚDICO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Desenvolvido ao longo de um semestre, o projeto consistiu em sete aulas, nas quais foram explorados períodos históricos como o Egito Antigo e a Grécia. As aulas foram estruturadas para contextualizar o conteúdo histórico, permitindo que os alunos vivenciassem cenários e personagens através da dinâmica dos jogos. O uso de ferramentas como projetores e consoles facilitou a imersão dos alunos nos contextos históricos, promovendo discussões sobre aspectos culturais, sociais e políticos das civilizações estudadas. O projeto em questão buscou se manifestar através de uma abordagem lúdica sobre o ensino de história, através dos jogos eletrônicos, que são importantes instrumentos de aceitação entre os jovens atualmente.

As práticas pedagógicas direcionadas ao ensino com ênfase no lúdico, principalmente, voltadas para o ensino de história, ainda se mostram extremamente resistentes ao apoio e incentivo pedagógico e estrutural. Do ponto de vista da educação tradicional, que, por sua vez, ainda detém a maior porção de ideologias educacionais dominantes nas atuais bases de ensino público em nosso país. Desse modo, acabam por instituir verdades cristalizadas sobre fatos e contextos históricos, os quais necessitam de uma abordagem que busque valorizar as respectivas historicidades de tais processos humanos no tempo. Em contrapartida, os moldes tradicionais acabam por contribuir para o processo de alienação coletiva dos educandos.

Para a brasileira, doutora em educação, Cláudia Maria de Vasconcellos, (2007, p. 38);

[...] os alunos aprendem na medida em que são capazes de reproduzir o saber transmitido pelo professor. Os conteúdos que o professor não trabalha em sala de aula estão além das possibilidades dos alunos, e aquilo que o professor ensina deve ser tomado como verdade absoluta e inquestionável.

Desse modo, o estudo da história tradicional passa a ser entendido por meio dos atos de memorização contínuos, baseados em aulas expositivas, o que valoriza a demarcação dos heróis, nomes e datas. Exemplificando o caráter decorativo, o

que nos faz refletir em como a abordagem da memorização impede as reflexões sobre o ensino de história em uma perspectiva de exploração do saber histórico escolar, que entende a história como uma teia de processos, contextos, problemáticas, de quebras e continuidades no espaço-tempo.

Este capítulo busca identificar as barreiras pedagógicas e estruturais que podem limitar a implementação do lúdico, além de discutir as práticas educativas que promovem uma aprendizagem significativa e contextualizada, favorecendo a formação de sujeitos históricos ativos e reflexivos. Examinando os obstáculos estruturais e sociais enfrentados pela implementação de um ensino não tradicional. Além disso, será argumentado sobre as experiências pessoais na aplicação do projeto, que utiliza práticas lúdicas, refletindo sobre os resultados obtidos e as lições aprendidas. Desse modo, buscamos evidenciar como o lúdico pode engrandecer o processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental, ao mesmo tempo em que se confronta os obstáculos pedagógicos e estruturais que podem dificultar sua adoção efetiva no sistema de ensino brasileiro.

Na prática do ensino de história, podemos perceber que o que é ensinado se aproxima do que se é vivenciado, nas mais diversas esferas sociais de convivência dos alunos. Nesse sentido, o papel da História como disciplina, não se limita ao debate certo, ou até mesmo “verdadeiro”, mas, se dispõe ao entendimento sobre como essas construções de verdade foram produzidas através das escolhas políticas de cada processo, contexto e período histórico estudado. Segundo o brasileiro, doutor em História e Filosofia, Delci Gatti Júnior (2011, p. 326);

O ensino de História se vincula diretamente a história vivida, sendo parte mais ampla da relação entre história da forma como é praticada dentro da academia e além dela. O ensino de História deve ser percebido como uma disciplina escolar que se relaciona, mas não se confunde, com a história acadêmica.

Portanto, podemos entender o exercício da História como uma prática que vai além do ambiente acadêmico. O ensino de História não se traduz apenas na transmissão de conteúdos didáticos expositivos, mas envolve conexão com a vivência dos alunos e a sociedade na qual eles fazem parte. Essa relação é fundamental para tornar a disciplina mais relevante e inclusiva, permitindo que os

estudantes compreendam que são agentes ativos na exploração dos conteúdos no saber histórico.

Desse modo, apesar das barreiras estruturais, pedagógicas e tradicionais, o ensino lúdico de história se caracteriza como uma oportuna possibilidade de pedagogia ativa no meio escolar, uma vez que, incentiva os alunos a construir seu conhecimento por meio de experiências práticas e interativas, criando conexões com seus lugares sociais e promovendo o ambiente ideal para geração de criticidade no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes.

3.1 As dificuldades de um ensino não tradicional

No modelo de escolarização fundamental atual, podemos perceber discursos e tendências educacionais voltadas para a implementação das chamadas “metodologias ativas” em sala de aula, segmento que, no geral, fornece um maior dinamismo e envolvimento nas aulas, por meio de caminhos que facilitem a interação entre conteúdo e aluno. Em contrapartida, os modelos base de ensino, como os apresentados pela BNCC (Base Nacional Curricular Comum) , entendido como um relevante elemento regulador da educação em nosso país, mesmo ao incorporar práticas mais críticas, mantém uma certa continuidade com o ensino tradicional de história, ao tratar da narrativa de avanço civilizacional a partir de uma lógica linear, eurocêntrica e tradicional, a exemplo desse trecho: “Estudar os contextos em que a História foi dividida em períodos, como Antiguidade, Idade Média, Idade Moderna, ou Brasil Colônia, Brasil Império etc. identificar em linhas de tempo cronológicas as durações dos acontecimentos.” (BRASIL, BNCC, Ensino Médio, História, p. 97).

Essa citação reflete a tradicional narrativa de progresso, em que a história é muitas vezes abordada, como uma sequência de avanços tecnológicos, sociais e políticos, algo central em currículos históricos mais antigos. Embora a BNCC proponha novas abordagens, mantém elementos do ensino tradicional de história, como o uso da cronologia, o foco em grandes eventos e civilizações, a importância das fontes documentais e a estruturação do conteúdo. Assim, há uma continuidade de práticas que foram historicamente comuns no ensino de história, ainda que adaptadas a um contexto de maior criticidade e análise complexa do passado.

Portanto, essas estratégias educacionais acabam limitando a capacidade de construção intelectual dos educandos, transformando as aulas muitas vezes em encontros repetitivos, despolitizados e sem qualquer problematização com os temas das aulas, tornando o ensino de história um fardo linear e decorativo.

Com suas variadas formas de abordagem, a educação não tradicional surgiu como uma resposta às limitações do sistema educativo convencional, refletindo um movimento mais extenso de transformação social e cultural ao longo da história. Desde a aplicação das escolas Montessorianas, que (ênfaticavam a autonomia e aprendizagem prática no ambiente escolar das crianças), do início do século XIX, até às modernas práticas de aprendizagem híbridas e baseadas em projetos, estas metodologias desafiaram as estruturas rígidas e as normas pedagógicas estabelecidas. De acordo com a história da educação, cada inovação pedagógica é frequentemente uma resposta a contextos socioeconômicos e exigências sociais específicas.

Nesse sentido, é necessário que haja um comprometimento com as diversas possibilidades de construir caminhos históricos através de variadas possibilidades, contextos e vivências encontrados no âmbito escolar e social dos alunos. Como defende a brasileira, mestre em educação Flávia Eloisa Caimi (2006, p. 21);

Se é correto afirmar que ninguém ensina, qualificadamente, um conteúdo cujos fundamentos e relações desconhece, também é possível supor que a aprendizagem poderá ficar menos qualificada, se o professor desconsiderar os pressupostos e os mecanismos com que os alunos contam para aprender e os contextos sociais em que estas aprendizagens se inserem.

Em um outro exemplo, Caimi (2006, p.23) nos apresenta novas estratégias pedagógicas ao unir interesse e aprendizado dos alunos gerando uma conectividade com o assunto presente nas grades curriculares de história;

Tomando a cena protagonizada por Felipe, seus interesses, assim como os de outros meninos da sua classe, estão agora voltados para um *RPG on-line*, cujos cenário e temática são os mesmos desenvolvidos no programa das aulas de História, no momento: a

Idade Média. Ora, ao desconsiderar este universo de interesses e significações das crianças, a aula de História separa um mundo de fantasia e mágica, oferecido pelo jogo, de outro mundo, repleto de personagens estranhos, de tramas complexas e conceitos difíceis, oferecido pelo livro didático. E não são mundos irreconciliáveis, uma vez que a dinâmica do jogo poderia também ser palco para os reis, os sacerdotes, os mercadores, os senhores e os servos que compõem a dinâmica da sociedade medieval.

A parte do trecho supracitado, proporciona uma oportunidade pedagógica, ao enfatizar a conexão entre os interesses dos alunos e o conteúdo demonstrado. A escola, ao não considerar esse universo de interesses, cria uma limitação e divisão entre o mundo lúdico e dinâmico do jogo e o mundo acadêmico do livro didático, gerando um desinteresse por não saber condensar ambos, em detrimento da formação do saber dos alunos. Essa estratégia educacional procura não apenas usar os jogos como ferramenta de ensino, mas apreciação do conhecimento e as experiências que os alunos já trazem de seus lugares sociais, com o intuito de promover uma educação mais dialógica, próxima da realidade do estudante e capaz de criar pontes entre o conhecimento formal e o informal.

Ao trabalhar possibilidades não-tradicionais na educação, como o uso de jogos na incorporação do ensino de história, podemos encontrar possibilidades e pontes para a assimilação do conteúdo, gerando assim, um leque pedagógico nas estratégias de ensino para o dimensionamento educacional. O ensino de história não tradicional procura incorporar métodos mais interativos, criativos e lúdicos. Ao utilizar o uso de várias ferramentas educacionais para a implementação de uma maior possibilidade de perspectivas acerca do passado, como, o uso jogos eletrônicos (modelo escolhido para o projeto em questão), cinematografia, iconografias, georreferenciamento virtual etc.

No entanto, esse modelo apresenta algumas dificuldades que podem impactar sua implementação, bem como, o desafio da formação atual de profissionais na área, muitos educadores foram formados em moldes tradicionais antigos e podem ter dificuldade em adotar abordagens mais interativas e críticas.

Nesse sentido, a resistência dos antigos professores aos novos métodos mais interativos pode causar uma certa resistência metodológica. A implementação de

estratégias educacionais não-tradicionais, que envolvem atividades interativas, uso de tecnologias e análise crítica de múltiplas fontes, muitas vezes depende de recursos que não estão disponíveis em todas as escolas, especialmente em regiões subalternas, como é o caso do próprio Nordeste. A falta de acesso a bibliotecas diversificadas e materiais de apoio dificulta a criação de aulas lúdicas e interativas.

O ensino não tradicional requer maior preparação por parte do professor, que precisa desenvolver materiais, planejar atividades interativas e adaptar os conteúdos a diferentes níveis de compreensão dos alunos. Com a carga de trabalho elevada, muitos professores podem não ter tempo suficiente para planejar aulas diferenciadas, caindo novamente em métodos tradicionais para atender à demanda.

Um dos primeiros desafios encontrados na realização do projeto foi em relação à articulação. Cada aluno possui um tipo de aprendizagem única, que deve ser respeitada e explorado ao máximo. Ao lidar com uma sala de aula com 36 alunos que necessitam de um olhar específico sobre o aprendizado de forma individualizada, nesse caso, a articulação de conteúdos que atendam essa diversidade é um trabalho complexo e bastante cuidadoso, para garantir que todos estejam na maior parte do tempo engajados.

É nesse ponto que a intervenção lúdica é introduzida, com o intuito de gerar curiosidade sobre o conteúdo explanado. As experiências dos encontros nas aulas de história se tornaram cada vez mais desafiadoras à medida em que as aulas exigiam dos alunos uma ponte assimilativa e conceitual sobre os conhecimentos históricos básicos objetivadas em aulas mais teóricas, tais como, noção temporal/espacial entre passado e presente, patrimônio, documento, cultura e sociedade. Era perceptível o esforço absurdo que cada aluno realizava para o entendimento dessas abordagens teóricas.

Em contrapartida, em aulas com o intuito mais dinâmico, como na utilização do vídeo game em sala para exemplificar algum contexto histórico, havia inúmeras perguntas sobre os símbolos e representações que o jogo estava apresentando, um bom exemplo foi quando estávamos explorando o Antigo Egito por meio de visualizações renderizadas no jogo Assassins Creed Origins, onde o personagem principal, “Bayek”, um Medjay (designação para uma antiga ordem de guardas e

protetores no Egito, originalmente designados para proteger as fronteiras e garantir a segurança), durante a missão chamada "A Perdição de Rammesses". Que envolve a exploração da Pirâmide de Quéops, onde Bayek busca pistas sobre uma antiga maldição e enfrenta desafios dentro da estrutura. Nesse trecho, a maior parte dos alunos estavam concebendo perguntas sobre os significados de cada detalhe que lhes era apresentado, como os hieróglifos (a escrita egípcia antiga), as "Estelas" (monumentos de pedra, geralmente retangulares e utilizadas em tumbas e templos, que apresentam inscrições e imagens esculpidas.), objetos que simbolizavam a vida, como o ankh, e outros amuletos, que eram colocados para proteger o faraó e garantir sua passagem para o além.

Em segundo lugar, como desafio para a implementação de um ensino não tradicional, incluímos a falta de apoio Institucional, a qual podemos citar a desconexão entre o currículo e a realidade dos educandos como um fator determinante para o afastamento da disciplina entre os alunos, onde as atribuições curriculares não são adaptadas aos contextos locais dos estudantes, o que se traduz na gigantesca falta de engajamento durante as aulas.

Ao decorrer da aplicação da pesquisa, obtive alguns "*não é permitido essa abordagem*", da gestão escolar, pelo fato de que a proposta lúdica idealizada não se encontrava alinhada ao programa curricular seguido pelo livro didático e cronograma bimestral do colégio, o que acabou me frustrando em algumas tentativas de aplicar a "*aula prática*" em sala. No entanto, consegui implementar alguns encontros lúdicos, através de algumas estratégias, as quais, eram mescladas, o conteúdo programático do livro e alguns minutos de entretenimento, com ênfase na aprendizagem ativa dos estudantes.

Muitas escolas e redes de ensino ainda operam com uma mentalidade focada em resultados imediatos, especialmente no contexto de avaliações externas e vestibulares como o Enem (Exame Nacional do Ensino Médio). Esse foco pode desencorajar iniciativas de ensino mais inovadoras e críticas. Sem o apoio da gestão escolar ou do sistema educacional, professores que tentam implementar métodos não tradicionais podem enfrentar dificuldades e até mesmo resistência dentro da própria instituição.

Assim, mesmo ao tentar ensinar história de maneira inovadora, buscando desenvolver habilidades críticas nos alunos a partir de ferramentas virtuais / tecnológicas, o ensino não tradicional enfrenta uma série de dificuldades práticas e estruturais. Superar esses desafios requer uma combinação de formação adequada para os professores, investimentos em recursos e mudanças no currículo e nos moldes tradicionais de ensino e avaliação, além de um apoio institucional que valorize o aprendizado baseado em novas perspectivas pedagógicas que visam a construção de um indivíduo pautado nos valores críticos e humanos, ao invés da busca incessante por resultados rápidos e superficiais, que apenas focam em exames nacionais ou inserção imediata no mercado de trabalho.

Em nosso terceiro aspecto, temos a construção do aprendizado de forma qualitativa, que, prioriza a profundidade e a compreensão do conhecimento, em vez da mera memorização ou reprodução de informações. Essa perspectiva enfatiza a construção do saber através da reflexão, análise crítica e experiências significativas. Os questionamentos e observações feitas pelos alunos durante as aulas “práticas”, na grande maioria das ocasiões, possuíam muita relevância para uma problematização em sala. Na medida em que os encontros foram sendo mesclados, como aulas divididas entre, teoria – livro didático, aula expositiva, aula prática - uso de vídeo game e observação, notei que os aspectos de aprendizagem estavam se constituindo de maneira qualitativa, pois, quando era solicitado a realização dos exercícios de fixação, havia maior engajamento e entendimento, mesmo quando o exercício proposto era de debate coletivo.

Em seguida, partimos para o quarto aspecto; Engajamento coletivo, onde, observa-se a participação ativa dos alunos para o alcance de um objetivo comum, o aprendizado. Nesse caso, o trabalho em equipe se fez de suma importância para o resultado qualitativo dos educandos em evidência. Nas aulas de história no Centro Educacional Ferreira Alexandre, a introdução de ferramentas tecnológicas contribuiu para o encorajamento de novas possibilidades de ensino através do lúdico, enfatizando o dinamismo e desenvolvendo de habilidades sociais, de trabalho em equipe e de pensamento crítico, tornando o aprendizado um meio de edificar o conhecimento de forma significativa e despertar a consciência histórica nos alunos.

O “caos” em sala de aula, entendido aqui como o quinto aspecto a ser explorado, o qual, pode ser considerado um elemento significativo no processo educativo. No meu caso, como futuro educador, tive eventualidades das mais atípicas possíveis em sala de aula. No entanto, todas elas, possibilitaram enxergar que, eventualmente, esse “caos” da sala de aula, sentenciado por muitos profissionais “tradicionais”, como barulho, fora de suas posições, e muita conversa, podem representar uma forma de aprendizado com base em suas experiências ativas no ambiente social escolar, uma vez que, com o suporte e olhar pedagógico adequado, tornam a sala de aula, um lugar de questionamento, problematização e humanidade.

3.2 Para além dos desafios, os avanços

De modo geral, entendo que, a vivência na aplicação deste projeto, me remete à teoria da aprendizagem experiencial, defendida por David Kolb (1984), que, em resumo, enfatiza a importância da experiência direta na aprendizagem. reconhece que os alunos aprendem de maneiras diferentes e que a experiência prática pode ser um motivador poderoso para a o processo cognitivo.

Para a brasileira, doutora em educação, Alessandra Pimentel (2007, p.160);

Aprender pela experiência não significa que qualquer vivência redunde em aprendizagem. Esta aprendizagem é, sobretudo, mental. Assim sendo, apropriar (tornar próprios) os saberes procedentes da experiência demandam processos contínuos de ação e reflexão

Desse modo, a aprendizagem significativa requer um processo ativo de reflexão e análise. Para que os indivíduos possam realmente apropriar-se do conhecimento adquirido, é fundamental que se envolvam em uma prática reflexiva contínua, avaliando suas experiências, conectando-as a conceitos teóricos e integrando-as ao seu processo pessoal. Logo, a aprendizagem se torna um processo dinâmico e mental, permitindo que os saberes sejam internalizados e aplicados de maneira mais eficaz em contextos futuros. Assim, percebo que, a aplicação de estratégias pedagógicas baseadas na implementação de tecnologias

ativas² de ensino nas aulas de história, com a utilização do vídeo game, apesar das barreiras sociais, estruturais e curriculares vivenciadas, são benéficas no sentido qualitativo, para a construção e formação da criticidade nos futuros cidadãos de nossa sociedade.

Os resultados do projeto foram significativamente positivos, tanto no aspecto do envolvimento dos alunos quanto no aprendizado dos conteúdos históricos. O uso dos jogos da franquia Assassin's Creed como ferramenta didática mostrou-se eficaz em diversos aspectos, tais como, o aumento do engajamento, os alunos demonstraram maior interesse e curiosidade pelas aulas de História, participando ativamente das discussões e se envolvendo de maneira mais profunda com o conteúdo.

O caráter interativo dos jogos digitais criou uma conexão direta entre os estudantes e o contexto histórico, facilitando a compreensão de conceitos complexos. Aprendizagem visual e imersiva, a imersão nos cenários históricos, proporcionada pelos gráficos e narrativas dos jogos, permitiu que os alunos visualizassem de forma concreta os aspectos culturais, arquitetônicos e sociais das civilizações abordadas. Isso ampliou sua capacidade de associar as informações dos livros didáticos ao contexto visual dos jogos. Desenvolvimento do pensamento crítico, a introdução de discussões sobre a veracidade histórica dos jogos e a representação midiática da História incentivou os alunos a desenvolverem um pensamento crítico. Eles passaram a questionar as simplificações e dramatizações dos jogos, entendendo melhor os limites entre ficção e realidade histórica.

O projeto de intervenção educacional desenvolvido no Centro Educacional Ferreira Alexandre, em Icó, demonstrou que o uso de jogos digitais como o Assassin's Creed pode ser uma ferramenta poderosa para tornar o ensino de História mais dinâmico e divertido. Ao aliar o conteúdo teórico dos livros didáticos a uma experiência visual e interativa, o projeto não apenas facilitou a compreensão de períodos históricos complexos, como também promoveu o desenvolvimento de

²Tecnologias ativas referem-se a abordagens e ferramentas pedagógicas que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem, incentivando sua participação ativa, autonomia e desenvolvimento crítico. Essas tecnologias são usadas para promover uma aprendizagem mais interativa e colaborativa, diferentemente dos métodos tradicionais, onde o professor é o único responsável pela transmissão do conhecimento. O objetivo é envolver os alunos de maneira mais significativa, tornando-os protagonistas de sua própria aprendizagem.

habilidades críticas e reflexivas, gerando engajamento e desenvolvimento do senso coletivo nos alunos, enaltecendo uma postura qualitativa de ensino de história.

De todo modo, é importante frisar que, os métodos educativos lúdicos utilizados no projeto supracitado são uma tentativa de equilibrar o ensino tradicional com propostas complementares de ensino. O uso de bibliografias e ferramentas educacionais como o livro didático e a didática de ensino pautada na historiografia são essenciais para que o planejamento didático seja bem-sucedido, como defende Jenkins (2003, p.4);

Embora as habilidades derivadas de jogar videogames expandam a capacidade criativa humana e ampliem o acesso ao conhecimento, elas não devem vir às custas de formas mais antigas de alfabetização. O desafio é produzir crianças que tenham uma perspectiva equilibrada

— Que saibam o que cada meio faz melhor e que tipo de conteúdo é mais apropriado em cada um, que possam realizar multitarefas, mas também possam contemplar, que joguem, mas também leiam livros. Então, vá para Arcádia, mas também vá para uma biblioteca.

A experiência ressalta a necessidade de repensar as metodologias de ensino tradicionais, permitindo o uso inovador de tecnologias que se conectem com a realidade dos alunos. Embora o exemplo acima seja uma metodologia pensada para o ensino de história, essa abordagem poderia ser igualmente bem-sucedida em outras disciplinas, construindo um espaço de aprendizagem mais relevante para os interesses dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ensino de história tradicional, com frequência, costuma limitar o aprofundamento das discussões e problemáticas historiográficas em sala de aula, vez, por meio de abordagens mecanizadas, onde os alunos precisam decorar nomes e datas, na qual, sem a devida contextualização e debate, se tornam vazias e sem sentido para o despertar do senso crítico no educando, vez, para minar o interesse no conteúdo explanado, haja vista o distanciamento em que o estudante encontra entre os conteúdos abordados e sua própria realidade social. Desse modo, essas estratégias, sem o auxílio de novas possibilidades de abordagens pedagógicas, como a introdução do lúdico no processo de aprendizagem, corroboram para o fortalecimento do abismo social no meio educacional. É necessário que o aluno consiga estabelecer, por meio das aulas de história, relações e conexões com sua vida cotidiana, a fim de que, sintam-se incluído e representado nos processos históricos, sendo reconhecido como agente ativo na caminhada educacional. A história deve ser vista como uma área de estudo cujo propósito é conectar o passado as vivências do presente, funcionando como um recurso essencial para entender os processos, a vida e as formas da sociedade, e, por isso, não deve ser negada das formações essenciais para vida humana, como a educação.

O caráter lúdico do jogo se encontra no sentido afetivo aderido para sua ação, tendo em vista, a liberdade e espontaneidade encontradas no mesmo. Esses elementos permitem que o jogo seja um componente de alto valor educacional, uma vez que trabalham aspectos como, a participação ativa, a coletividade, desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Além disso, o lúdico envolvido nos jogos permite que os conteúdos se tornem relacionáveis, para que o aluno enxergue relevância no que é aprendido, associando à suas experiências de vida. Deste modo, o aspecto lúdico no ensino, se traduz como uma possibilidade de aprendizado significativa, inclusiva e equitativa.

Ao trabalhar jogos eletrônicos como aporte didático para o aprofundamento sobre os conhecimentos históricos em sala de aula, constatamos um favorável recebimento desses mecanismos por parte dos alunos, haja vista o feedback qualitativo presenciado nas práticas da pesquisa, ainda sim, aplicar um projeto dessa natureza, envolvendo elementos e lógicas que normalmente não existem no

sistema tradicional de ensino, em alguns momentos, é deduzido, externamente, como forma de indisciplina e descontrole pedagógico. Contudo, tendo em vista o engajamento das turmas e a evolução educacional dos alunos submetidos à pesquisa, essas percepções e apontamentos são meros detalhes.

Ao integrar o conteúdo teórico com a proposta lúdica proporcionada pelo jogo eletrônico, conquistamos não apenas o engajamento dos alunos, mas também, uma transformação na compreensão dos conhecimentos históricos de forma contextual, politizada e qualitativa. Conforme a experiência acima, pude perceber que, ao experimentar o lúdico como o “fazer”, os alunos demonstraram ser agentes ativos no seu caminhar educacional, uma vez que, ao praticar, participar e agir, estavam protagonizando sua própria estrada de aprendizado.

Os desafios enfrentados, como o olhar hostil de alguns colegas educadores e a falta de incentivo estrutural, reflete o modelo educacional brasileiro, ainda fincado aos moldes tradicionais de ensino. No entanto, os resultados do projeto, expõem que, com imaginação, persistência e adaptação, é possível superar esses bloqueios educacionais. O engajamento e participação durante os encontros educativos, são evidências que a educação significativa acontece quando os estudantes são convidados a serem protagonistas do seu aprendizado, por meio de desafios e atividades que causam reflexão e interação, que proporcionam os alunos a refletirem sobre o os conteúdos que absorvem.

Ao fim, constatamos que os jogos são de grande valor para o desenvolvimento intelectual dos alunos no ensino fundamental, uma vez que, essas práticas dinamizam o processo de assimilação cognitiva dos estudantes por meio da ludicidade, propiciando o uso de metodologias ativas, aliadas a um currículo mais flexível e adaptado as necessidades locais, transformando a experiência educativa. O objetivo não é substituir o modelo tradicional, todavia, complementá-lo, criando uma forma de equilíbrio entre as estratégias educacionais, com o intuito de enriquecer a educação e o ensino de história.

O destino da educação depende dessa parceria e integração entre esses modelos pedagógicos. O êxito dessa pesquisa serve como exemplo potencial de como a conciliação entre teoria e prática podem transformar as práticas no ensino de história.

Segundo a brasileira, mestre em educação, Helena Pereira (2005, p. 20);

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educando se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação.

Dessa forma, as práticas pedagógicas direcionadas para aplicação do lúdico, reafirmam a capacidade de desenvolvimento de novas perspectivas de ensino. Ao inserir o jogo no processo educativo, não só enriquecemos a experiência de aprendizagem, mas também, fortalecemos a ligação entre alunos e professores, promovendo um ambiente que valoriza e encoraja a criatividade e inovação. Desse modo, as experiências lúdicas não são apenas alternativas educacionais, mas, uma necessidade para a formação de indivíduos aptos de questionar o mundo ao seu redor.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Relações entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso**. In Educação, Formação e Tecnologias: vol.1(2); pp. 3-10, Novembro de 2008, disponível em: <https://eft.educom.pt>

ALVES, Lynn. **Jogo, imagem e tecnologia: Possibilidades de ludicidade. Jogo, imagem e tecnologia** : São Paulo, 2009, 2009. Disponível em: <https://planetapontocom.org.br/revista/edicoes-antiores-artigos/jogo-imagem-e-tecnologia-possibilidades-de-ludicidade>. Acesso em: 7 jul. 2024.

CAMBI, Franco. **História da pedagogia**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1999.

CAIMI, F. E. (2006). **Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História**. Tempo, 11(21), 17–32. <https://doi.org/10.1590/S1413-77042006000200003>.

CONSTANCE, Steinkuehler. **Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age**. Cambridge University Press, 2012.

CÔRTEZ, Norma.. **Cultura e ludicidade em José Ortega y Gasset e Johan Huizinga**. Revista do Instituto Histórico e Geographico Brasileiro , v. 455, p. 100, 2012

DE CARVALHO, Marta Maria Chagas; JÚNIOR, Décio Gatti. **O ensino de História da Educação**. Edufes, 2011.

FONSECA, Selva Guimarães; GATTI JÚNIOR, Décio (Orgs.). **Perspectivas do ensino de história: ensino, cidadania e consciência histórica**. Uberlândia, MG: EDUFU, 2011.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O Jogo como Elemento na Cultura (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

GEE, James Paul. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan./jun. 2009.

JENKINS, H. (2014); **A virtude do video game**. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2003/08/01/40649/videogame-virtue>

JENKINS, H. (2003). **Transmedia Storytelling: Mover personagens de livros para filmes e videogames pode torná-los mais fortes e atraentes**. MIT Technology Review.

<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

MANACORDA, M. A. **História da educação: da Antiguidade aos nossos dias**. 12.ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MATA, Marta Leandro da ; SILVA, H. C.. **Biblioteca escolar e aplicação da proposta da competência em informação no ensino fundamental**. Revista CRB-8 Digital , v. 1, p. 28-39, 2008.

MOREIRA, Claudia R. B. S.; VASCONCELOS, José Antonio. **Didática e avaliação da aprendizagem no ensino de História**. Curitiba: Ibpex, 2007.

MURCIA, Juan Antônio Moreno (Org). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

PIMENTEL, Alessandra. **A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural**. *Psicol. educ.*, São Paulo, n. 26, p. 109-133, jun. 2008 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-69752008000100007&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 15 mar. 2024.

PIMENTEL, Alessandra. **A teoria da aprendizagem experiencial como alicerce de estudos sobre desenvolvimento profissional**. *Estudos de Psicologia (Natal)* [online]. 2007, v. 12, n. 2 [Acessado 21 Outubro 2024], pp. 159-168. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-294X2007000200008>>. Epub 21 Jan 2008. ISSN 1678-4669. <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2007000200008>.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro, Graphia, 1999.

VASCONCELLOS, C. M. (2015). **Beckett e seus Duplos**. *Literatura E Sociedade*, (2017), 88-94.