



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDEO NUNES DE BARROS – CSHNB
LICENCIATURA EM HISTÓRIA

VITOR GEAN SOUSA OLIVEIRA

JOGAR COM A HISTÓRIA: Assassin's Creed Unity como um recurso didático dentro da sala de aula

PICOS-PI

2021

VITOR GEAN SOUSA OLIVEIRA

JOGAR COM A HISTÓRIA: Assassin's Creed Unity como um recurso didático dentro da sala de aula

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em História, do Campus Senador Helvídeo Nunes de Barros, da Universidade Federal do Piauí – UFPI.

Orientador: Prof. Me. Heitor Matos da Silva

PICOS-PI.

2021

FICHA CATALOGRÁFICA

Universidade Federal do Piauí

Campus Senador Helvídio Nunes de Barros

Biblioteca Setorial José Albano de Macêdo

Serviço de Processamento Técnico

O482j Oliveira, Vitor Gean Sousa

Jogar com a história: *Assassin's Creed Unity* como um recurso didático dentro da sala de aula / Vitor Gean Sousa Oliveira – 2021.

Texto digitado

Indexado no catálogo *online* da biblioteca José Albano de Macêdo-
CSHNB

Aberto a pesquisadores, com as restrições da biblioteca

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Piauí, Licenciatura Plena em História, Picos-PI, 2021.

“Orientador: Me. Heitor Matos da Silva”

1. História. 2. Fontes históricas. 3. Videogames. 4.

Aprendizagem. I. Silva, Heitor Matos da. II. Título

CDD 907



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
Campus Senador Helvídio Nunes de Barros
Coordenação do Curso de Licenciatura em História
Rua Cícero Duarte Nº 905. Bairro Junco CEP 64600-000 – Picos-
Piauí Fone: (89) 3422 2032 e-mail: coordenacao.historia@ufpi.br

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA

Aos quinze (15) dias do mês de julho de 2021, no Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, da Universidade Federal do Piauí, por meio da plataforma digital Google Meet, reuniu-se a Banca Examinadora designada para avaliar a Defesa de Monografia de **Vitor Gean Sousa Oliveira** sob o título: **JOGAR COM A HISTÓRIA: Assassin's Creed Unity** como um recurso didático dentro da sala de aula.

A banca constituída pelos professores:

Orientador: Prof. Me. Heitor Matos da Silva
Examinador 1: Prof. Dr. Fabio Leonardo Castelo Branco Brito
Examinador 2: Profa. Dra. Olívia Candeia Lima Rocha

Deliberou pela aprovação do (a) candidato (a), tendo em vista que todas as questões foram respondidas e as sugestões serão acatadas, atribuindo-lhe uma média aritmética de 8,5.

Picos (PI), 15 de julho de 2021.

Orientador:

Heitor Matos da Silva

Examinador:

Fábio Leonardo Castelo Branco Brito

Examinadora:

Olívia Candeia Lima Rocha

AGRADECIMENTOS:

Gostaria de agradecer aqui primeiramente a Deus por sempre ter me dado força e determinação para nunca desistir e poder alcançar todos os meus objetivos, e que apesar das inúmeras dificuldades e dos problemas que tive para chegar até aqui nunca desisti nem me desanimei sempre passando por cima de todas elas.

Agradeço também aos meus familiares, que sempre me apoiaram nos meus estudos e me deram força todos os anos que estive na UFPI fazendo de tudo para que eu chegasse até aqui da melhor forma possível. A minha namorada, que nunca me permitiu desistir sempre me apoiando e me fazendo crer que tudo daria certo, se dispondo a me ajudar a todo momento independente da situação. Aos meus amigos e meus professores, que ao longo desse processo tão difícil sempre estiveram me auxiliando e me ajudando no que foi necessário.

Queria deixar um agradecimento especial aos professores Heitor e Olívia, que desde de o primeiro momento quando apresentei meu tema a eles, assunto com qual sempre tive sonho em trabalhar (utilização dos games como recurso didático), eles a todo momento fizeram de tudo para que esse trabalho fosse realizado, sem nunca terem criticado a escolha do tema em questão, e sempre estiveram a minha disposição para tirar minhas dúvidas.

Por fim, agradeço aos funcionários e alunos das instituições de ensino de picos-PI, U.E. Teresinha Nunes e U.E. Landri Sales, que ao longo dos meus estágios me permitiram o uso da minha metodologia de ensino colaborando assim para a produção dessa monografia.

Foi na UFPI, que tive o imenso prazer de compartilhar vários momentos feliz e também momentos difíceis. A conclusão deste trabalho, para mim, não significa apenas uma simples atividade ou trabalho acadêmico, mas significa o resultado de todo meu esforço e dedicação, sem nunca me abater com as dificuldades que enfrentei nesse caminho. Obrigado a todos que participaram direta ou indiretamente para a realização desse sonho.

RESUMO:

Este presente trabalho tem por objetivo apresentar a escrita da história no jogo de videogame Assassin's Creed Unity, que tem seu enredo baseado na temática da Revolução Francesa (1789-1799). O foco dessa pesquisa centra-se em analisar as concepções de tempo, espaço, sujeitos e de história presentes no game para em seguida aplicá-lo no âmbito escolar, de modo que isso possa contribuir com professores que pretendam utilizá-los como recursos didático-pedagógicos no ensino de história dentro da sala de aula. Para realizar essa pesquisa foi necessário que eu jogasse o game, sob uma ótica atenta as imagens, aos sons e a narrativa interativa, característica desse tipo de artefato digital. Por ser um trabalho também voltado para educação, didático, trouxe relatos da minha experiência utilizando o game como recurso didático dentro da prática do ensino durante o estágio obrigatório. O interesse nessa temática vem principalmente por os games e a tecnologia estarem cada vez mais presente na vida dos jovens, independente do sexo ou idade, podendo assim participar do desenvolvimento educacional dos mesmos. Autores como Peter Burke, Huizinga, Chartier e Robson Bello, são alguns dos pensadores que serão utilizados nesse debate. A principal fonte desse trabalho é o videogame histórico Assassin's Creed Unity, além de o diário de campo que mostra as experiências da utilização do game dentro da sala de aula durante o estágio no 8º ano da Unidade Escolar Teresinha Nunes, Picos - PI.

Palavras-Chave: História. Fontes históricas. Videogames. Aprendizagem.

ABSTRACT

This present work aims to present the writing of the story in the video game Assassin's Creed Unity, which has its plot based on the theme of the French Revolution (1789-1799). The focus of this research is to analyze the concepts of time, space, subjects and history present in the game, and then apply it in the school environment, so that this can contribute to teachers who intend to use them as didactic resources. in the teaching of history in the classroom. To carry out this research, it was necessary for me to play the game, under an attentive view of the images, sounds and interactive narrative, characteristic of this type of digital artifact. As a work also focused on education, didactic, I brought reports of my experience using the game as a didactic resource within the teaching practice during the mandatory internship. The interest in this theme comes mainly because games and technology are increasingly present in the lives of young people, regardless of gender or age, thus being able to participate in their educational development. Authors such as Peter Burke, Huizinga, Chartier and Robson Bello are some of the thinkers who will be used in this debate. The main source of this work is the historical videogame Assassin's Creed Unity, in addition to the field diary that shows the experiences of using the game within the classroom during the internship in the 8th year of the Teresinha Nunes School Unit, Picos - PI.

Keywords: History. Historical sources. Video games. Learning.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: jogo de videogame Pong	22
Figura 2: Capa do game Assassin´s Creed Unity	24
Figura 3: personagem central circulando nas ruas de Paris.	36
Figura 4: Decapitação do Rei Luís XVI	41
Figura 5: Exibição da cabeça de Luís XVI para a multidão francesa após a execução.	41
Figura 6: foto com a turma na qual foi realizada essa experiencia do uso de A.C. Unity como recurso didático	44
Figura 7: Catedral de Notre-Dame	49
Figura 8: Catedral de Notre-Dame em A.C.Unity.....	49
Figura 9: multidão representada em A.C. Unity	52

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Aspectos descritivos das anotações do diário de campo	45
--	----

Sumário:

GAME STARTED: NOVOS RECURSOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA, uma introdução.....	10
1 ASSASSIN'S CREED UNITY COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS.....	19
1.1 Jogos de videogame como fontes históricas: A evolução dos games e sua importância como arte de massa.....	19
1.2 As simulações e as representações históricas contidas em Assassin's Creed Unity	24
1.3 O tempo e o jogador, as concepções de tempo e espaço em Assassin's Creed Unity.....	30
2 ASSASSIN'S CREED UNITY COMO RECURSO DIDÁTICO	34
2.1 Uso de A.C. Unity no ensino e suas possibilidades metodológicas e de análise histórica	36
2.2 A.C. Unity como recurso para o ensino da revolução francesa	39
3 A UTILIZAÇÃO DE A.C. UNITY NA PRÁTICA, COMO RECURSO DIDÁTICO	43
3.1 A utilização de A.C. Unity na prática do estágio, dentro do âmbito escolar.....	43
GAME OVER: Considerações finais.....	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:.....	56

GAME STARTED: NOVOS RECURSOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA, uma introdução

Desde a segunda metade do século XX os jogos eletrônicos vêm cada vez mais se consolidando como um fenômeno de cultura mundial, segundo o site “Jovem Nerd¹” em 2018, chegou a arrecadar mais dinheiro que indústrias como cinema e música somadas, se tornando a principal concorrente dos serviços de *Streaming* como a Netflix. Uma das razões pra isso é que quem já foi ao cinema sabe que um ingresso para ir assistir a um filme custa, em média, cerca de 20 reais, enquanto um jogo em seu lançamento é muito mais caro e não sai das lojas por menos de 100 reais, isso infla o valor da renda geral dos games, outra razão pra isso é que os jogos eletrônicos hoje em dia são de fácil acesso, praticamente qualquer indivíduo tem acesso a eles.

O jornal “Folha de São Paulo²” fez uma pesquisa em 2018, entre os meses de fevereiro e março pela “SuperData³” e encomendada pelo “PayPal⁴” com consumidores de idades entre 18 e 65 anos de 25 países diferentes, e identificou que 82% dos brasileiros são adeptos da jogatina nos seus aparelhos celulares, isso significa que pelo menos 8 em cada 10 pessoas no Brasil joga algum game em seu dispositivo móvel, ou seja, a grande maioria da população está apta a jogar e gastar dinheiro com esses games.

Recentemente, a “cultura dos videogames” vem sendo incorporada a outras mídias das indústrias do entretenimento, transformando várias formas de linguagem como a do cinema, dos quadrinhos, acontecimentos históricos, dentre outros em jogos eletrônicos. Utilizando-se de uma linguagem própria, que contempla narrativas audiovisuais, sistemas de regras lúdicas e possibilidades diversas de interatividade, os jogos eletrônicos permitem que seus jogadores em todo o mundo explorem e interajam com ambientes digitais que contém representações e interpretações sobre o mundo social e o passado, isso particularmente interessa e muito aos historiadores de maneira geral, pois

¹ ABBADE, João. Indústria dos videogames bate recordes e fatura US\$ 134 bilhões. Disponível em <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>>. Acessado em 08/04/2019.

² BERGAMO, Monica. Pesquisa aponta que 82% dos brasileiros jogam games no celular. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/monicabergamo/2018/07/pesquisa-aponta-que-82-dos-brasileiros-jogam-games-no-celular.shtml>> acessado em 10/04/2019.

³ A SuperData é uma empresa de capital fechado que fornece serviços de pesquisa de inteligência de mercado para o setor de jogos eletrônicos.

⁴ PayPal é uma espécie de carteira digital que armazena com total segurança os dados do cartão de crédito dos clientes cadastrados.

sendo assim, de certa maneira eles podem utilizar esses games como uma ferramenta para o seu ofício em quanto pesquisadores e docentes.

Fazendo uma breve análise pela contemporaneidade, período atual da nossa sociedade, podemos perceber que a tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas, independentemente da idade ou do sexo, e que são também cada vez mais utilizadas no meio educacional já que são um meio de prender a atenção dos jovens e também de fazê-los aprender se divertindo. Atualmente é comum encontrar crianças, até as mais novas, utilizando os aparelhos tecnológicos, principalmente os celulares, para pesquisar os seus conteúdos preferidos e aplicativos para jogos e também músicas, enfim, os celulares estão sempre em suas mãos, se tratando da educação, os recursos tecnológicos são utilizados atualmente com a mesma naturalidade que as gerações passadas usavam livros para pesquisar, realizar atividades, acessar informações e adquirir conhecimento.

Mas com tudo ainda existem alguns problemas nessa utilização que podem fazer os games serem considerados como vilões do ensino, por exemplo, a falta de conhecimento de alguns professores sobre como fazer esse uso, além de se não utilizados da maneira correta essa utilização irá distrair os alunos e tirar o foco dos mesmos da aula. Através dessa relação entre jogos, tecnologia e aprendizagem pode-se notar também que a educação deixa de ser aprendida apenas em sala de aula e passa a ser desenvolvida em qualquer local, em casa ou até mesmo na rua, a chamada “educação informal”⁵.

Para Agambem em seu texto “*O que é o contemporâneo?*” pessoas que estão plenamente aderidas a sua época e não conseguem realizar uma interpretação crítica sobre as coisas, não podem ser consideradas contemporâneas, isso por que o contemporâneo é justamente o posicionamento crítico que aponta os problemas de uma época e submete-se a resolvê-los. Sendo assim o conceito de contemporâneo que será abordado nesse trabalho será mostrar os possíveis problemas da utilização dos games como recurso didático dentro da sala de aula e apontar as prováveis soluções pra esse problema.

As reflexões sobre o caráter digital e público da história passaram a crescer nos últimos anos, na medida em que mais pesquisadores reconhecem estas mídias como

⁵ Termo atribuído à educação desenvolvida fora dos estabelecimentos de ensino.

objeto de conhecimento. As possibilidades de análise são imensas e há um problema claro a ser respondido que é o próprio significado desses espaços e linguagens e o que eles dizem e podem dizer sobre o passado e nosso próprio tempo histórico. Em paralelo com o historiador brasileiro Marcos Napolitano, para quem todo filme pode ser tomado como documento histórico de uma época (a época que o produziu) (Napolitano, 2007), é possível falar então que todo jogo eletrônico pode ser considerado um documento histórico de determinado período e espaço, e o "videogame histórico" é sempre a representação e simulação de uma determinada realidade. Napolitano fala assim da força que a imagem tem, de “criar uma realidade em si mesma” (NAPOLITANO, 2011, p. 237).

Partindo por esse viés aqui apresentado, busca-se ainda problematizar esse conceito de “educação informal”, como jovens podem aprender sobre a história a partir dos jogos digitais? É possível trabalhar um videogame como uma fonte histórica? Como utilizar um jogo eletrônico para analisar determinado período histórico? Esses questionamentos serão abordados ao longo dessa pesquisa.

Esses foram alguns dos motivos que levaram a realização dessa pesquisa, tentar resolver esses problemas além de mostrar como fazer a utilização de um game como recurso didático para motivar a aprendizagem dos alunos. Essa ideia veio principalmente por este ser um período em que a tecnologia está cada vez mais presente na vida dos indivíduos, podendo participar do desenvolvimento educacional dos mesmos, já que cada vez mais as pessoas ficam grudadas em seus aparelhos eletrônicos.

Entende-se por fonte histórica os itens com vestígios do passado que são patrimônio para a posteridade e servem de embasamento para que os historiadores possam realizar o seu trabalho de investigação do passado humano. Através desses questionamentos será utilizado nessa pesquisa o game *Assassin's Creed Unity* mostrando como ele pode ser trabalhado pelos historiadores em seu ofício, e como ele pode ajudar estudantes a desenvolver um senso crítico sobre a história sendo utilizado como um recurso didático. O recorte dessa pesquisa se remete as experiências da utilização do videogame histórico dentro da sala de aula com os alunos do 8º ano durante o estágio obrigatório.

A problematização desse trabalho vai girar em torno das perspectivas que norteiam certos acontecimentos históricos, e como eles são representados em um ambiente digital. Para fazer essa discussão, ao longo desse trabalho será utilizado como principal

fonte o game “*Assassin's Creed Unity*” (2014) além das experiências da utilização desse game como recurso didático dentro da sala de aula. Esse jogo retrata a sociedade francesa no século XVIII, mais especificamente o período de sua revolução, através desse game e possível analisar vestimenta, a cultura, a política entre outros aspectos que rondaram essa sociedade.

Será dado ênfase de forma minuciosa nesse trabalho a essas interpretações que compõem o game. Por esses aspectos que A.C. Unity vai ser a principal fonte desse trabalho, sendo mostrado também no âmbito educacional, durante a realização do estágio obrigatório com os alunos do 8ºano da U. E. Teresinha Nunes, localizada em Picos-PI, mostrando como os alunos podem aprender sobre a história da revolução francesa através das representações presentes no game.

Uma vez que essa utilização do game como recurso didático possibilitará tanto aos professores que não dominam esta mídia, quanto também aos que possuem uma certa insegurança em meio às informações apresentadas nesse jogo eletrônico ou em outros meios tecnológicos, aplica-lo dentro da sala de aula, assim, possibilitando uma aprendizagem mais significativa aos discentes.

Ressaltando que o professor não deve deixar os games ou tecnologia de maneira geral trabalhar de maneira solitária no âmbito educacional, pois eles são a visão de seus criadores sobre determinado acontecimento, então ele não retrata o acontecimento como ele realmente aconteceu, sendo assim, de maneira inteligente o professor deve usar do seu papel de orientador educacional para utilizar a tecnologia como uma espécie de ferramenta para que os alunos de uma forma divertida consigam absorver o conhecimento, além disso os games ajudam tanto na percepção quanto melhoram o raciocínio de seus jogadores, então sendo assim ele pode ser um excelente auxílio para os educadores.

Utilizar o conteúdo dos jogos digitais é uma estratégia eficaz para estimular os estudantes e promover o aprendizado dos mesmos, já que se os alunos se divertem nesse processo, a interação e a compreensão são potencializadas, e esse fortalecimento do aprendizado acontece porque os alunos ficam expostos ao conteúdo não por obrigação mais sim por sua vontade, melhorando assim os resultados. Conforme as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), as atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico, já que:

“Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações” (MEC, 1998, p.47)

Imaginar os games como fonte de conhecimento histórico vem dentro da continuidade da tradição de incorporação de novos objetos, pertinente, sobretudo à escola dos *Annales*, uma das características marcantes dos *Annales* foi a sua tendência a interdisciplinaridade, em combinar o desenvolvimento metodológico, teórico e técnico de outras ciências sociais para ampliar os horizontes da pesquisa história e seu debate no passado e no presente, de forma a romper com o historicismo. Como mostra Peter Burke na citação abaixo.

[...] a mais importante contribuição do grupo dos *Annales*, incluindo-se as três gerações, foi expandir o campo da história por diversas áreas. O grupo ampliou o território da história, abrangendo áreas inesperadas do comportamento humano e a grupos sociais negligenciados pelos historiadores tradicionais. (BURKE, 1997, P. 126)

Essa inclusão dos jogos eletrônicos vem crescendo diante da eminência de novos pesquisadores, só que ainda passa por uma resistência dentro do âmbito acadêmico, mesmo com seu gigantesco impacto na constituição de memória sobre o passado, sobretudo entre o público jovem. A ideia sobre uma “representação histórica” faz com que tenhamos a noção de um passado que não existe mais, isto pressupõe que o imaginário do presente da obra é fundamental para entender o caráter histórico de tal representação, que é moldada através de concepções também historicamente determinadas. Sobre essa ideia de representação, Roger Chartier em seu texto *A beira da falésia* (2002) mostra que a história cultural que abria caminho para novos campos de pesquisas, continuava ligada a preceitos da história social, essa estratégia era usada para dar legitimidade científica à disciplina, o que se configurou com sucesso. Assim, as disciplinas que anteriormente pareciam ser “inimigas” da história firmavam uma aliança.

Para Chartier a cultura não podia ser qualificada através de um recorte social, ele aponta que partindo dos objetos, das formas, dos códigos e não dos grupos, levou a história sociocultural a distorcer a concepção social, ou seja, o autor transpõe que a história sociocultural, por privilegiar o recorte a partir da luta de classes, se esquece de outros princípios de diferenciações que também são sociais, como, as diferenças de sexo, de idade, e de religião. A Nova História Cultural abre então um leque de

possibilidades para os pesquisadores, assim é possível construir então uma história do pensamento, da leitura, da fala, e do ato de jogar.

A utilização dos games não está somente restrita ao entretenimento, ela também está relacionado as estratégias de disseminação de discursos sobre eventos históricos de muita importância, e neste viés, pretende-se abordar a viabilidade da utilização dos games como fontes históricas, contextualizando-os a partir de intersecções com as discussões historiográficas, ainda em curso, sobre o uso de fontes nascidas nos meios digitais e que constituem um novo campo de abordagem documental imprescindível para a historiografia contemporânea.

Segundo Johan Huizinga em *o jogo como elemento da cultura* (1971) entende-se por “jogo” uma ação voluntária da criança, com um fim em si mesma, onde não se visa um resultado final, o que importa é o processo de brincar que a criança se impõe, pois quando ela se diverte não se preocupa com a aquisição do conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física, assim o aprendizado se torna potencializado.

Segundo Robson Bello e José Vasconcelos em seu trabalho “*O videogame como mídia de representação histórica*” desde 1970, os videogames foram configurados como um setor cada vez mais crescente em meio a indústria cultural, auxiliando e disputando a constituição de certos imaginários sobre diversos momentos do passado histórico com os meios mais tradicionais, como as instituições escolares. Nesse contexto games como *Assassin's Creed Unity* que será utilizado nesse trabalho, perpetuaram e divulgaram representações, apresentando a “história” através de narrativas, personagens, espaços a serem explorados, e diferentes modos de jogabilidade. Imagine então que em vez de apenas ler sobre a revolução francesa, o indivíduo possa simplesmente caminhar pelas ruas de Paris na década de 1789, testemunhando toda a agitação do período e interagindo com ícones como Robespierre, Napoleão entre outros, então, *Assassin's Creed Unity* pode te proporcionar essa experiência.

Com base nisso, o objetivo dessa pesquisa como um todo é apresentar o videogame *Assassin's Creed Unity* e mostrar como ele pode ser analisado por historiadores em seu dever enquanto pesquisadores, como determinadas sociedades históricas são representadas em um ambiente digital, mostrando também, na prática, como esse game pode ser utilizado pelos professores como um recurso para motivar a aprendizagem dos

alunos. A utilização deste jogo poderia facilitar a compreensão dos alunos sobre a situação social dos franceses no fim do século XVIII, de uma forma muito clara, pois, ele traz representações de tal período histórico, existe também a liberdade para o professor e para alunos explorarem todos os cantos da cidade, além de possibilitar a eles observar a dicotomia extrema entre os pobres e os ricos de uma forma que nenhum livro ou filme poderiam apresentar, uma imersão profunda geograficamente e temporalmente durante o período da revolução.

Um jogo de videogame permite que os indivíduos não só aprendam sobre um contexto histórico, como também desenvolvam capacidades das quais a disciplina de história se propõe, como o desenvolvimento do senso crítico ao interagir e presenciar as mais diversas situações pelos quais passam os personagens do game, outra possibilidade de discussão relacionada com o desenvolvimento do aluno está relacionada com a compreensão de diferentes visões de mundo e também a quebra de noções básicas.

A exposição oral das ideias é talvez o método de ensino mais antigo, mas também o que atualmente é mais utilizado pelos professores, entretanto, têm surgido algumas críticas quanto a este método, pois incita a passividade dos discentes, levando ao desinteresse e desatenção dos estudantes, a crítica mais severa apontada a este método de ensino talvez tenha a ver com o processo de aquisição dos conhecimentos, ora este método “é uma espécie de depósito interno”, ou seja, o aluno é um mero receptor de informação, todavia, o ensino deve ser realizado de uma forma motivadora e que estimule o interesse dos alunos. É nesse ambiente que entram os jogos eletrônicos, com uma linguagem própria, que envolvem narrativas audiovisuais, sistemas de regras próprias e lúdicas e possibilidades diversas de interatividade, os games permitem que *players*⁶ explorem e interajam com ambientes digitais que contém representações e interpretações sobre o mundo social e o passado, e isso, particularmente, interessa e muito aos jovens, pois são uma maneira de aprender se divertindo.

Será mostrado também os vários aspectos que dizem respeito aos jogos eletrônicos, de como esses aspectos eles se relacionam com o passado histórico e como o presente também é muito afetado por esses games, analisando como essas perspectivas são vistas, para isso o referencial teórico foi baseado em autores de trabalhos que adequam perfeitamente esse tema. Como foi mencionado anteriormente a principal fonte desse

⁶ Termo inglês utilizado para designar jogadores de videogames

trabalho são os relatos da experiência da utilização do jogo de videogame “Assassin's Creed Unity” no trabalho docente.

Para isso devemos conhecer melhor esse videogame histórico, AC Unity é um game histórico que foi produzido pela Ubisoft Montreal, foi editado em 11 de novembro de 2014. A ação do jogo decorre num cenário histórico, neste caso na França, durante o período da Revolução Francesa, no final do século XVIII. O game é estrelado por Arno Dorian, um jovem que teve seu pai assassinado quando ainda era criança e, assim, acaba trabalhando como servo na casa de alguns nobres franceses, no decorrer da história, Arno com o tempo, descobre descender de uma linhagem de assassinos, e com o fardo nas costas, precisa percorrer um caminho de vingança e de justiça, para punir não apenas o assassino de seu pai, mas também o de seu senhor, para quem prestava serviços.

A.C. Unity traz representações gráficas sobre a França do século XVIII tão extraordinárias e realistas que recentemente, em 15 de abril de 2019, a catedral de Notre-Dame pegou fogo, e a Ubisoft produtora do game se disponibilizou para ajudar de várias formas na reconstrução desse monumento histórico tão importante para a história francesa e para fãs do jogo, como mostra a reportagem do Sportv⁷.

As tecnologias de comunicação não podem substituir o trabalho docente, mas transformam a sua maneira de trabalhar. Uma transmissão pura de conteúdos não precisa ser praticada, podendo ser deixada a cargo dos bancos de dados, vídeos, programas diversos. Na era da tecnologia no contexto escolar, o professor assume a responsabilidade de estimular a curiosidade do aluno, ensiná-lo a gostar de aprender, de pesquisar, de encontrar a informação mais interessante. Na sequência, o professor pode coordenar a apresentação dos resultados conquistados pelos alunos, realizando uma relação entre o que se aprendeu e os conteúdos trabalhados, adaptando as pesquisas e adequando às temáticas estudadas. Assim, é possível se transformar a informação em conhecimento, que modifica ações, e abre várias possibilidades aos alunos (BRANCO, 2014, P. 21)

Analisando essa citação podemos perceber que o professor não deve deixar a tecnologia trabalhar de maneira solitária no âmbito educacional mais deve se apropriar da tecnologia como uma ferramenta de ensino, além disso os games ajudam tanto na percepção quanto melhoram o raciocínio de seus jogadores. Os métodos tecnológicos da modernidade podem ser considerados pelos docentes como um “facilitador” da aprendizagem, um meio a mais, que é capaz de estimular o interesse dos seus alunos, a

⁷ Ubisoft ajudará na restauração da catedral de Notre-Dame usando Assassin's Creed Unity. SportTV. 2019. Disponível em <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apos-incendio-em-notre-dame-assassins-creed-unity-vai-ajudar-na-reconstrucao-da-catedral.ghtml>>. Acessado em 19/04/2019.

função do professor frente as novas tecnologias são imprescindíveis. Frente a essa realidade, eles precisam trabalhar em conjunto com as novas tecnologias, para que elas contribuam de forma significativa com o aprendizado dos alunos.

Esse trabalho será estruturado em três capítulos, onde no primeiro capítulo foi buscado apresentar por completo o videogame histórico *Assassin's Creed Unity* que tem seu enredo baseado na temática da revolução francesa, mostrando toda sua estrutura, como jogar e como as representações históricas da França no século XVIII são abordadas no game além de suas concepções de tempo e espaço, mostrando também como os jogos evoluíram a partir da década de 1970 deixando de ser games com gráficos que não iam muito além de grandes pixels, dificultando a representação de cenários ou personagens, chegando ao século XXI a gráficos que trazem representações de vários períodos, personagens e sociedades, se tornando um dos maiores produtos de arte de massa.

No segundo capítulo será mostrado como através dessa evolução na era dos games, jogos como *Assassin's Creed Unity*, podem ser utilizados como um recurso didático pelos professores dentro da sala de aula para motivar e melhorar o entendimento dos alunos em determinados conteúdos durante a aula. Será dado ênfase neste trabalho a um debate sobre as várias possibilidades metodológicas do uso desse game para o ensino do conteúdo sobre a revolução francesa, essas possibilidades vão depender dos objetivos que o professor estabelece para sua aula podendo ser utilizados simplesmente como ilustração para os discentes visualizarem e entenderem melhor aspectos como arquitetura das cidades, vestimentas, comportamento entre outros aspectos ou de maneira mais sofisticada mostrando vídeos do jogo para que os alunos problematizem como a história da revolução e retratada nesse ambiente digital. Além disso vai ser mostrado também as dificuldades que podem ser encontradas ao se fazer essa utilização.

No terceiro e último capítulo, será mostrado na prática como foi a experiência de utilizar *Assassin's Creed Unity* como um recurso didático para ensinar sobre a revolução francesa aos alunos do 8º ano, durante o estágio obrigatório na escola Teresinha Nunes localizada em Picos-PI. Nesse capítulo será dado ênfase a como foi a metodologia utilizada para essa utilização e como os alunos reagiram a ela. Vão ser mostradas também as limitações e benefícios de se fazer essa utilização na prática docente.

1 ASSASSIN'S CREED UNITY COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÕES HISTÓRICAS

1.1 Jogos de videogame como fontes históricas: A evolução dos games e sua importância como arte de massa

Durante bastante tempo, os historiadores acreditavam que o passado não poderia ser reconhecido se não fosse através das chamadas fontes escritas oficiais, essa forma de pensar que prevaleceu até o século XIX, chegou a determinar que o tempo em que a escrita não era dominada pelo homem ou as sociedades que não dominavam tal técnica não poderiam ter o seu passado escrito, desse modo, o trabalho de inúmeros historiadores por muito tempo esteve sempre vinculado aos documentos ou fontes escritas oficiais, o que deixava várias sociedades de lado como se elas não fizessem parte da nossa história.

Graças a escola dos *Annales* com a ampliação na noção de “fonte histórica” os objetos de pesquisa passaram a ser tanto os já conhecidos documentos textuais como: registros cartoriais, processos criminais, crônicas, cartas legislativas, obras de literatura, correspondências públicas e privadas entre tantas outras mais também quaisquer outros que possam nos trazer um testemunho ou um discurso proveniente do passado humano, que se apresenta como relevante para o presente do historiador como: músicas, games, roupas, discursos orais, diversos tipos de utensílios e outros mais.

Os *Annales* ajudaram o historiador a libertar-se da visão bela adormecida de um passado condenado à sua própria reconstituição, com sua organização cronológica, à medida que o erudito exuma arquivos. O objeto da ciência histórica não é dado pelas fontes, mas construído pelo historiador a partir das solicitações do presente. Passado e presente se esclarecem reciprocamente a partir do momento em que a análise historiográfica estabelece uma relação generativa (quando o historiador reconstitui a gênese de uma configuração presente) ou comparativa (quando o efeito de distância entre uma forma de organização, um comportamento de uma outra época e seus equivalentes atuais permite comparar e conferir sentido à realidade social que nos cerca) (BURGUIÈRE, 1993, p.53-54)

A citação acima de Burguière ressalta muito bem tudo que já foi frisado até aqui a respeito da ampliação acerca dos novos métodos de pesquisa histórica que vieram a se popularizar através das contribuições dos *Annales* para a historiografia. Como também afirma Silva (2006):

[...] a fonte histórica passou a ser a construção do historiador e suas perguntas, sem deixar de lado a crítica documental, pois questionar o documento não era apenas construir interpretações sobre eles, mas também conhecer sua origem, sua relação com a sociedade que o produziu. (SILVA, 2006, p.162)

Então a partir desse leque de possibilidades que surgiu graças as contribuições que vieram com os *annales*, quase tudo passou a poder ser utilizado como objeto de estudo, e através dessa ampliação e popularização, agora na contemporaneidade, existem vários tipos de fontes que são utilizadas, entre as principais delas estão: as fontes escritas: que são pesquisas de base feitas em Bibliotecas, livros, jornais entre outras, as fontes orais: que é quando um indivíduo dá detalhes sobre o acontecido, porém, vale ressaltar que é necessário investigar a veracidade dos fatos que são apresentados pelo orador, existem também as fontes visuais: que são quando o próprio pesquisador presencia a fonte a qual ele procura, a fonte material: a partir da análise do objeto pesquisado o pesquisador o utilizará como base para a pesquisa, e por fim, as audiovisuais: são as representadas em documentários, filmes, músicas, jogos de videogame entre outras mídias da indústria de entretenimento.

Essas fontes audiovisuais são muito importantes para uma pesquisa histórica, e são a chave para esse trabalho, pois através delas podemos ver as imagens criadas acerca de como podem ter sido e vividos os indivíduos de uma determinada época, como agiam, como se comportavam, como se vestiam, entre outros aspectos. Podemos usar vários métodos que nos garantem a formação de um repertório visual e cultural para a escrita de histórias, mas também estaremos atentos aos vínculos de produção histórica necessariamente atrelados às imagens e às fontes visuais como imaginário, pois o trabalho do historiador de fontes visuais é necessariamente interdisciplinar.

O crescente alcance da mídia, seu alcance demográfico e também de mercado, assim como sua condição de arte de massa, colocam os videogames como uma potente fonte para a historiografia do mundo moderno, principalmente pelo fato de os games em geral serem uma das mercadorias mais valorizadas na atualidade. Atualmente existe até uma categoria denominada “*E-sports*” que são as competições de jogos de videogame, que está sendo cogitada a ser esporte olímpico como o xadrez. Cada vez mais, as competições de *E-sports* arrastam multidões de pessoas por todo globo terrestre, essas disputas são um sucesso principalmente entre o público mais jovem, as competições costumam acontecer em grandes lugares como arenas, onde o público assiste às batalhas entre jogadores profissionais, os torneios são patrocinados por várias grandes marcas e

empresas, e as batalhas costumam ser transmitidas on-line, ao vivo com comentários dos seus telespectadores.

Com o passar do tempo multidões estão se juntando cada vez mais para assistir as competições profissionais de videogame, e com toda essa popularidade cada vez mais crescente os games estão chegando a um público maior, sendo assim, podem ser um ótimo objeto para análise de acontecimentos históricos, principalmente por conta de seus gráficos cada vez mais realistas, e por além de gráficos cada vez mais reais eles também trazem em suas composições histórias de acontecimentos passados e possibilidades de interação entre seus personagens.

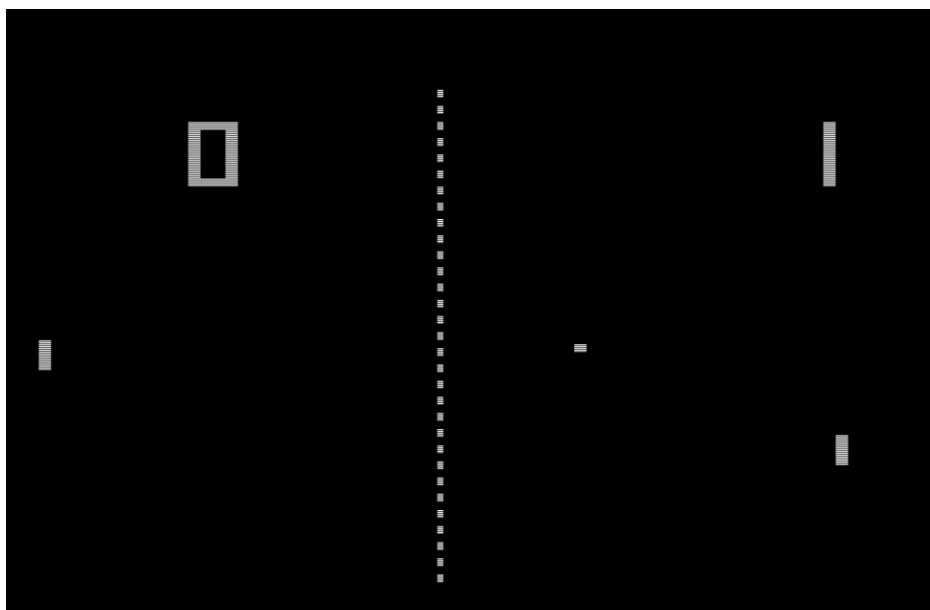
Os jogos eletrônicos, como já foi falado aqui, são uma das mercadorias que mais crescem no mundo globalizado, e suas representações culturais sobre a história tornam-se cada vez mais populares em círculos sobretudo infanto-juvenis. Foi durante a década de 1970 que ocorreu a grande transformação tecnológica, com a invenção do microchip⁸, criado em 1971, com ele tornou-se muito mais fácil e barato desenvolver um computador, isso possibilitou a criação de fliperamas,⁹ e mais tarde consoles de usos domésticos que são os mais usados hoje em dia.

Devido às capacidades de hardware da época, o gráfico dos jogos eletrônicos não ia muito além de grandes pixels, dificultando a representação de cenários ou personagens nos jogos como vemos na figura 1 logo abaixo, diferentemente dos videogames da geração atual, que tem hardwares tão potentes que permitem a criação de cenários e personagens que chegam a ser muito parecidos com a realidade com uma grande riqueza em detalhes.

⁸ é composto de milhões de minúsculos transistores, Apesar da simplicidade aparente, diferentes combinações fazem ações distintas, como o processo de informação que permite observar imagens na tela do computador.

⁹ estabelecimento destinado ao uso de videogames antigos operados por moedas ou fichas

Figura 1: jogo de videogame Pong¹⁰



Fonte: Google Imagens

Esse cenário começa novamente a mudar, com a popularização de certos gêneros de jogos e da internet, levando no Brasil, por exemplo, ao surgimento de “*Lan-Houses*”¹¹ por todo o país. Paralelo a isso, o desenvolvimento da miniaturização tecnológica permite a popularização de telefones celulares, que deixam de ser apenas um aparelho de fazer ligações e mandar *SMS*¹², e passam também a serem plataformas de jogos, bem como, mais recentemente, tablets e outros *gadgets*¹³. Sem deixarem de ser a principal plataforma de jogos eletrônicos, os videogames domésticos começam a se transformar em máquinas de entretenimento em geral e com o passar do tempo eles começaram a ter muito mais funções do que o simples jogar, como assistir filmes e navegar pela internet.

Mais recentemente, cada vez mais, os jogos eletrônicos trazem gráficos realistas, além de permitirem que um jogador em terceira pessoa dialogue com personagens criados em computação gráfica ou com outros jogadores ao redor do mundo em jogos online através do *chat*¹⁴ de mensagens, além de permitir que os usuários circulem por vários momentos históricos e não históricos, que são representados em diversos games

¹⁰ *Pong* é o primeiro videogame lucrativo da história (muito semelhante ao tênis de mesa), criado em 1971, na forma de um console ligado a um monitor, movido a moedas.

¹¹ É um estabelecimento comercial onde pessoas podem pagar para utilizar um PC ou jogar videogame.

¹² Significa “Short Message Service”, que em português significa Serviço de Mensagens Curtas, é um serviço muito utilizado para o envio de mensagens de texto, através de telefones celulares

¹³ usado para designar dispositivos eletrônicos portáteis de maneira genérica

¹⁴ O chat é um termo da língua inglesa que se pode traduzir como “bate-papo” (conversa), é uma ferramenta (ou fórum) que permite comunicar (por escrito) em tempo real através da Internet.

variados, exemplo disso é o videogame histórico que já foi mencionado aqui várias vezes *Assassin's Creed Unity* que permite o seu jogador circular por vários lugares da França no século XVIII, além de permitir dialogar com personagens conhecidos, como o rei Luís XVI e Maria Antonieta que fizeram parte desse período.

Jogos de séries como *Assassin's Creed* vendem milhões de cópias, A.C. Unity por exemplo foi um dos jogos mais vendidos no mundo em 2020 como mostra o site [meuplaystation](http://meuplaystation.com.br)¹⁵, ou seja, um número gigantesco de pessoas tem acesso a esse tipo de conteúdo, esse tipo de videogame mostra espaços virtuais que simulam momentos e lugares de um determinado passado histórico, que constituem em narrativas e formas de jogar inovadoras, permitindo aos jogadores performarem como “super-heróis” em seus tempos históricos favoritos, ou a tarefa de gerenciar sua própria civilização e sua ascensão na corrida pelo progresso.

Antes vistos exclusivamente como objetos de entretenimento e de caráter lúdico, os games passaram a incorporar em seus modos de funcionamento estruturas narrativas complexas, chegando muitas vezes a serem confundidos com outras mídias que, ao longo de sua existência, prestaram-se em grande parte a contar histórias, como o cinema (FERREIRA, 2007, p.1)

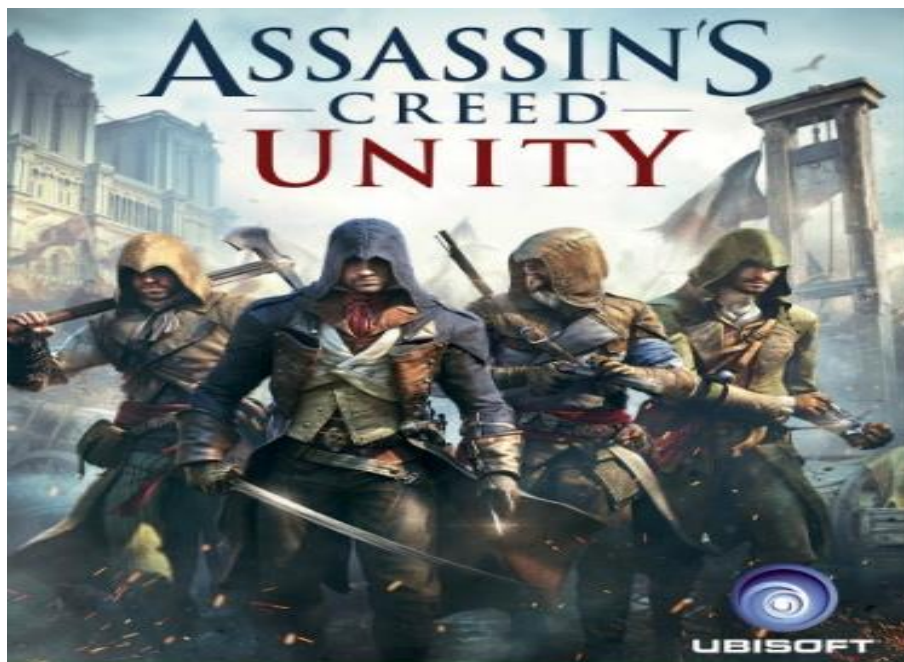
Desta forma, desde de a década de 1970, os videogames estão crescendo cada vez mais dentro da indústria cultural, podendo ser um auxílio e brigando pela construção de certos imaginários sobre vários momentos do nosso passado com os meios mais tradicionais, como as instituições escolares. Essa evolução dos jogos eletrônicos ao longo do tempo, principalmente com a tecnologia crescendo a cada dia, faz com que os games sejam uma ferramenta poderosa se usada corretamente já que atualmente o número de jovens que tem acesso a algum tipo de jogo eletrônico é imenso, principalmente por cada vez mais os gráficos desses games estarem mais parecidos com a realidade, como afirma Peter Molyneux na citação abaixo do texto *1001 videogames para jogar antes de morrer*.

Ao tornarem compreensível e interativa uma tecnologia incredivelmente sofisticada em questão de segundos, a mudança que [os games] promoveram foi imensa. [...] Os jogos eletrônicos vão continuar transformando o mundo. Estamos vivendo uma época de mudanças e atravessando a evolução mais significativa da história dos games (MOLYNEUX, 2013, p.7)

¹⁵ PARÁBOA, Vinícius. *Assassin's Creed Unity* foi um dos títulos mais vendidos no mundo em fevereiro. Disponível em <https://meups.com.br/noticias/assassins-creed-unity-titulos-vendidos/>.

1.2 As simulações e as representações históricas contidas em Assassin's Creed Unity

Figura 2: Capa do game Assassin's Creed Unity



Fonte: Arquivo do autor

Na imagem acima vemos a capa do game A.C. Unity, pela capa do jogo já podemos perceber várias representações que marcaram a França no século XVIII como: vestimentas, notasse a guilhotina na qual foram efetuadas várias execuções nesse período tão conturbado e também aspectos da arquitetura da sociedade francesa. Essa capa foi feita com tais representações de maneira proposital para mostrar as principais características desse período, para quando o indivíduo olhar para ela já ter a noção, por mínima que seja, do que o videogame vai trazer.

O ponto de partida para entender as representações históricas, seja nos videogames ou em qualquer outro produto cultural, é entendê-los em sua historicidade particular, ou seja, entender como os criadores do game, a partir de seu presente, de sua cultura específica, imaginaram como tal período do passado era, ou como eles gostariam que ele fosse, partindo disso percebemos que nenhuma representação histórica apresenta um espaço ou um tempo como ele realmente aconteceu, mas ele é produto de vários recortes e também escolhas, além de, é claro interpretações de uma memória histórica que foi socialmente construída.

Os jogos de videogame com temáticas históricas são artefatos que colaboram para entender a sociedade que os produziu, mas como já foi falado anteriormente é uma visão de seus criadores sobre o acontecimento representado, por isso, ele contém

equivocos históricos, já que não representa o passado como ele realmente foi, coisa que nenhum tipo de fonte consegue.

Assassin's Creed Unity é um videogame histórico de ação-aventura feito pela empresa canadense denominada “Ubisoft Montreal”¹⁶, esse jogo é ambientado em um cenário histórico, neste caso, em Paris, durante o período da Revolução Francesa (1789-1799) final do século XVIII. Assassin's Creed Unity foi desenvolvido para ser jogado em diversas plataformas de videogames da chamada “nova geração” computador pessoal, Xbox One e no Playstation 4, e faz parte de uma série de jogos que surgiu em 2007, cujas temáticas são ambientadas no passado em meio a acontecimentos históricos de grande repercussão, outros jogos que compõem a franquia retratam acontecimentos como Revolução Americana, Roma Antiga, Grécia antiga, Odisseia entre outros acontecimentos passados que ainda hoje são muito repercutidos, sendo trazidos por alguns livros didáticos ao longo de vários anos.

Os requisitos para instalação de AC Unity nos consoles Xbox One ou no Playstation 4 são bastante simples, o indivíduo só precisa mesmo ter o console pessoal a sua disposição, o disco que contém o game, e também ter espaço suficiente de armazenamento na memória do aparelho ou ter um HD/SSD externo, tendo isso basta apenas seguir os passos para o processo de instalação que é sugerido na tela, que são passos extremamente simples e rápidos. Ao contrário disso para instalá-lo em um computador é necessário ter um bem potente, pois os requisitos mínimos exigidos são extremamente altos, como mostra o site Adrenaline¹⁷, para jogá-lo no PC o indivíduo precisa ter um computador com uma alta força de processamento, dado as necessidades gráficas que requer o game, do contrário ele não funciona ou então roda de forma tão lenta que dificulta ou até mesmo impede a partida.

Após se ter o game instalado no console ou computador pessoal, a jogabilidade geral do jogo funciona da seguinte maneira, para movimentar o personagem principal é preciso usar, no console um controle e no computador teclado e mouse. No Xbox One para movimentá-lo o indivíduo deve usar o analógico¹⁸ do lado esquerdo do controle,

¹⁶ Ubisoft Montreal é um estúdio da desenvolvedora de jogos eletrônicos francesa Ubisoft localizada em Montreal, Canadá.

¹⁷ LONGEN, Andrei. Requisitos para instalação de Assassin's Creed Unity. Disponível em <<https://adrenaline.com.br/noticias/v/30130/sera-que-assassinaposs-creed-unity-vai-rodar-no-seu-pc-talvez-so-nos-requisitos-minimos/mobile/>>. Acessado em 21/04/2019.

¹⁸ Também conhecido como controlador direcional, serve para movimentar o personagem durante os jogos.

espécie de manopla, movendo-o na direção que deseja que o avatar se movimente, no analógico do lado direito do controle, pode-se alterar a direção da visão do personagem controlado, no “pad” é possível acessar armamentos e vida extra, nos quatro botões à direita do controle, (A) serve para acionar controles, (X) aciona os ataques do personagem, (Y) ativa a visão de águia para visualizar inimigos no entorno, (B) retornar uma ação ou se defender de ataques inimigos. Durante a partida os comandos do controle permitem inúmeras ações dependendo de como são combinados os botões.

A história de *Assassin's Creed Unity* retrata a sociedade francesa no século XVIII, mostra a vida do personagem principal do game Arno Dorian e seus companheiros assassinos, tentando a todo custo expor os acontecimentos que ocorrem por detrás da revolução francesa, e seguem uma jornada em busca de vingança pessoal, perseguindo membros da Ordem dos Templários, instituição que foi criada em 1118, em Jerusalém ela era formada por nove cavaleiros franceses, o objetivo deles, pelo menos o que aparentavam, era de velar pelas conveniências e pela proteção dos peregrinos cristãos no território sagrado, no videogame eles eram um grupo do “mal”, que protegia Napoleão, eles assaltavam e arrombavam portas e baús.

A história acontece na França, em plena revolução francesa, com foco em Paris, onde ocorre a maior parte da história, Arno, com o tempo, vai descobrindo descender de uma linhagem de assassinos, e com o fardo nas costas, precisa percorrer um caminho de vingança e de justiça, para punir não apenas o assassino de seu pai, mas também o de seu senhor, para quem prestava serviços. O game mantém uma exploração de mundo aberto¹⁹ em 3ª pessoa que já é tradicional da série de jogos da *Ubisoft*, assim como também mantém as já tradicionais mecânicas de combate e infiltração, o game insere ainda o multiplayer²⁰ na série, que permite de um a quatro jogadores jogarem juntos, explorar o mapa e executar as missões baseadas nas narrativas da história.

Assassin's Creed Unity, assim como outros jogos similares, utiliza-se de inteligência artificial para se adequar melhor ao seu jogador, lembrando que este é um videogame com um mapa de grande extensão, e que também procura representar as dimensões da sociedade parisiense em uma escala real, com um gigantesco número de personagens não jogáveis mais que podem servir como interação para o personagem

¹⁹ “Mundo aberto” é um conceito existente nos jogos eletrônicos em que o jogador pode se mover livremente num mundo aberto e lhe é dada liberdade considerável na escolha de como ou quando realizar os seus objetivos.

²⁰ São jogos que permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida.

central da história, em meio ao cotidiano parisiense durante o processo revolucionário, e por isso as possibilidades de interação com esses personagens secundários são extremamente variadas, uma vez que existem aproximadamente cinco mil personagens controlados por inteligência artificial, e cada um deles um tipo de ação específica e também um tipo de interação diferente com o personagem central do game.

O game mescla os tipos “Aventura” e “RPG”²¹ (Role Playing Game), essa combinação dá ao jogador o direito de mudar o fim da história de várias formas, desse modo durante o jogo são feitas algumas perguntas, nas quais o jogador deve escolher entre duas opções, que são apresentadas pelo próprio game, para dar sequência à história, algumas delas tem um determinado tempo para o controlador responder, ou seja, o jogador interage na história, mudando o andamento da narrativa.

Essas questões possibilitam o jogador fazer uma escolha que interferirá ao final da história da maneira que desejar. Esse tipo de jogo pode ser uma estratégia interessante para o docente utilizar em sua aula, já que quando o aluno interage com o game mudando a continuação do jogo a cada escolha isso faz com que o jogador melhore o seu senso crítico, além de estimulá-lo a resolver problemas de forma rápida.

AC Unity é estruturado dessa forma: o jogador para terminar determinada partida tem que percorrer doze unidades em uma disposição obrigatória que o jogo dá, essas unidades são chamadas de “sequências”, e cada uma dessas sequências tem duas ou três “subunidades”, que são chamadas de “memórias”, tanto as “sequências” quanto as “memórias” são enumeradas e cada uma delas recebe um nome, esse título faz referência a uma das missões que devem ser executadas. Em diversas partes do jogo, principalmente quando será oferecido um novo objetivo ao jogador, é mostrada uma pequena animação, nessa cena os personagens não podem ser controlados, inclusive Arno, personagem central, fica inabilitado de ser controlado pelo jogador, essas animações não jogáveis tem função de informar ao jogador sobre os novos objetivos da memória, no interior das memórias com já foi falado anteriormente existem as missões, que:

“[...] são desafios apresentados pelo game que têm objetivos e resoluções próprios dentro da estrutura do jogo. São blocos de informação reconhecíveis pelo jogador porque detém um caráter de

²¹ É um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente.

fechamento ou resolução quando o objetivo é cumprido. Toda missão deve ter um final – que pode ser alcançado ou não -, e seus objetivos podem independe dos objetivos finais do game.” (BRANCO, 2011, p. 250)

À medida que as missões vão sendo completadas, o jogador vai chegando cada vez mais próximo do final do jogo, além disso existem também as missões extras, que podem ser feitas, elas não necessariamente contribuem para o andamento da partida chamadas de “*sidequests*”, como é o caso das “Memórias de Paris”, que são várias missões que o jogador pode fazer sobre a temática parisiense, essas missões de maneira geral não deixam o jogador mais próximo do final, elas são um tipo de missão optativa que contribuem para um melhor entendimento da narrativa do game.

Existem ainda outras missões que percorrem as memórias e as sequências paralelamente ao andamento das missões, onde o personagem poderá coletar artefatos colecionáveis que estão no interior de baús; cumprir eventos de multidão como: matar criminosos ou derrubar ladrões; sabotar sinos de alerta, arrombar fechaduras de portas e baús; coletar insígnias; obter pontos de sincronização; ler jornais e roubar pertences dos assassinados por ele, ao completar alguma dessas ações, o personagem recebe uma premiação variável, ou seja, não é obrigatório, contudo, para o resgate de todos esses artefatos, é preciso que o personagem se afaste de seu objetivo principal, a finalização da partida, são tarefas paralelas e demonstram ao mesmo tempo que o tempo da partida não é linear.

Na introdução do game é apresentada a personagem “Bispo”, ela é uma hacker oriunda do século XXI, que nos relata a história de Abstergo, que é uma espécie de ditador cujos objetivos, além de controlar o mundo, quem controlar a própria história, modificando deliberadamente o passado por meio de sua reescrita, após relatar as pretensões de dominação mundial, Bispo acessa o banco de dados de Abstergo e convida o jogador a fazer o mesmo, a partir desse momento inicia a Sequência 1 Memória 1, Ou seja, há uma metanarrativa para além da narrativa do jogo, que se refere explicitamente à escrita da história.

Contudo, podemos destacar alguns problemas históricos que rondam o game, um deles é o fato de a presença popular, apesar de ser imensa, não se traduzir em nenhum tipo de protagonismo durante o jogo, o que se vê são os trabalhadores mais como agentes passivos do que ativos do processo revolucionário. Os revolucionários, os quais poderiam dar uma visão diferente da qual estou indicando, aparecem deslocados do

restante da população, sempre representados por vestimentas características, fazendo com que sejam percebidos como um grupo específico. Essa falta de protagonismo da população francesa é um problema para os docentes explicarem sobre a revolução, já que a revolução francesa é caracterizada pela revolta da massa popular contra os privilégios da aristocracia francesa, sendo assim, eles deveriam ter um protagonismo aparente no jogo.

A exceção disso é durante a parte do game na qual é mostrada a tomada da Bastilha, nessa ocasião, Arno, o personagem principal está preso na antiga prisão, por um assassinato que não cometeu, nessa parte há um certo protagonismo da massa popular, já que é mostrada a invasão da população enfurecida, dando início a queda da bastilha, que é considerado o marco inicial da revolução francesa. Esse é dos raros momentos nos quais o povo excluído assume algum protagonismo na história, contudo, os personagens que protagonizam o esse momento não são jogáveis, ou seja, não podem ser comandados pelo jogador, apenas se pode observar essa cena.

Entretanto os professores podem utilizar essa cena para ilustrar as explicações sobre a tomada da bastilha, que é um acontecimento trazido por inúmeros livros de história. Eles podem utilizar essa *cutscene*²² para que os alunos possam ver as representações sobre como se sucederam essas revoltas populares e como elas foram importantes para o fim dos privilégios da aristocracia e para a queda do Antigo Regime.

Os jogos digitais são artefatos que contribuem para compreender a sociedade que os produziu, isso pode ser verificado em outra situação que causou polêmica na França, a recepção ao jogo Assassin's Creed Unity de um modo geral na França foi ruim, com críticas direcionadas a diversos elementos do jogo, a visão que teria transmitido sobre Robespierre e o movimento revolucionário como um todo foi de um bando de assassinos, o que causou indignação em diversos franceses, como relata a reportagem veiculada pelo jornal Folha de São Paulo²³ de 13 de dezembro de 2014. De acordo, com tais reportagens, militantes de esquerda não concordaram com a suposta visão transmitida pelo jogo.

²² É uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo da história.

²³ BILEFSKY, Dan. Game que se passa na revolução francesa provoca polêmica em Paris. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2014/12/1561013-game-que-se-passa-na-revolucao-francesa-causa-polemica-em-paris.shtml>>. Acessado em 21/11/2019.

No artigo da Folha, seriam basicamente dois motivos causadores da polêmica, o primeiro deles seria a imprecisão histórica e o segundo o viés político presente no jogo, as críticas lideradas, segundo o jornal pelo “político agitador Jean-Luc Mélenchon”, que em 2017 foi candidato à presidência, apontam um menosprezo com a versão consagrada sobre a revolução: as massas miseráveis se revoltando contra a nobreza mimada, o tratamento dado a Luís XVI, a Maria Antonieta e Robespierre foram inadequados segundo o militante, dando a entender que o game não teria mostrado Luís XVI como um traidor, Maria Antonieta como “uma pobre menina rica” e Robespierre difamado como um “monstro”, ignorando o que seria, na visão de Mélenchon, o papel de libertador francês.

Em resposta a esses comentários, o consultor histórico da obra, Jean-Clement Martin, escreveu que o jogo não tinha como objetivo “agredir os franceses nem fazer um revisionismo histórico, mas criar uma fantasia”.²⁴ Não é também objetivo deste trabalho verificar se as informações presentes na narrativa dos jogos em questão contêm veracidade ou uma pretensa fidelidade histórica, mas mostrar como o game pode ser utilizado como um recurso didático para acrescentar na aprendizagem dos jovens, portanto, não entrarei no mérito se, principalmente, o *Assassin’s Creed Unity* tem informações 100% corretas, mas a polêmica suscitada pelo jogo na França, é interessante para pensá-lo como uma expressão de seu tempo e para conhecer melhor o que parte da sociedade que o produziu pensa sobre o seu passado. Gostaria de frisar que o objetivo aqui não é concordar ou discordar das críticas aqui apresentadas.

1.3 O tempo e o jogador, as concepções de tempo e espaço em *Assassin’s Creed Unity*

Jesper Jull, um teórico do grupo da revista norueguesa *Games Studies*²⁵, diz que há dois tipos de tempo nos jogos eletrônicos, o primeiro é o tempo do jogo (*game time*), que é o tempo em que o jogador joga, e o segundo é o tempo do evento (*event time*), que é aquele interno à narrativa do jogo, não obrigatoriamente este último sempre aparece, é só vermos o caso de jogos como *Pong*, primeira figura ilustrativa dessa pesquisa mencionado anteriormente, game no qual não há nenhuma referência a acontecimentos da história humana, entretanto, existem também outras temporalidades que estão relacionadas aos games importantes de serem trabalhadas em um estudo sobre

²⁴ Ibidem.

²⁵ Importante revista precursora dos estudos sobre jogos digitais. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1502>>. Acessado em 26/02/2021.

o assunto. Tudo que se refere aos jogos eletrônicos não está fora do tempo e, portanto, possui a sua própria temporalidade.

Os aparelhos digitais/eletrônicos que são mais utilizados para jogos digitais, atualmente, são os consoles pessoais (Xbox One, da Microsoft, e o Playstation 4, da Sony) os computadores, portáteis e de mesa e os celulares que atualmente praticamente estão com a gente a todo momento. Todos eles vêm passando por um processo de intensas e constantes transformações todos os dias, se fôssemos fazer uma comparação desses aparelhos da geração atual com os de trinta anos atrás, da década de oitenta, a distância seria gigantesca, parecendo serem produtos de outra natureza, a mudança foi extremamente profunda para um período de tempo relativamente curto se comparado a história da humanidade, foram mudanças tão expressivas, que os videogames da geração atual não são mais aparelhos destinados apenas para jogar jogos, eles são projetados para serem verdadeiras máquinas de entretenimento constante.

O Playstation 4, por exemplo, reúne diversas opções para o indivíduo acessar, ele pode acessar aplicativos para ver filmes e séries, aplicativos para ouvir músicas, assistir esportes, contem também player de CD/DVD/Blu-ray, central de comunicação entre outras diversas opções como a de fazer pesquisas na internet. Essas transformações também ocorreram com os computadores pessoais, os quais passaram a atender amplamente as necessidades de entretenimento virtual de uma família, ou seja, são praticamente outros produtos, sem contar os Smartphones, que atualmente fazem quase tudo que o indivíduo deseja.

Em relação aos consoles, a cada vez que um novo é lançado, os jogadores já ficam imaginando o próximo, com muito mais funcionalidades, mais memória, mais espaço interno de armazenamento, maior resolução gráfica, mal um aparelho é lançado, e já existem rumores da próxima edição, isso acontece também com os jogos, games como os das series *Assassin's Creed*, *God Of War* e *Fifa*, por exemplo, são jogos que a cada ano um novo é lançado continuando a história do antigo com novos recursos, novas funções, melhorias gráficas entre várias outras atualizações, e a cada lançamento o gamer já fica na esperança para ver o que vira no próximo.

Mas precisamos saber que o tempo dos consoles, dos computadores e dos games é imposto pelo capitalismo, as grandes produtoras de consoles e games sempre que um novo é lançado aumentam o preço do novo produto quase que no dobro, exemplo disso

é o Playstation da Sony, quando o PS4 foi lançado em 2013 custava em média 3 mil reais, já o seu sucessor o PS5 lançado recentemente em novembro de 2020 chegou ao mercado custando em média cerca de 5 mil reais como mostra o site promobit²⁶. embora as gigantescas empresas de tecnologia não estejam aqui no território Brasileiro, os seus produtos com certeza estão, assim, os brasileiros estão inseridos nesse cenário de inovações tecnológicas.

Alguns games aparentam alterar a percepção temporal dos seus jogadores, de maneira que eles não percebam as horas se passarem, essa sensação é chamada de imersão, que leva pais de jovens que estão em idade escolar, a se preocuparem com o rendimento na escola e com as interações sociais dos seus filhos. Essa característica é meta importantíssima dos desenvolvedores dos jogos eletrônicos, como se fosse um critério de qualidade, assim, quanto melhor e mais interessante parece ser o jogo, mais tempo o indivíduo passa na frente dele.

Desta maneira os jogos podem ser uma ótima ferramenta para os professores, já que eles podem prender a atenção dos jovens por um longo período de tempo, fazendo com que eles percam a noção do tempo, assim ao se utilizar um game dentro do âmbito escolar ele pode fazer os alunos terem a percepção da aula passar mais rápido, sem desgastá-los mentalmente, além de o aprendizado para eles se tornar mais divertido.

As regras que são criadas para serem seguidas nesses jogos “fazem com que os jogos sejam justos e empolgantes.” (PRENSKY, p. 173), assim, as metas estabelecidas nesses games dão a motivação para o jogador sempre buscar alcançá-las, a interatividade presente neles é outra forma de motivar o jogador, ela retira dele a passividade de só atuar dentro de possibilidades fechadas e pré-determinadas. Nos games da atualidade como é o caso A.C. Unity o jogador tem essa possibilidade de modificar a história, tem liberdade de criação e isto é extremamente motivador e prende a atenção de quem está jogando, já que o jogador se sente o próprio personagem fazendo suas escolhas da maneira que desejar, e com base nessas escolhas o final da história vai mudando constantemente.

Com base nisso esses tipos de jogos podem proporcionar exatamente o que os docentes almejam que é estimular os indivíduos a desenvolverem seu senso crítico e

²⁶ MORETTO, Yolanda. Comparação dos preços do ps4 e ps5 em seus lançamentos. Disponível em <https://www.promobit.com.br/blog/qual-foi-mais-caro-no-lancamento-ps4-ou-ps5/>. Acessado em 20/04/2021.

fazerem suas próprias escolhas, e não apenas seguir um roteiro à risca fazendo só o que lhes é mandado ou sugerido na tela. Esses videogames então tem o poder de ensinar sobre a história dando liberdade para o seu jogador fazer suas próprias escolhas em meio a determinado período histórico, fazendo eles se sentirem como se fossem os próprios personagens no meio do cenário que lhes é proporcionado.

Sendo assim os jogadores tem a opção de ser “bons” ou “maus” durante o jogo, vai depender do objetivo que eles almejam, eles podem seguir a história e serem “heróis/justiceiros” do game ou podem apenas circular pelo cenário roubando, matando e fazendo o que quiserem. Se eles vão ser “heróis” ou “vilões” isso vai depender de quem controla o personagem, o certo é que com a orientação de um profissional educador esses games são fortes ferramentas didáticas, podendo proporcionar ao jogador além de entretenimento e prazer, uma forma divertida de aprender sobre os acontecimentos históricos.

Sobre a temporalidade desse acontecimento, a revolução francesa, um acontecimento que tem uma duração que leva anos para ser concluído, em A.C. Unity ele é apresentado em algumas horas, o game leva aproximadamente, em média, cem horas de jogo dependendo de como o jogador decide jogar, esse tempo, no entanto está longe do período vivenciado pelos atores envolvidos no processo revolucionário como um todo. Há uma tentativa em Assassin's Creed Unity, como já foi mencionado antes nesse disserto, de representar as cidades de Paris e Versalhes com uma escala real, ou seja, o mapa do jogo, que é o espaço virtual no qual o avatar se movimenta, tem as mesmas dimensões espaciais que a cidade real da época.

Essa dimensão espacial funciona da seguinte maneira, em relação aos passos que o personagem dá no game, o software oferece uma medida de distância, quando há alvos sejam eles locais ou pessoas a serem localizados, é mostrada a posição do mesmo, de modo que possa ser encontrado, quanto mais o personagem se aproxima do seu alvo a distância em metros é mostrada e diminuída na tela, a cada passo de caminhada por parte do personagem, ele fica mais próximo do alvo a medida de um metro, ou seja, o avatar, ele percorre um metro em cada passo que é dado dentro do game. Na corrida, não foi possível fazer o mesmo cálculo, pois há uma variação na velocidade do personagem ao se movimentar. Isso não altera apenas a percepção do tempo pelo jogador como também pode alterar o tempo da partida, se o personagem vai correr ou caminhar é escolha do jogador.

Sob o ponto de vista do ensino, há uma característica interessante sobre essa noção temporal que é trazida pelo game, apesar do jogo poder ser concluído em algumas horas, ele mostra que a revolução francesa não ocorreu em apenas algumas horas ou dias, ou não se resumiu à tomada da Bastilha, mas a partir do momento que a história do jogo se desenvolve em vários anos, nos traz a complexidade do tempo na própria revolução, e isso pode ser um recurso interessante para a aprendizagem dos indivíduos sobre o tema.

A bandeira da França com três cores, e a Marselhesa, foram efetivadas depois do período que é representado em AC Unity, mas mesmo assim aparecem no game, sendo assim, dois elementos cuja temporalidade é mais recente foram implementados como se fossem de temporalidades passadas, assim há uma sobreposição de uma temporalidade recente sobre uma mais antiga, isso pode ser chamado de anacronismo. Há possivelmente duas explicações para isso ser trazido no jogo, a número um, é que não deixa de ser uma expressão do tempo atual, uma espécie de transposição de marcas francesas importantes na atualidade, para o passado, antes delas existirem tal como é mostrado no game.

Já a segunda, é a liberdade criativa num jogo digital que tem fins comerciais, como o objetivo principal desse tipo de produto é a geração de lucros para a empresa criadora, por vezes uma “fidelidade” ao passado é sacrificada em prol de uma maior possibilidade de divertimento, por isso se um indivíduo deseja aprender alguma coisa por meio dos conteúdos existentes nos jogos digitais ele deve sempre ter um acompanhamento de um profissional didático, e nunca deve tomar o que é exposto nesses jogos como “verdade absoluta” e sim usar essas representações como mais um recurso com informações relevantes sobre tal período histórico, e assim como qualquer outro artefato histórico ele deve ser analisado e questionado de maneira minuciosa.

2 ASSASSIN'S CREED UNITY COMO RECURSO DIDÁTICO

Para quem trabalha dentro do ambiente escolar é fácil se deparar com o desinteresse por parte de alguns estudantes, muitos deles acham as aulas chatas outros não tem interesse algum pelo conteúdo ou pela própria escola, diante de situações como está o sistema educacional precisa se reinventar a fim de trazer de volta o prazer desses discentes pelo saber, um dos meios para fazer isso é através das novas tecnologias.

Os jovens atualmente passam cada vez mais o seu tempo em seus celulares, computadores, videogames ou coisas do tipo, o fácil acesso à internet por meio desses aparelhos fascina os jovens de todas as idades portanto, incorporar as tecnologias às atividades docentes é um caminho esperado, a primeira vantagem notada no uso da tecnologia em sala de aula é a grande habilidade e interesse dos jovens por ela, atraídos pelo recurso, que tornará o aprendizado mais dinâmico e interativo, assim os alunos se interessarão mais pela aula.

A segunda vantagem, vem como consequência disso, com mais interesse, os alunos se sentirão motivados e se tornarão mais participativos e colaborativos durante a aula. Mas não basta apenas incluir a tecnologia em sala de aula de qualquer maneira, é preciso saber usá-la, é comum que o jovem tenha acesso a recursos tecnológicos em vários locais como em sua casa e não saiba aproveitá-los adequadamente, em especial para fins didáticos, para o docente cabe se capacitar e estar apto a auxiliar o aluno no manejo dos recursos tecnológicos, sendo assim o planejamento é indispensável, o professor deve traçar objetivos específicos para o recurso escolhido e para o tema a ser trabalhado.

Existem várias formas de se usar um jogo de videogame como *Assassin's Creed Unity* no âmbito escolar como um recurso didático, mais antes de fazer esse uso o professor precisa considerar alguns aspectos: como qualquer outro recurso didático, o docente deve conhecer bem o jogo, ele deve também conhecer a natureza do game, se ele é um jogo comercial ou educativo e deve também delimitar os objetivos para o uso do jogo, o docente também deve ter conhecimento sobre a censura do jogo utilizado, pois alguns podem não ser adequados para a idade de seus alunos.

Conhecendo tudo isso o professor deve elaborar um plano didático envolvendo o jogo para que tudo ocorra bem. Depois de se ter elaborado um plano para a aula que envolva o game as possibilidades metodológicas são múltiplas, isso vai depender dos objetivos que foram traçados pelo docente, o videogame pode ser usado apenas para ilustrar um período histórico ou para que os alunos interajam diretamente no ambiente, jogando e desenvolvendo as diversas habilidades que envolvem a imersão num jogo digital.

2.1 Uso de A.C. Unity no ensino e suas possibilidades metodológicas e de análise histórica

Como já foi mencionado anteriormente, ao se utilizar Assassin's Creed Unity como um recurso didático as possibilidades de análise são muito amplas. Nesse videogame histórico, o jogador tem a opção de ficar andando pelas ruas de Paris da maneira que ele desejar, como vemos na figura 3. Já que é um jogo de mundo aberto, o jogador pode ficar andando e visitando os pontos da cidade que ele quiser (pelo menos os que são retratados no game).

Além disso o game foi criado todo com mapas e cartografias para ficar o mais parecido possível com a cidade da época, como conta a game designer Caroline Miousse que trabalhou na construção do jogo, em entrevista à revista *The Verge*²⁷. Assim o game permite seu jogador explore monumentos como a Catedral de Notre-Dame por todos os ângulos apenas rodando a visão do seu personagem e entrando nos espaços dela que ele desejar o mesmo acontece para qualquer local que é apresentado no jogo, isso dá muita liberdade ao controlador para analisar aquele período.

Figura 3: *personagem central circulando nas ruas de Paris.*



Fonte: Arquivo do autor

Na imagem acima temos a visão de Arno, personagem central da história do game, circulando pelas ruas de Paris, isso pode ser feito em qualquer local da França que é representado no game. Assim apenas alterando a visão do personagem e se

²⁷ WEBSTER, Andrew. Construindo uma Paris melhor em Assassin's Creed Unity. Disponível em <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>. Acessado em 22/03/2021.

movimentando é possível vermos mais ou menos como foi esse período tão marcante que foi a revolução francesa. Essa possibilidade de circular pelas ruas da cidade francesa além de dar muita liberdade ao jogador, dá a opção de ele explorar os aspectos da revolução francesa da maneira que quiser.

A.C. Unity também pode ser utilizado pelo docente como uma forma para complementar o livro didático ou o conteúdo de uma forma geral. Conforme o professor for explicando o conteúdo e a forma como se desenvolvia o contexto da revolução francesa ele pode usar imagens tiradas do game para ilustrar o período já que o livro didático costuma ter poucas imagens, e isso dificulta para os alunos entenderem o tema porque eles leem em casa no livro e escutam o docente falando por vários minutos, mais falta aquela variedade de ilustrações que facilitam o entendimento deles.

Essas representações que trazem o game fazem com que os alunos entendam com mais facilidade vários aspectos, como o comportamento dos indivíduos, a estrutura francesa da época, eles podem também através dessas representações distinguir as classes que compunham essa sociedade através de seus comportamentos e suas vestimentas, enfim as possibilidades para uso dessas representações que formam o game em sala de aula são diversas. A representação é definida como a ideia que temos ou que fazemos de algo ou de alguém, criando assim uma relação entre quem representa e o objeto representado. Assim sendo o jogo todo pode ser considerado uma grande representação da França no período da revolução.

Inúmeras são as finalidades do uso de jogos em sala de aula, os games quando utilizados da maneira correta podem possibilitar aos alunos levantarem hipóteses, criar estratégias, desenvolver a concentração, atenção, raciocínio lógico e o senso crítico. A pretensão da maioria dos professores com o uso de jogos na sala de aula é a de tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem se torne algo atraente, aguçando desde a concentração ao raciocínio lógico dos alunos.

Os jogos digitais apresentam um grande valor de análise para a perspectiva do historiador docente, pois possui muitas qualidades, entretanto, como qualquer outro material, não estão isentos de problemas, entre alguns desses problemas podemos destacar que a utilização de atividades com uso de jogos em sala de aula pode tomar muito mais tempo de aula do que por exemplo na aula teórica, ou até mesmo quando mal planejado ou mal organizado o uso do game pode gerar indisciplina, alunos

inquietos e indiferentes a atividade proposta. Mas sabendo retirar desses jogos as informações benéficas, podem ser tornar recursos didático-pedagógicos positivos.

Os games, em geral, funcionam como métodos para os jovens se divertirem no seu tempo livre, muitos jovens passam grande quantidade de tempo em frente a seus consoles, deixando às vezes, suas atividades sociais e familiares de lado, e indo em busca da satisfação da conclusão do jogo ou fase naquele momento. Sendo assim os jogos de videogame são uma ótima ferramenta para auxiliar os professores, já que ao utilizarem essa ferramenta eles fazem com que os jovens se sintam atraídos para a aula e criem o interesse na mesma, isso pode acontecer pelo fato de eles verem essa ferramenta como meio de entretenimento e isso desperta a curiosidade deles e faz eles se interessarem pela aula e pensarem que estão debatendo o conteúdo não por obrigação mais porque estão se divertindo com todo aquele imaginário e as representações que formam o jogo.

Com base nisso, o docente deve estimular seus alunos a irem além da brincadeira, o professor deve buscar inovar em suas metodologias, priorizando a construção do conhecimento através dessas atividades que despertem o interesse dos alunos, pois caso contrário, o fracasso escolar pode ser o reflexo das metodologias mal utilizadas por eles. Vale ressaltar que o simples uso de jogos ou de atividades lúdicas na sala de aula não garante de maneira alguma uma melhor aprendizagem da disciplina, o professor deve refletir sobre o trabalho que ele irá fazer para que os alunos não aprendam mecanicamente sem saber o que fazem e porque fazem.

Conforme os anos vão se passando e a tecnologia vai avançando e se modernizando, cada vez mais começaram a aparecer várias ferramentas que servem para auxiliar no processo de ensino aprendizagem, o educador pode utilizar essas ferramentas para inovar em sua metodologia e tornar suas aulas mais atrativas e produtivas, os jogos digitais podem ser considerados interfaces atraentes e interativas que prendem a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de concentração e habilidades, sua principal função é proporcionar diversão, distração e entretenimento, videojogos conseguem facilitar a aprendizagem pois eles viabilizam a geração de elementos gráficos capazes de representar uma grande variedade de cenários, facilitando o entendimento do educando.

Os games colocam o indivíduo como tomador de decisão, lhe mostrando metas e desafios que precisam ser concluídos explorando a competitividade do jogador, mantendo-o motivado e, em alguns casos, podem até recuperar o ânimo de quem perdeu o interesse por determinado tipo de assunto, mas o potencial dos games é muito maior que o fator “motivação”, pois ajudam os indivíduos a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias, por isso, começam a ser tratados como importantes ferramentas didáticas.

Um game é fortemente capaz de mudar a relação do aluno com temáticas históricas, quando o mesmo está diretamente ligado ao conteúdo que o docente trabalha em sua aula, o interesse que o jogo desperta passa a ser também interesse pelo conteúdo e pela aula, a atenção, a concentração e o envolvimento exigidos pelo jogo acabam se transferindo para a própria aula, para a própria aprendizagem.

2.2 A.C. Unity como recurso para o ensino da revolução francesa

A revolução francesa é assunto obrigatório nos currículos escolares e a compreensão desse contexto histórico é de fundamental importância para que os alunos identifiquem as causas e os ideais que produziram um evento que provocou profundas transformações não só na França, mas também em outras regiões dentro e fora da Europa. Sendo assim, o aprendizado sobre essa temática é indispensável em quase todos os níveis de ensino, para fazer com que os alunos entendam da melhor maneira possível esse acontecimento o professor deve usar todos os recursos que estiverem ao seu alcance a fim de que suas práticas pedagógicas façam os alunos chegarem ao entendimento compreendendo todos os aspectos que compõem esse período.

Segundo Franco 2016:

As práticas pedagógicas incluem desde o planejamento e a sistematização da dinâmica dos processos de aprendizagem até a caminhada no meio de processos que ocorrem para além da aprendizagem, de forma a garantir o ensino de conteúdos e atividades que são considerados fundamentais para aquele estágio de formação do aluno (FRANCO 2016 p. 547).

Desse modo podemos definir que as práticas pedagógicas são todas as ações feitas dentro e fora de sala de aula que possam permitir que o aluno chegue no entendimento da disciplina, sendo assim, um game pode ser usado para auxiliar na prática da sala de aula. Mas sabemos que nem toda instituição escolar tem um laboratório de informática, nem mesmo tem recursos para colocar um videogame para

cada aluno, ou apenas um videogame para a escola toda, é desse modo que o professor pode utilizar de imagens, vídeos do game, ou mesmo incentivar que os alunos joguem em casa, quem tiver tal recurso, para isso acontecer o professor deve ter conhecimento prévio do videogame.

Napoleão Bonaparte foi um dos personagens mais marcantes da revolução, ele foi o responsável pelo fim dos conflitos, apaziguou os ânimos dos revoltosos e em um processo bastante tenso ele conseguiu reunificar França e reestruturou a economia do país, isso o levou a dominar quase toda a Europa por um breve momento. Nessa parte da história do game o docente pode incitar seus alunos a conhecerem mais da história de Napoleão, antes dele vir a se tornar o Napoleão Bonaparte imperador francês que dominou boa parte da Europa no período em que reinou.

Várias vezes durante essa parte do game aparecem diálogos de Napoleão com seus soldados ou com Arno o personagem central, que mostra um pouco de como pode ter sido personalidade do futuro imperador francês, isso é coisa que pouca gente conhece, já que a maioria das pessoas só passa a conhecer da vida dele a partir do momento em que ele assume o poder. Sendo assim para que o aluno veja bem essa transformação, é interessante o docente usar prints do game, ou mesmo vídeos em que o personagem aparece falando de seus anseios para a nação.

Outro fato bastante interessante que pode ser explorado pelo professor no game é a cena da decapitação do rei Luís XVI, o discurso que o rei faz no leito de morte é mostrado com bastante clareza, e o clima pesado de antes da execução é reconstruído com muita fidelidade, claro que não é uma representação 100% fiel, mas o que foi representado é bastante interessante para se usar em sala de aula, podendo ser explorado pelo professor com seus alunos, incentivando-os a conhecerem todos esses personagens e o caminho que os levou até seus destinos finais.

Durante as explicações sobre esse período é sempre mostrado em sala de aula apenas os desfechos finais desses personagens, sempre é abordado apenas o contexto geral do processo revolucionário, principalmente se utilizado apenas o livro didático como recurso, deixando de lado, as vezes, a história que levou esses personagens até aquele momento. Esses games dão a opção para o professor explorar com seus alunos a vida dessas figuras que são cruciais para esse processo revolucionário, mostrando seus

discursos, suas ações e suas intenções. Isso além de ser uma forma diferente de se abordar a revolução faz com que se conheça mais a fundo esse acontecimento.

Figura 4: Decapitação do Rei Luís XVI



Fonte: Arquivo do autor

Figura 5: Exibição da cabeça de Luís XVI para a multidão francesa após a execução.



Fonte: Arquivo do autor

As imagens do game também podem ser utilizadas como um recurso para ensinar aos alunos sobre os grupos que formavam os revoltosos, dentre eles encontramos Girondinos, Jacobinos e Sans-culottes, todos eles são destacados com vestimentas típicas da França revolucionária, os sans-culottes são trajados sempre com roupas sujas, com cores cruas e sem luxo algum, enquanto os Girondinos, usavam

roupas mais limpas e perucas frondosas. Sendo assim apenas observando as representações desses povos e suas vestes é possível os discentes destacarem o lugar de classe social dos grupos e como eram a vida deles naquela sociedade.

Tendo conhecimento disso o professor pode incentivar os alunos a identificarem esses grupos em imagens ou vídeos do game, assim reforçando no aluno o olhar observador e crítico sobre as diversas segregações que ocorreram no período. Esses são modos para que o professor com o apoio de A.C. Unity, aproxime o conteúdo programático do currículo escolar sobre a revolução francesa deixando sua aula mais dinâmica já que o aprendizado desse conflito pode não ser tão interessante, e as práticas de usar apenas o livro didático como recurso tornam o conteúdo menos atraente, desta maneira o videogame pode se tornar uma ponte para diminuir essa distância e tornar mais interessante o aprendizado do processo revolucionário, graças a sua imersão e a representação das características da época existentes no jogo.

Essas são formas que o docente pode desenvolver com os seus alunos em sala de aula com o apoio do jogo A.C. Unity, para aproximar o conteúdo do game do currículo escolar sobre a revolução francesa e o aluno, que separados por cerca de 200 anos, o aprendizado desse conflito pode não ser interessante, e as práticas de usar apenas o livro didático como recurso o tornam menos atrativos, e o videogame pode se tornar uma ponte para diminuir essa distância e tornar mais dinâmico o aprendizado sobre o processo revolucionário, graças a sua imersão e a representação das características da época existentes no jogo.

Vale ressaltar aqui que ao mesmo momento em que pensamos Assassin's Creed Unity como recurso para ensino de história, é necessário separarmos o que verídico e o que é ficção da narrativa do game. Portanto não é só pegar qualquer parte do game e colocar em sala de aula e os alunos vão aprender sobre história, é preciso fazer um planejamento que evolva o game e que vá de acordo com os objetivos que o professor estabeleça para sua aula. Realizado todos esses quesitos e outros, caso for necessário, o game deixa de ser simplesmente uma forma de entretenimento e passa a se tornar um instrumento na procura do desenvolvimento de habilidades e da capacidade de elaborar conceitos.

3 A UTILIZAÇÃO DE A.C. UNITY NA PRÁTICA, COMO RECURSO DIDÁTICO

A dimensão lúdica dos games facilita o interesse e a motivação para utilizá-los, o que acarreta a atividade do raciocínio, sobretudo quando é requerida a resolução de alguma questão ou problema para se chegar à solução, atualmente, as histórias são narradas em diversos suportes, além dos famosos livros, temos também os digitais/eletrônicos que agregam os livros em formatos diversos como: pdf, docx, entre outros, e os jogos digitais em computadores pessoais, celulares ou consoles, assim história, tecnologia e aprendizado estão cada vez interligados.

A princípio com tudo que já foi exposto até aqui, é nítido que pessoas interessadas podem aprender bastante com jogos de videogame como A.C. Unity, as equipes de desenvolvimento de cada videogame histórico não são negligentes com a pesquisa histórica, muitas vezes eles trabalham em parceria com alguns historiadores para fazer o desenvolvimento do jogo. A preocupação que eles têm com arquitetura, vestimentas e personagens típicos dos períodos que são abordados é notável, e costuma vir algumas vezes acompanhada de uma espécie de “enciclopédia” que o jogador pode consultar no próprio jogo para ter acesso a informações mais detalhadas sobre o período representado.

Sendo assim os jogos de videogame são uma opção de ferramenta didática que podem ser utilizadas em qualquer disciplina, não apenas em história, e em qualquer conteúdo, não apenas a revolução francesa. Se o docente quiser explicar por exemplo sobre outras revoluções ou culturas pode utilizar outros jogos da franquia *Assassin's Creed* que abordam a temática, se quiser falar sobre mitologia, pode utilizar jogos como os da franquia *God Of War*, se optar por discutir sobre guerras pode se apoiar em games como *Call Of Duty*, se quiser discutir sobre situações cotidianas como violência pode ceder a títulos como *GTA*, e assim sobre quaisquer assunto que queria debater sempre terá um game que se adequa a situação e que com certeza seus alunos já devem ter jogado ou ouvido falar.

3.1 A utilização de A.C. Unity na prática do estágio, dentro do âmbito escolar

O ensino de história traz um grande estigma de ser feito de algumas formas que faz a aula ser “enfadonha”, aulas que são apenas expositivas nos moldes tradicionais de ensino esgotam tanto o docente como os alunos. Foi buscado levar toda essa teoria

exposta até aqui para dentro da prática docente, fazendo a utilização do game *Assassin's Creed Unity* como um recurso didático para motivar a aprendizagem dos alunos dentro da sala de aula, essa experiência foi feita com os alunos do 8º ano do estágio obrigatório II, no ano de 2019, na Unidade Escolar Teresinha Nunes, localizada em Picos-PI. A fim de ver como iria funcionar na prática essa utilização.

Figura 6: foto com a turma na qual foi realizada essa experiência do uso de A.C. Unity como recurso didático



Fonte: Arquivo do autor

Foi também tentado fazer uma oficina de história mais recentemente, em 2020, com alguns alunos com o objetivo de fazer essa mesma utilização, focando no aprendizado do conteúdo, com o game como recurso didático e também com outros tipos de recursos tecnológicos para facilitar o entendimento da aula. Infelizmente com a chegada da pandemia por conta da Covid-19 não foi possível realizar essa oficina, já que as escolas estiveram fechadas, sendo assim, as experiências relatadas aqui vão ser apenas as obtidas durante o estágio.

Para conseguir concluir a realização dessa experiência foi preciso fazer um planejamento prévio sobre essa utilização, tendo em vista que eram apenas duas aulas de estágio de história por semana naquela instituição, com um total de 50 minutos cada e também que a utilização de atividades de jogos em sala de aula pode ocupar mais tempo de aula que na aula teórica, ou até mesmo quando mal planejado e mal

organizado pode desencadear indisciplina, alunos inquietos e indiferentes a atividade proposta. Assim foi preciso todo um planejamento de como e quais atividades seriam realizadas durante as aulas com os discentes.

Para melhor entender como foi essa experiência, foi feito um diário de campo, como pode ser observado na tabela 01, com todos os registros coletados durante a realização do estágio:

Tabela 1

Tabela 1: Aspectos descritivos das anotações do diário de campo

ASPECTOS DESCRITIVOS DAS ANOTAÇÕES DO DIÁRIO DE CAMPO	
ASPECTOS	DESCRIÇÃO
1 Retratos do sujeito	Os alunos do estágio tinham idades que variavam de 13 a 15 anos, durante a observação das aulas da professora efetiva da disciplina foi notado que ela utilizava apenas o livro didático como recurso pedagógico, percebia-se que a maioria dos discentes eram comportados e demonstravam certo interesse na aula, enquanto uma parte da turma mostrava desinteresse em determinados momentos da exposição dos conteúdos, chegando a atrapalhar o andamento da aula em certos momentos, só que em alguns momentos foi notado que até os alunos mais ativos ficavam perdidos sem entender o conteúdo. Porém foi notado um interesse maior por parte deles quando foi utilizado o jogo para expor o conteúdo já que essa metodologia prendeu a atenção deles, eles mencionaram que não imaginavam que se poderia aprender o conteúdo através de um jogo de videogame e que nunca tinham visto essa utilização antes por parte dos professores.
2 Metodologia e atividades aplicadas	Durante as aulas foram utilizados imagens e vídeos de partes do jogo Assassin's Creed Unity para ilustrar a exposição do conteúdo sobre a revolução francesa a fim de facilitar o entendimento dos alunos com as representações que traz o game. O game foi utilizado como recurso para auxiliar o livro didático durante a aplicação de todo conteúdo sobre a revolução francesa, para mostrar aos alunos as representações de como poderia ter sido aquele período e como eram as vidas de alguns dos personagens marcantes dessa época como Napoleão, Luís

	<p>XVI, e a massa popular que foi fundamental para o processo revolucionário. Foram realizadas algumas atividades com os alunos que envolveram a relação entre o conteúdo e o game como debates que envolviam a forma como a revolução era abordada pelas perspectivas do livro e do jogo e também discussões de como as representações da França revolucionária ajudam a entender melhor como era regida aquela sociedade.</p>
<p>3 Comportamento do observador</p>	<p>Durante o estágio foi observado que desde o primeiro momento quando foi sugerido a utilização de um jogo de videogame para explicar o conteúdo que os alunos se empolgaram e aceitaram a ideia de bom grado. Em todas as aulas os alunos questionavam as imagens e queriam saber se a sociedade francesa era exatamente como as representações do game, se as pessoas se comportavam e se vestiam como tal. Foi notável então que a utilização do jogo como recurso didático desperta a curiosidade dos educandos já que eles sempre imaginam esse tipo de recurso como uma forma de diversão e entretenimento e isso faz com que eles aprendam se divertindo, até os alunos mais dispersos demonstravam interesse pelo conteúdo quando ele era relacionado ao game. Essa utilização facilitou um pouco o trabalho docente, já que com as representações contidas no jogo era mais fácil ilustrar o período para os alunos. A maior dificuldade encontrada foi que não foi possível conseguir o <i>data show</i> para todas as aulas, então em algumas foi feita essa utilização mostrando tais representações no <i>notebook</i>, isso dificultou um pouco para mostrar as representações para toda a turma, mesmo assim isso não foi um problema tão grave que chegasse a atrapalhar essa utilização.</p>

Nos primeiros dias do estágio quando primeiramente foi observado a professora efetiva da instituição ministrando a disciplina, foi notado que ela fazia uso apenas do livro didático como recurso para expor o conteúdo, isso fazia os alunos ficarem muito dispersos durante as aulas. Como já mencionado esse tipo de aula apenas expondo o que está no livro didático não agrada mais tanto aos alunos pois não desperta o interesse deles, dificilmente se pode afirmar que as tarefas escolares que se colocam frente aos alunos nas salas de aula os capacitem para refletir e analisar criticamente a sociedade de que fazem parte, já que hoje em dia os alunos vivem mergulhados em “outro mundo” repleto de novidades, de novas tecnologias, novos programas e atrações.

Quando foi iniciado o estágio, foi mencionado para os alunos que iria ser utilizado um jogo de videogame para explicar o conteúdo da aula, e logo de início foi percebido uma empolgação diferente neles, todos com muitas dúvidas querendo saber qual era o game e como ele iria ser utilizado dentro das aulas, ao perceber esse ânimo por parte deles pode-se notar que é uma tentativa válida utilizar o game como auxílio didático. No início bateu uma certa insegurança por ser a primeira vez que iria fazer essa utilização dessa maneira, mais aos poucos esse medo foi desaparecendo.

A metodologia utilizada para fazer esse uso do game durante o estágio foi como forma ilustrativa, usando imagens e vídeos de trechos do game que se adequavam as explicações que estavam sendo feitas do conteúdo. Vale ressaltar que o game não foi utilizado em todos os momentos fazendo menção a qualquer fala durante a aula, ele era utilizado quando necessário para que facilitasse o entendimento dos alunos em alguns momentos.

Em uma das aulas, onde se debatia sobre as ações do rei Luís XVI naquele período foi passado um vídeo de um trecho do jogo em que mostrava o discurso do rei antes da sua execução, um dos alunos questionou se o rei teria realmente feito aquele discurso e se a história se sucedida daquela maneira, então foi explicado a turma que aquilo são representações feitas pelos criadores do game, então ele não pode tomar aquelas representações como verdade absoluta, foi mostrado também que todos os tipos de fontes históricas devem ser analisadas e questionadas, até mesmo o livro didático algumas vezes, mas foi explicado que aquelas representações não deixam de ter sim a sua veracidade já que o game foi feito com base em análises de livros, mapas, imagens entre várias outras fontes que abordaram a temática francesa em sua revolução.

Foi passado durante a aula alguns vídeos do jogo de cenas do rei em seu cotidiano, mostrando suas ações e algumas conversas do mesmo em determinados momentos, isso serviu para os alunos terem uma ideia do que levou o rei aquele fim e quais foram os motivos que levaram a fúria da população francesa contra ele, desse modo através das representações eles podiam entender melhor de que maneira as atitudes do rei incitaram o processo revolucionário.

Dessa maneira essa ferramenta serviu para os alunos verem a revolução por uma ótica diferente, entendendo um pouco mais sobre a vida cotidiana desses personagens históricos, já que eles estão acostumados a analisar apenas os desfechos finais da

maioria deles, vendo o que houve com eles mais sem ter muita ideia de o que levou eles até ali. Através desse recurso foi possível então ver perspectivas diferentes que nortearam esse acontecimento, podendo através dele ajudar os alunos a entenderem mais sobre esses personagens históricos.

Em outra aula, estava acontecendo um debate com a turma sobre a catedral de *Notre-Dame*, que é um monumento que quase todo mundo conhece ou já ouviu falar. Os alunos estavam muito interessados em saber como era a catedral, foi mencionado para eles que os videogames nos permitem explorar lugares de maneiras que nunca imaginávamos, e como A.C. Unity traz a representação da catedral com tamanha perfeição, foi optado por fazer um vídeo jogando o game e explorando dentro da catedral e em outro momento foi exposto o vídeo para a turma para mostrar como seria esse patrimônio, que pouco conhecemos por dentro.

Com base no conteúdo do vídeo exposto, visitando por dentro os vários pontos da catedral, foi possível debater com os alunos sobre aspectos como sua arquitetura, eles mencionaram sobre nunca terem imaginado que naquela época já existisse arquiteturas tão belas e foi levantado um questionamento sobre as arquiteturas desse período e as que existem atualmente, eles fizeram um comparativo entre elas e falaram sobre as principais mudanças e semelhanças que eles notaram, não só na catedral mais em toda Paris, para isso também foi exposto algumas imagens dos mesmos locais da França atualmente para ajudar nesse comparativo.

Nesse comparativo eles chegaram à conclusão que aspectos como as vestimentas da população mudaram significativamente, mais algumas das arquiteturas da época continuam da mesma forma. Os vídeos e as imagens do game também serviram pra eles debaterem sobre as diferenças sociais da população e de como dava pra se notar isso através das vestimentas que cada indivíduo de determinado grupo ou classe usava.

A *Notre-Dame*, que é trazida e representada no jogo, foi o resultado do trabalho de pesquisa da artista Caroline Miousse, que passou cerca de dois anos pesquisando a arquitetura da catedral, antes que ela fosse recriada no game. Ela precisou fazer todo um mapeamento da construção por dentro e por fora, para se atingir o resultado encontrado no game.

Na figura 7 vemos a imagem da catedral de *Notre-Dame* real e na figura 8 vemos ela representada no game, as representações são quase idênticas os mesmos

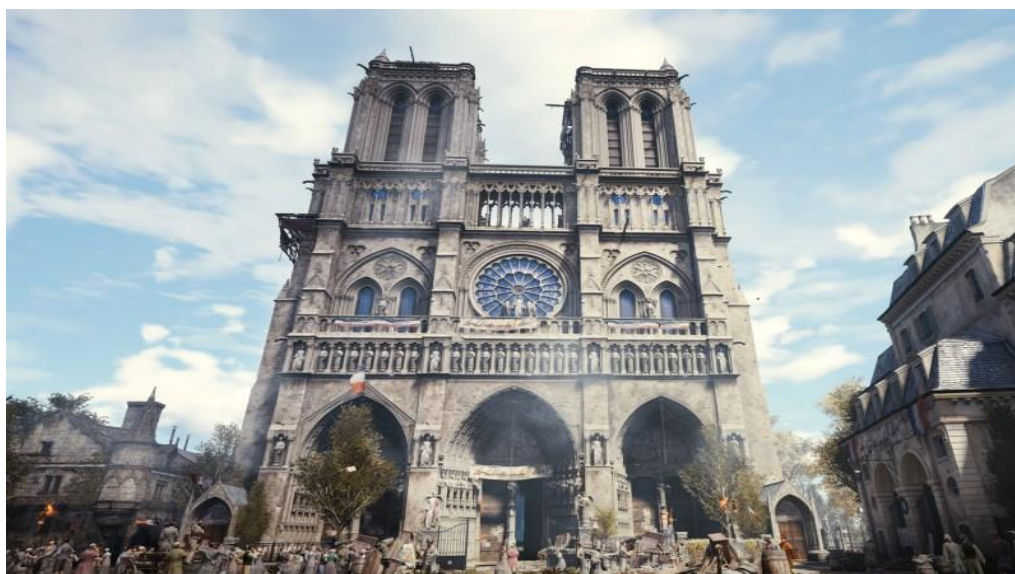
traços vão aparecer também por dentro da catedral no game, pode-se notar que as representações encontradas no game chegam a ser muito mais parecidas com a real do que outras representações encontradas em diversos filmes, como por exemplo no filme Van Helsing, o caçador de monstros (2004), só que ao contrário de outras fontes audiovisuais os games não te limitam a analisar apenas o que as câmeras põem na sua ótica, AC Unity permite que o jogador explore a gigantesca Paris do jeito que lhe for mais conveniente.

Figura 7: Catedral de Notre-Dame



Fonte: Google imagens

Figura 8: Catedral de Notre-Dame em A.C.Unity



Fonte: arquivo do autor

Como foi mencionado anteriormente foi levado um vídeo onde explorava a catedral internamente no game, e foi mostrado aos educandos a catedral por dentro, explorando vários pontos. Foi feito isso não só na catedral, mais em vários pontos da França revolucionaria, analisamos vestimentas dos grupos sociais da época, discursos que são mostrados no game entre vários outros aspectos a fim de desenvolver o senso crítico e a curiosidade dos alunos.

Essa análise foi feita da seguinte maneira, no vídeo era mostrado o personagem central do game rondando a vários pontos da cidade no período revolucionário, assim os alunos poderiam ver as representações de como poderiam ter sido as estruturas da França revolucionaria, poderiam também ter uma ideia de como os povos teriam se vestido, e principalmente como seriam locais como a catedral de Notre-Dame, o palácio de Versalhes e a Bastilha que são muito citados no livro didático e são muito importantes para se entender esse período, mas no livro tampouco traz representações sobre esses locais. Então através do game eles puderam explorar a fundo esses lugares.

Assim foi elaborada e apresentada a maioria das aulas, fazendo a exposição do conteúdo e utilizando imagens e vídeos do game, além de outras imagens sobre o período histórico que não foram tiradas do game. Deste modo ficou mais simples para que os alunos entendessem o período, sempre com a utilização desses recursos para ilustrar as explicações. Foi notório que essas ilustrações prendiam a atenção dos educandos fazendo eles sempre parecerem estar interessados no conteúdo, pois sempre estavam fazendo perguntas sobre, além disso com a utilização desse recurso ilustrativo os alunos chegavam ao entendimento da explicação do conteúdo com mais rapidez.

Sabe-se que a sociedade francesa naquele período era formada por três estados, o primeiro estado que era o Clero, o segundo estado que era a Nobreza francesa e o terceiro estado que era formado pelo restante da população. Em uma das aulas onde estava sendo discutido sobre a *Assembleia dos Estados Gerais*, que como mostram a maioria dos livros didáticos ocorreu porque o rei Luís XVI não conseguia tirar a França da grave crise econômica pela qual ela estava passando e pressentia as agitações políticas, como a força das ideias iluministas que sustentariam ideologicamente o movimento revolucionário. Pressionado, o rei convoca os *Estados Gerais*, que foi uma assembleia consultiva dos representantes de cada estado em maio de 1789.

No jogo esse contexto é percebido quando o personagem central do game, entra na sala de reuniões onde estava acontecendo a assembleia, embora ele não interaja ativamente nessa cena, é possível perceber a agitação dos participantes e que era um momento importante da fase pré-revolucionária, dessa maneira ele se coloca como um observador dos acontecimentos e percebe no diálogo que havia presenciado que algo muito sério estava acontecendo. Então foi utilizado esse trecho do jogo na aula afim de que os alunos assumissem um papel de observador do fato histórico, fazendo com que eles tivessem a percepção de estarem presenciando tal acontecimento. Quanto à sala onde a assembleia estava acontecendo assemelha-se com as gravuras da época.

Essa parte do jogo não mostrava as representações do que realmente houve na assembleia geral, porém o game foi utilizado apenas para trazer ilustrações e auxiliarem o livro didático para os alunos entenderem melhor tal acontecimento. Ressaltando que essa utilização prendeu a atenção deles e resultou numa discussão mais dinâmica sobre o assunto.

Outro fato histórico analisado e debatido nas aulas com o auxílio do game foi a execução do rei Luís XVI na guilhotina no dia 21 de janeiro de 1793, fato que ocorreu na praça da revolução, que hoje é chamada de praça da Concórdia, localizada em Paris. Ele tinha 38 anos e foi condenado por traição. No jogo o fato é representado da seguinte maneira, Arno presencia a execução do rei, na qual podia-se ouvir o povo gritando palavras de ordem e ofensas ao monarca condenado. Podemos ver essas representações nas figuras 04 e 05 dessa pesquisa. No mesmo momento Arno conversa com um de seus inimigos que lhe explica a importância da execução dos “símbolos”, como ponto culminante de uma trama dos Templários. Ele também aborda o “*direito Divino dos Reis*”, no qual muitas monarquias se baseavam para justificar seu poder.

Mostrar essas representações foi muito importante para o entendimento do conteúdo já que a morte do rei na guilhotina é um fato, dentro do contexto pós-revolucionário, muito importante uma vez que consolida o fim da monarquia e de um governo absolutista. Ressaltando que devemos destacar também a importância simbólica desse acontecimento tanto para os franceses quanto para o restante das monarquias europeias. Só que mais uma vez Arno se posiciona como um mero observador da história.

Foi analisado com os alunos a comparação em como a revolução é trazida pelo livro didático e como ela é mostrada no game, afim de que os alunos percebam que nenhum dos dois mostra a revolução tal como ela realmente aconteceu, mais os dois trazem visões de seus autores sobre o acontecimento de maneiras diferentes, claro que o livro didático por ter um fim educativo traz uma fidelidade mais real sobre o acontecimento, enquanto o game tem um fim comercial. Então o jogo é utilizado mais como um auxílio para fugir um pouco da ideia de seguir sempre o livro à risca e ver as representações da revolução por uma ótica diferente. Isso ajudou a desenvolver ainda mais o senso crítico dos alunos, deixando-os mais atentos sobre todos os detalhes, afim de identificarem as diferenças do livro para o game sendo que os dois ajudam a somar o conhecimento sobre o assunto.

O livro didático apenas diz quem foram os grupos que fizeram parte do processo revolucionário, falando quem eram, o que faziam e como se comportavam durante esse período, mais não traz representações desses povos, então foi utilizado representações do game para eles entenderem um pouco mais sobre esses povos. Para fazer isso, além de imagens foram usados vídeos, uma das imagens utilizadas foi a figura 9 mostrada logo abaixo:

Figura 9: multidão representada em A.C. Unity



Fonte: Arquivo do autor

Através dessas imagens foi possível mostrar aos alunos os grupos que formavam os revoltosos, dentre eles podemos destacar Girondinos, Jacobinos e Sans-culottes, todos eles são mostrados com vestimentas típicas da França revolucionária, exemplo

disso são os sans-culottes que são mostrados sempre com roupas sujas, com as cores cruas e sem nenhum tipo de luxo, enquanto os Girondinos usavam roupinhas limpas e perucas abundantes. Era sempre buscado incentivar os alunos a identificarem esses grupos nas imagens ou vídeos do game, assim reforçando no aluno o olhar observador e crítico sobre as diversas segregações que ocorreram no período.

Assim durante várias aulas foram feitas essas discussões, analisando imagens, vídeos, discursos, fugindo daquelas aulas que seguem os moldes tradicionais de ensino e adotando as novas tecnologias como recurso para aprender o conteúdo.

Ao final dessa experiência pode-se concluir que os resultados levaram a uma maior participação dos discente na aula e nos questionamentos sobre o tema abordado, tendo em vista que foram notadas aulas muito mais dinâmicas em que os alunos participaram a todo momento levantando dúvidas, questionamentos, dando seu ponto de vista, e contando sobre outros games que já tinham encarado que abordam temáticas históricas e que podem servir de base para eles em outros conteúdos também.

A maior dificuldade encontrada nessa utilização foi que algumas vezes os alunos estão mais interessados no jogo em si do que no conteúdo que está sendo relacionado ao mesmo fugindo assim da temática principal, mais isso o professor pode contornar conforme vai utilizando o game como recurso para sua aula, é só ele não se perder em meio a postura que esses alunos.

Outra dificuldade encontrada para essa utilização foi que não foi possível reservar o *data show* em todas as aulas, sendo assim em algumas delas foi necessário fazer essa utilização através do notebook, isso dificultou muito a experiência já que para que todos os alunos pudessem ver as representações era necessário andar pela sala e mostrar as representações individualmente, isso tomou muito tempo da aula.

Como ponto positivo pode-se destacar o prazer que eles tinham para analisar as representações da sociedade francesa que eram trazidas pelo game, eles em alguns momentos até compararam as arquiteturas da época com alguns monumentos atuais, se atentando ao que mudou e como mudou, e aos problemas que continuaram sobretudo políticos.

Assim, com esses resultados obtidos, chegamos à conclusão que a utilização de games como A.C. Unity dentro da sala de aula apesar de suas limitações, é uma

estratégia muito válida e que pode trazer inúmeros benefícios para uma instituição de ensino, vale ressaltar que não adianta adotar um jogo ou outro de qualquer forma e a qualquer momento e esperar que tudo se resolva, assim com todas as estratégias, é preciso planejamento e uma boa execução para alcançar os objetivos esperados.

GAME OVER: Considerações finais

Durante a realização dessa pesquisa encontrei vários percalços, me deparei com a escassez de trabalhos científicos sobre temas relacionados a utilização dos jogos digitais no ensino de história, mesmo com todos os problemas que encontrei durante essa pesquisa, busquei ter como foco trazer levantamentos bibliográficos, matérias de jornais e sites além de outras referências, mesmo não sendo em grande variedade. Juntei tudo isso buscando trazer uma nova metodologia de ensino com a utilização de videojogos digitais no ensino de história, fiz isso juntamente com o auxílio do jogo digital *Assassin's Creed Unity*, que contém em seu tema a questão da Revolução Francesa, mostrei que com os aspectos apresentados pelo jogo, de cenário, personagens, estruturas, pode-se fazer com que o aluno embarque na disciplina de história com mais atenção, fazendo ligação com o conhecimento do que aprendeu durante a aula.

A análise que realizei e que culminou nesta dissertação levou em consideração a utilização dos jogos digitais com base em temáticas históricas como recursos didático-pedagógicos no ensino de história. Por isso, a investigação das concepções de tempo e História, pois o docente tem que conhecer os games de maneira mais profunda, para depois poder usá-lo no ensino, de modo que o auxilie realmente em seus propósitos de ensino e aprendizagem sobre a temática desejada. Quando esses games são adaptados para o uso educacional, vimos que eles apresentam resultados muito positivos, mas também apresentam pontos negativos para o ensino, é fundamental e indispensável a participação de professores na utilização desses tipos de games no ensino.

A principal conclusão que tiramos desta pesquisa é que é possível utilizar os jogos digitais como *A.C. Unity* nas aulas de história, isso é claro fazendo um planejamento prévio e um amplo conhecimento sobre o jogo escolhido para a utilização educacional, com base em tudo isso que foi exposto ao longo desse trabalho podemos então concluir que a utilização das novas tecnologias, como jogos de videogame, dentro da sala de aula é muito positiva. Na contemporaneidade há uma grande preocupação quanto à aprendizagem significativa dos alunos, em seus diferentes níveis, e ela só irá

efetivamente ocorrer quando novas metodologias forem desenvolvidas, como por exemplo, o uso dos jogos digitais, assim as novas tecnologias no mundo atual são uma realidade e devem ser consideradas no momento do planejamento educacional, uma vez que o contexto social e escolar devem estar juntos para um processo de ensino e aprendizagem mais significativa.

O fato de os games terem certa concepção de história que se apega aos grandes personagens de um período ou aos grandes acontecimentos, não deve ser encarado como algo para impedir sua utilização no âmbito escolar, ao contrário, deve ser encarada como uma grande oportunidade, para mostrar aos estudantes a visão que os jogos transmitem, que jogadores podem não perceber, sobretudo aqueles cujos olhares não sejam como os de um historiador. Sendo assim usar os games com temáticas históricas nas aulas de história é, portanto, uma estratégia perfeitamente possível, eficaz e fascinante, pois alia a curiosidade, a aventura e o conhecimento histórico em prol de uma aprendizagem significativa.

O ponto negativo a se destacar da utilização desse game no âmbito educacional é sobre a história da revolução em si. *Assassin's Creed Unity* deixa bastante a desejar, a narrativa sobre os acontecimentos revolucionários é imprecisa, prejudicando a compreensão da história, para ter uma compreensão um pouco melhor, o jogador precisa ler os jornais dispostos ao longo do percurso e acessar o banco de dados, mas para ensinar sobre história através desse game não é necessário utilizar a história que ele mostra, mais sim suas representações e recursos, que são muito menos limitados que outros tipos de fontes.

Vale ressaltar ainda que os games não poderão de maneira nenhuma substituir o trabalho docente, mas eles surgem como recursos que têm muito a contribuir para o trabalho do professor e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, pois através destes, o docente pode trabalhar de diversas formas durante as suas aulas, como já foi mencionado anteriormente, sendo assim o uso de jogos eletrônicos no ambiente educacional por si só não irá resolver os problemas da educação, mas tende a somar e muito como um instrumento motivador que poderá aproximar a escola e o professor do cotidiano do aluno, promovendo assim uma educação motivadora e bastante eficaz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BRANCO, Marsal. **Os games como linguagem**. Conceitos para contar coisas nos jogos. In: STEFFEN, César; PONS, Mônica (orgs.). Tecnologia, pra quê? Os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011.
- BELLO, Robson Scarassati. **História e Videogames**: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo). In: Café História – história feita com cliques, 2017. Disponível em: <<https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>>. Acesso: 01/04/2019.
- BELLO, Robson Scarassati; VASCONCELOS, José Antonio. **O VIDEOGAME COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA**. Revista Observatório, [S.l.], 2017 v. 3, n. 5, p. 216-250.
- BERGAMO, Mônica. Pesquisa aponta que 82% dos brasileiros jogam games no celular. **Folha uol**, 2018. Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/colunas/monicabergamo/2018/07/pesquisa-aponta-que-82-dos-brasileiros-jogam-games-no-celular.shtml>>. Acessado em 15/10/2019.
- BILEFSKY, Dan. Game que se passa na Revolução Francesa provoca polêmica em Paris. **Folha uol**, 2014. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2014/12/1561013-game-que-se-passa-na-revolucao-francesa-causa-polemica-em-paris.shtml>>. Acessado em 21/11/2019.
- BRANCO, Janaina Piron. **Jogos digitais no ensino de História**: estratégias para a aprendizagem no Ensino Fundamental, 2014. 48 p. Monografia de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.
- BRAUDEL, Fernand. **Escritos sobre a História**. São Paulo, Perspectiva, 1978.
- BURGUIÈRE, André. **Dicionário das ciências históricas**. Rio de Janeiro: Imago, 1993.
- BURKE, Peter. **A escola dos Annales (1929-1989)**: a revolução francesa da historiografia. São Paulo: Editora da Unesp, 1997.

CHARTIER, Roger. **A beira da falésia**. A história entre certezas e inquietudes. Porto Alegre: Editora Universidade/ UFRGS, 2002.

CHARTIER, Roger. **O Mundo Como Representação**: In. Revista das Revistas. Estud. av. vol.5 no.11 São Paulo Jan./Apr. 1991.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Da arte de contar histórias**: games, narrativa e interatividade. In: III SEMINÁRIO JOGOS ELETRÔNICOS, COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO, 2007, Campina Grande. Anais do III Seminário Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação: construindo novas trilhas, Campina Grande: Universidade Estadual da Paraíba, 2007, p. 1-13.

FRANCO, Maria Amélia do Rosário Santoro. **Prática Pedagógica e Docência**: Um Olhar a Partir da Epistemologia do Conceito. In. Rev. bras. Estud. pedagog. (online), Brasília, v. 97, n. 247, p. 534-551, set./dez. 2016.

HUINZINGA, Johan. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo, 1971.

JANSEN, Thiago. Games abordam eras reais, despertando interesse, mas muitas vezes distorcem os fatos. **O globo**, 2015. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/sociedade/historia/games-abordam-eras-reais-despertando-interesse-mas-muitas-vezes-distorcem-os-fatos-15079091>> Acessado em 12/10/2019.

LONGEN, Andrei. Será que Assassin's Creed: Unity vai rodar no seu PC? Talvez só nos requisitos mínimos. **Adrenaline**, 2014 Disponível em:

<https://adrenaline.com.br/noticias/v/30130/sera-que-assassinaposs-creed-unity-vai-rodar-no-seu-pc-talvez-so-nos-requisitos-minimos/mobile/>>. Acessado em 21/04/2019.

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

MOLYNEUX, Peter. Prefácio. In: **1001 videogames para jogar antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, p.6-7, 2013.

NAPOLITANO, Marcos. **A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado**: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) História e Cinema. São Paulo: Alameda, 2007.

NAPOLITANO, Marcos. **A História depois do papel**. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org). Fontes Históricas. 3ª ed. São Paulo-SP: Editora Contexto, 2011, p. 235-289.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC, 2012.

RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*. v. 1, 2009.

Sem autor: Incêndio em Notre-Dame: Ubisoft ajudará na restauração usando Assassin's Creed Unity. **SportTV**, 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/apos-incendio-em-notre-dame-assassins-creed-unity-vai-ajudar-na-reconstrucao-da-catedral.ghtml>>. Acessado em 19/04/2019.

SILVA, Kalina Vanderlei; SILVA, Maciel Henrique. **Dicionário de conceitos históricos**. São Paulo: Contexto, edição n. 2, 2006.

WEBSTER, Andrew. Construindo uma Paris melhor em Assassin's Creed Unity. **The Verge**, 2014 Disponível em: <https://www.theverge.com/2014/10/31/7132587/assassins-creed-unity-paris>. Acessado em 22/03/2021.

Fontes:

Ubisoft Montreal. (2014). **Assassin's Creed Unity**. [Disco]. PlayStation 4.



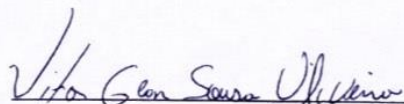
**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA
"JOSÉ ALBANO DE MACEDO"**

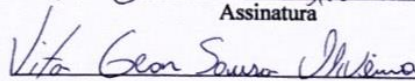
Identificação do Tipo de Documento

- () Tese
() Dissertação
(X) Monografia
() Artigo

Eu, **Vitor Gean Sousa Oliveira**, autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de 02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação, Jogar com a história: *Assassin's Creed Unity* como um recurso didático dentro da sala, de aula de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI, 19 de Agosto de 2021.


Assinatura


Assinatura