

**O USO DE GAMES COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DO
RENASCIMENTO NO ENSINO FUNDAMENTAL: O CASO DO JOGO
ASSASSINS CREED II**

**THE USE OF GAMES AS EDUCATIONAL RESOURCES FOR TEACHING
THE RENAISSANCE IN ELEMENTARY EDUCATION: THE CASE OF THE
GAME ASSASSIN'S CREED II**

Prof. Dr. Moacir José dos Santos¹
Nicolas Gabriel Moura da Silva²

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo apresentar e aprofundar a discussão em torno da incorporação de jogos eletrônicos e videogames como ferramentas de ensino no contexto das salas de aula do ensino fundamental, com um foco específico na exploração do período do Renascimento. Para ilustrar esse conceito, destacamos o renomado jogo Assassin's Creed II, produzido pela Ubisoft Montreal em 2009, como um exemplo notável dessa abordagem pedagógica inovadora. A pesquisa busca abordar o uso de mídias audiovisuais, como videogames, como fontes históricas, ressaltando sua capacidade de envolver os alunos de maneira cativante. Além disso, também se propõe a problematizar esse método, pensando também nas deficiências de tal utilização, tudo isso considerando as perspectivas e críticas de respeitados historiadores e educadores, tais como Circe Bittencourt e Fernando Seffner. O intuito é avaliar a eficácia do uso de videogames como instrumento pedagógico no contexto do Ensino Fundamental. Nesta pesquisa, é destacada a importância do uso de fontes alternativas e inovadoras no aprendizado de pré-adolescentes do Ensino Fundamental. Enfatizando o emprego de games como uma ferramenta capaz de aprimorar a compreensão de períodos históricos, como o Renascimento. Em última análise, foi buscada uma maneira de contribuir para o avanço de práticas educacionais mais dinâmicas e eficazes, alinhadas às necessidades e interesses dos estudantes do século XXI.

Palavras-chave: Educação, Renascimento, Fontes Audiovisuais, Videogames, Assassin's Creed II.

ABSTRACT

This research aims to present and deepen the discussion around the incorporation of electronic games and video games as teaching tools in elementary school classrooms, with a specific focus on exploring the Renaissance period. To illustrate this concept, we highlight the renowned game Assassin's Creed II, produced by Ubisoft Montreal in 2009, as a notable example

¹ Professor no Departamento de Ciências Sociais e Letras da Universidade de Taubaté.
(moacir.jsantos@unitau.br).

² Graduando em História no Departamento de Ciências Sociais e Letras da Universidade de Taubaté.
(nicgabriel2202@outlook.com).

of this innovative pedagogical approach. The research seeks to address the use of audiovisual media, such as video games, as historical sources, emphasizing their ability to engage students in a captivating and immersive manner. Additionally, it also aims to problematize this method, considering the deficiencies of such usage, taking into account the perspectives and critiques of respected historians and educators, such as Circe Bittencourt and Fernando Seffner. The intention is to evaluate the effectiveness of using video games as pedagogical instruments in the context of elementary education. In this research, the importance of using alternative and innovative sources in the learning process of elementary school pre-adolescents is highlighted. Emphasizing the use of games as a tool to enhance the understanding of historical periods, such as the Renaissance. Ultimately, we sought a way to contribute to the advancement of more dynamic and effective educational practices, aligned with the needs and interests of 21st-century students.

Keywords: Education, Renaissance, Audiovisual Sources, Video Games, Assassin's Creed II.

1 INTRODUÇÃO

A discussão sobre a incorporação de fontes alternativas no ensino da disciplina de História tem se tornado cada vez mais frequente nos dias atuais, envolvendo professores, alunos e teóricos.

O emprego das fontes desempenha um papel crucial ao estimular o interesse dos educandos pela pesquisa e pelas temáticas inerentes ao estudo da História em sua totalidade. Assim, torna-se viável a utilização de uma ampla variedade de fontes, incluindo fontes documentais, audiovisuais, musicais e outras, que podem ser selecionadas conforme os objetivos e o interesse do educador. Teóricos renomados, como (Bittencourt, 2008) e (Pereira; Seffner, 2008) figuras proeminentes no campo do ensino de História, promovem as vantagens da incorporação de fontes no ensino, demonstrando como estas podem ser integradas de forma sinérgica com a orientação do professor no contexto escolar.

A utilização de diversas fontes, também denominadas recursos paradidáticos, constitui uma ferramenta de apoio notável com um enorme potencial para dinamizar a interação entre ensino e aprendizado no ambiente da sala de aula. Essa alternativa de valor inestimável, ao complementar o estudo histórico, “a possibilidade de usar, no cotidiano da sala de aula de história, as mesmas fontes com as quais os pesquisadores criam relatos sobre o passado” (Pereira; Seffner, 2008, p. 1), aproxima os alunos da tarefa da pesquisa histórica e dá “um estatuto teórico à discussão do uso de fontes para ensinar história a estudantes do ensino fundamental e médio” (Pereira; Seffner, 2008, p. 1).

Bittencourt (2008, p. 328) diz que o uso de documentos em sala de aula é um erro, se com isso, você deseja transformar o aluno em um “pequeno historiador”, “uma vez que, para os historiadores, os documentos têm outra finalidade, que não pode ser confundida com a situação do ensino de História”.

Com base nas abordagens desses teóricos, deveremos analisar o uso de videogames para o ensino da disciplina, especificamente, do Renascimento. Em algum momento das nossas vidas, a maioria das pessoas da nossa sociedade tiveram, no mínimo, um contato com os videogames, seja em casa, no computador, no celular ou até mesmo nas lan houses e fliperamas antigos. O fato é incontestável: a grande maioria das pessoas já teve esse contato. Entretanto, o que outrora poderia ser visto como mero entretenimento vem, cada vez mais, se revelando como uma ferramenta educacional poderosa e versátil.

Jenkins (2006) fala sobre a Cultura de Convergência, na qual as velhas e as novas mídias se chocam. Ele afirma que as mídias convergirão e interagirão entre si. As ferramentas serão substituídas por novas, como os antigos telefones que foram substituídos pelos novos celulares. Isso não significa que o telefone tenha morrido. Esse conceito pode ser aplicado à educação também. Com a chegada de novas tecnologias, surgirão novas mídias para servir como fontes de ensino de História. Isso também não significa que a educação acabará; ela apenas convergirá.

No cenário educacional contemporâneo, a integração da tecnologia desempenha um papel vital na transformação da forma como aprendemos e ensinamos. Nesse contexto, surge uma abordagem inovadora que merece destaque: o uso didático dos videogames. A presente pesquisa visa explorar essa abordagem singular ao investigar como o game "Assassin's Creed II," desenvolvido pela Ubisoft Montreal e publicado pela Ubisoft em 17 de novembro de 2009, pode ser uma ferramenta eficaz para ensinar o Renascimento no Ensino Fundamental, alinhando-se com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em particular com o conceito de Renascimento, Humanismo e Novo Mundo, representados na BNCC EF07HI04.

Neste contexto, a pesquisa busca analisar como a interação lúdica proporcionada pelos videogames pode ser uma estratégia pedagógica eficaz para cativar e envolver os alunos, enquanto explora temas históricos complexos. O Renascimento, período de renovação cultural e intelectual que

marcou a transição da Idade Média para a Idade Moderna, torna-se o foco de nossa investigação.

O período cultural foi caracterizado por um renascimento das artes, ciências e humanidades. Muitos artistas surgiram neste período, como Leonardo da Vinci e Michelangelo. O Renascimento também testemunhou avanços científicos como as teóritas de Nicolau Copérnico e Galileu Galilei.

Procuramos demonstrar como Assassin's Creed II pode ser adaptado para oferecer uma experiência de aprendizado diferente, que não apenas informa sobre os eventos históricos, mas também estimula o pensamento crítico e a compreensão mais profunda dos conceitos fundamentais do Renascimento.

Ao longo deste artigo, será apresentada uma análise aprofundada da abordagem didática, explorando as possibilidades e desafios inerentes ao uso de videogames como ferramentas educacionais. Além disso, iremos destacar como essa metodologia se alinha com os objetivos educacionais estabelecidos pela BNCC, promovendo uma educação mais significativa e alinhada com as expectativas do século XXI. A educação e a tecnologia estão intrinsecamente entrelaçadas, e é nosso objetivo explorar essa conexão de forma a beneficiar tanto educadores quanto alunos, enriquecendo o processo de ensinoaprendizagem e preparando os estudantes para os desafios do mundo contemporâneo.

2. O VIDEOGAME E O ENSINO

Em algum momento das nossas vidas, a grande maioria das pessoas em nossa sociedade teve, no mínimo, um contato com os videogames. Seja em casa, no computador, no celular, nas lan houses e fliperamas antigos, a experiência com os jogos digitais é praticamente onipresente. O fato é que a influência dos videogames transcende fronteiras e gerações, tornando-se uma forma de entretenimento e expressão cultural amplamente difundida.

Nas últimas décadas, a ascensão da indústria de videogames tem sido fenomenal, ultrapassando as expectativas de muitos. De acordo com a New Zoo, uma das principais fontes de pesquisa do mercado de videogames, apenas em 2022, a indústria global dos games faturou a impressionante quantia de U\$196,8 bilhões. Essa cifra impressionante coloca essa indústria à frente de outras formas de entretenimento, como o cinema, que, segundo a PwC, registrou um faturamento de U\$33 bilhões no mesmo período, e a indústria da música, que,

de acordo com o Relatório Global Music State of The Industry da IFPI, alcançou U\$26,2 bilhões em receita no mesmo ano.

Essa notável disparidade de receitas destaca o poder econômico dessa indústria e seu status como uma força motriz na economia global. Os videogames não são mais vistos apenas como uma forma de entretenimento para crianças e adolescentes, mas como um setor maduro que atrai jogadores de todas as idades. Eles se tornaram uma plataforma para a narrativa, competições esportivas, interações sociais e até mesmo educação.

Além disso, os videogames têm se infiltrado em diversas esferas da cultura popular, como por exemplo: influencia a moda, com inúmeras coleções inspiradas em games e sendo lançadas pelas maiores empresas do ramo, a música, com bandas e artistas grandes sendo chamados para a criação de trilhas sonoras, e o cinema com filmes de animação e *live action* de inúmeros games sendo lançados mundo afora.

Figura 1 - Pôster do filme "Mortal Kombat" (2021)



Fonte: Warner Bros. Entertainment.

Personagens icônicos e trilhas sonoras memoráveis de jogos agora são reconhecidos em todo o mundo. Isso ilustra como os videogames não apenas refletem a cultura contemporânea, mas também a moldam de maneiras significativas.

À medida que a tecnologia continua a evoluir, a indústria está pronta para continuar sua trajetória de crescimento. A realidade virtual e aumentada, bem como a integração com outras formas de mídia, estão ampliando ainda mais o alcance e o impacto dos jogos. No futuro, podemos esperar que desempenhem um papel cada vez mais significativo em nossa sociedade, moldando não apenas o entretenimento, mas também a forma como aprendemos, nos conectamos e

nos expressamos. Portanto, o legado duradouro dos videogames é inegável, e seu impacto continuará a se expandir, influenciando gerações futuras e desafiando as fronteiras do possível.

2.1 A HISTÓRIA DO VIDEOGAME

Para compreender a evolução dessa indústria, é interessante explorar suas origens. O historiador, colunista, youtuber e professor Filipe Figueiredo dividiu a história dos videogames em eras, sendo a primeira, que abrangeu o período de 1950 a 1972, chamada por ele de 'Período de Testes e Experimentações'. Nessa época, os computadores eram gigantes, ocupando paredes inteiras, em um contraste marcante com os dispositivos portáteis e compactos de hoje. Os programadores não viam os jogos como uma fonte de lucro ou uma criação de franquias milionárias, mas uma oportunidade para conhecer e compreender essa nova tecnologia, bem como demonstrá-la ao público. Os jogos eram simples, como o clássico jogo-da-velha.

Figura 2 - Computador de 1950.

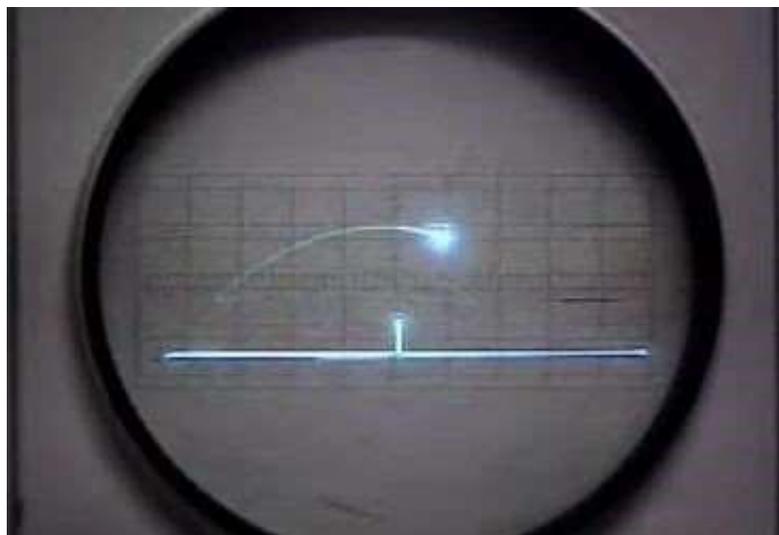


Fonte: Compilação do autor.

O primeiro videogame moderno, denominado 'Tennis For Two', foi criado em 1958 por William Higinbotham, um físico que trabalhou no desenvolvimento das primeiras bombas atômicas e também contribuiu para o desenvolvimento de telas de radares de aviões. Esse jogo, com poucos pixels e jogabilidade simplificada, simulava uma partida de tênis entre duas pessoas, oferecendo uma experiência completamente diferente dos jogos sofisticados que viriam a ser

desenvolvidos no futuro. No entanto, o 'Tennis For Two' marcou o início de uma era emocionante, segundo o historiador Filipe Figueiredo.

Figura 3 - "Tennis For Two" (1958)



Fonte: Compilação do autor.

O primeiro videogame projetado para ser instalado em mais de um equipamento foi o '*Spacewar!*', criado em 1961 para o primeiro minicomputador da época. Filipe Figueiredo relata que, além de ser uma forma de entretenimento, '*Spacewar!*' também foi distribuído como um desafio para outros programadores, incentivando melhorias e inovações no jogo. Este título clássico simulava uma batalha espacial entre duas naves, proporcionando uma experiência única aos jogadores. O ano de 1972 testemunhou o primeiro torneio de videogames da história, denominado '*Intergalactic Spacewar Olympics*', ou seja, as "Olimpíadas Intergalácticas de *Spacewar*". Segundo o historiador, a partir desse momento, os videogames começaram a ganhar popularidade e a evoluir rapidamente, dando origem a uma indústria florescente.

Figura 4 - "Spacewar!" (1961)



Fonte: Compilação do autor.

O ano de 1972 também foi marcado pelo surgimento dos famosos fliperamas, também conhecidos como arcades. Esses estabelecimentos ofereciam jogos eletrônicos operados por fichas, desafiando a habilidade e proporcionando experiências de jogos em tempo real. No mesmo ano, a Magnavox lançou o *Odyssey*, criado pelo engenheiro alemão Ralph Baer, sendo considerado o primeiro console de videogame doméstico registrado.

Mas foi em 1977 que o famoso Atari 2600 chegou ao mercado, trazendo consigo jogos icônicos, como *Pitfall* e, principalmente, em 22 de maio de 1980, a empresa lançou o famoso *Pac-Man*, que se tornaria um dos nomes mais reconhecidos e influentes na indústria dos games, segundo o site TitleMax, com acompanhamento de mercado pela Business Insider, hoje é a quinta franquia que mais lucrou no mundo, com um faturamento de US\$ 14,7 bilhões, atrás. O Atari 2600, baseado em microprocessadores e usando cartuchos, representou um marco na história dos consoles de videogame, que segundo Figueiredo, todas as empresas passariam a utilizar esse modelo por muito tempo.

Figura 5 - Pac-Man (1980)



Fonte: Bandai Namco Entertainment.

À medida que os anos avançaram, os videogames continuaram a crescer em popularidade e sofisticação, dando origem a uma indústria multibilionária que moldou a cultura contemporânea de maneiras inimagináveis. A jornada dos games é uma narrativa emocionante e em constante evolução que continua a fascinar e cativar milhões de jogadores em todo o mundo.

2.2 A HISTÓRIA DE ASSASSIN'S CREED II

Mais a frente, especificamente no ano de 2007, a empresa Ubisoft publicou o primeiro jogo da franquia Assassin's Creed, de mesmo nome. É popularmente conhecido como "Assassin's Creed I", por ser o antecessor direto do jogo que será trabalhado, Assassin's Creed II, lançado dois anos depois, em 2009.

Assassin's Creed II é um jogo pertencente a franquia Assassin's Creed, que já conta com mais de 19 títulos, variando entre jogos principais, e jogos alternativos, que não possuem ligamento direto com a história, os chamados *spin-offs*. O game em questão foi publicado pela empresa no dia de 17 de novembro de 2009, e é o segundo título da série. Segundo a própria Ubisoft, o jogo vendeu mais de 9 milhões de cópias, sendo um dos mais bem sucedidos da empresa.

Figura 6 - Capa do game "Assassin's Creed II" (2009)



Fonte: Ubisoft.

Logo no início do jogo, nos dias atuais, um homem chamado Desmond utiliza uma máquina chamada 'Animus', cuja função é reviver memórias de pessoas do passado. As memórias que serão revividas são do assassino Ezio Auditore da Firenze, no dia 24 de junho de 1459. Logo em seguida, Desmond é capturado por forças autoritárias, que não permitiam que ele utilizasse essa tecnologia. O homem consegue escapar, e quando volta para o Animus, ele entra nas memórias da juventude de Ezio Auditore, no ano de 1476, durante o Renascimento, período de transição entre a Idade Média e a Idade Moderna. Uma época de progresso e valorização artística e científica, além de grande valorização da cultura greco-romana. O Renascimento também é entendido como um período de valorização do homem e da natureza.

Ezio Auditore da Firenze é um nobre de Florença, filho de Maria Auditore e Giovanni Auditore, o banqueiro da cidade. Possuía três irmãos, Claudia Auditore, o caçula Petruccio, e o mais velho Federico, irmão com quem o protagonista era bem próximo como melhores amigos, sempre festejando, arrumando namoradas e fugindo de brigas de rua.

Era mensageiro de seu pai Giovanni, e desejava se tornar banqueiro, assim como ele. Quando ele foi realizar uma entrega, Ezio percebeu movimentações suspeitas perto de sua casa, e assim que ele retornou, deparou-se com sua casa toda destruída, e encontrou apenas sua empregada, sua mãe Maria e sua irmã Claudia. Elas contam a ele que os guardas da cidade invadiram a casa e levaram seus dois irmãos para a cadeia. Ezio consegue escalar a cadeia e conversa com seu pai pelas grades, que comenta que dentro de seu escritório tem um baú com um codex que era uma espécie de livro em uma língua estranha

e uma carta, e disse que o filho deveria pegar tudo que tinha dentro deste baú, e levar para um amigo da família, o Gonfaloneiro Umberto Alberti.

Umberto disse para Ezio que naquela carta tinha a prova de que tudo era um engano, e que ele apresentaria o documento no dia do julgamento. Quando esse dia chegou, Umberto depõe contra a família Auditore, dizendo que eles são traidores e que por falta de provas eles deveriam ser executados, assim acontecendo, fazendo Ezio jurar vingança. Após isso, ele visitou sua mãe e irmã, que estavam na casa de uma amiga próxima, Madonna Paula Solari, que iria o ajudar a preparar o plano de vingança. Ela o ensinou habilidades de discrição, como roubo e disfarce. Ela também indicou um amigo que o auxiliaria com itens tecnológicos, chamado Leonardo da Vinci. Ele criou uma lâmina oculta para Ezio e com isso foi atrás de Umberto, que é finalmente morto por Auditore. Após matá-lo, o assassino foge com a sua família para a vila de Monteriggioni, lugar onde o governante era seu tio, Mario Auditore. Ele explica para Ezio a rivalidade entre os Assassinos, que desejavam a liberdade e o direito individual, contra os Templários, que pregavam a ordem e a ditadura. Seu tio também revela para o protagonista que assim como ele, seu pai Giovanni também era um Assassino, e foi morto por uma emboscada dos Templários, que estavam tentando dominar e tomar o poder de Florença.

Depois dessa descoberta, Mário treinou Ezio para caçar os Templários e libertar sua região, completando sua vingança e marcando seu próximo alvo, Rodrigo Borgia.

Figura 7 - Leonardo da Vinci em Assassin's Creed II (2009)



Fonte: Ubisoft.

Dez anos após a morte de seu pai, Ezio e Da Vinci se reencontram em Veneza para completar sua missão. Eles se reúnem com o líder da Ordem dos Assassinos, o filósofo Nicolau Maquiavel, que o introduz oficialmente a essa Ordem, fazendo do protagonista um verdadeiro assassino.

Figura 8 - Nicolau Maquiavél, Assassin's Creed II (2009)



Fonte: Ubisoft.

Após isso, o jogo avança para o ano de 1499, em que os estudos do codex encontrados no baú de seu pai foram finalizados, traduzidos completamente por Da Vinci e organizados por Maquiavel. O codex faz aparecer marcas em cima de um mapa de Roma, mostrando que existia uma cripta secreta dentro do Vaticano, de domínio do Papa e principal alvo dos Assassinos, Rodrigo Borgia. Ezio partiu para Roma e tentou matar Rodrigo, que se sai melhor, esfaqueando o protagonista e adentrando na cripta.

Com tudo isso, Ezio ainda conseguiu se levantar e foi atrás do Papa nos portões da cripta, tendo em vista que Rodrigo falhou em abri-lá. Eles se enfrentam e com a vitória de Auditore, que mesmo assim se recusa a matar Borgia, ele alega que isso não iria trazer sua família de volta, e que sua alma estava limpa do desejo de vingança.

O Assassino conseguiu abrir a cripta utilizando de forças que existiam dentro do bastão do Papa, e lá ele encontrou uma projeção da Minerva - deusa da sabedoria - que explicou para Ezio que fazia parte de uma civilização antiga que foi extinta por causa de uma catástrofe ambiental na Terra, e que os sobreviventes dessa civilização criaram os humanos para reconstruírem o mundo. Minerva diz que quer falar apenas através de Ezio, e não com o Assassino, e deixa uma mensagem para Desmond, falando que ele é capaz de salvar o mundo. Com isso, ele saiu do Animus, receoso do fim estar se aproximando e para tentar descobrir como salvar o mundo, ele partiu para outra jornada, que foi abordada no game seguinte, Assassin's Creed III, produzido no ano de 2012, jogo que se passa entre os anos de 1754-1783, durante a Revolução Americana.

Figura 9 - Capela Sistina, Assassin's Creed II (2009)



Fonte: Ubisoft.

2.3 O USO DA TECNOLOGIA E DO VIDEOGAME NA EDUCAÇÃO

Amparados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, o PCN, e pela LDB, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, é notável que o uso de diversas fontes, que também podem ser chamados de recursos paradidáticos, representa para o ensino uma ferramenta de apoio poderosa e com grande potencial para dinamizar a relação ensino-aprendizagem dentro de sala de aula. O estudo e a aplicação de fontes no contexto educacional têm suscitado crescente interesse e pesquisa, uma vez que se reconhece a sua capacidade de enriquecer o processo de aprendizado e promover uma compreensão mais profunda dos eventos históricos, incentivando a análise crítica e a participação

ativa dos alunos no estudo da História. Este artigo explora a relevância e o impacto do uso de fontes no ensino de História, destacando sua importância como instrumento didático para a construção do conhecimento histórico e a promoção da cidadania.

Como mencionado anteriormente, numerosos historiadores de renome, como (Bittencourt, 2008) e (Seffner, 2008) enfatizam a importância do uso das fontes alternativas no ensino de História. No entanto, é crucial que esse uso seja feito com discernimento e consideração. Seffner (2008) argumenta em seu livro **O que pode o ensino de história?** de 2008, que a incorporação de fontes no ensino de História é uma abordagem eficaz, desde que respeite rigorosamente os limites metodológicos, evitando transformá-lo em um processo automático. Em vez disso, a utilização das fontes deve se concentrar em transformar os alunos em protagonistas ativos de seu próprio aprendizado, contribuindo significativamente para a compreensão do tema em estudo, utilizando as fontes como uma maneira metodológica de ajudar a compreensão da História. O emprego das fontes não deve ser arbitrário ou desprovido de propósito pedagógico; ao contrário, deve ser cuidadosamente planejado e estrategicamente implementado, evitando a sua utilização excessiva e desprovida de fundamentação, a fim de manter sua relevância no contexto educacional.

Indo do macro para o micro e escrevendo sobre o uso da educação focando no uso de jogos como fontes para o ensino de História, o historiador holandês Johan Huizinga, em seu livro "Homo Ludens", define o jogo como "uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana". (HUIZINGA, 1938, p. 24).

Vygotsky argumenta que "ao subordinar todo o comportamento a certas regras convencionais, é o primeiro a ensinar uma conduta racional e consciente. Para a criança, o jogo é a primeira escola de pensamento." (Schwartz 2006, p.38). A partir dessa abordagem, Piaget também fala que "as interações sociais entre colegas são importantes para que as crianças possam construir sua lógica e seus valores sociais e morais". Portanto, a colaboração com outros colegas demonstra ser vantajosa, e, por meio da incorporação de jogos, essa

colaboração pode ser conduzida de forma estratégica e frutífera, promovendo um aprendizado que transcende o âmbito individual (Schwarz, 2006, p.35).

2.4 – USO DO GAME ASSASSIN’S CREED II NO ENSINO DO RENASCIMENTO

Previamente, ao utilizar uma fonte como recurso didático, deve-se pensar sobre como inserir a mesma no ensino. Primeiramente, cabe problematizar o uso da fonte, trazendo suas dificuldades.

Por se tratar de um jogo pago, compete falar da acessibilidade. O preço do jogo varia entre R\$30,00 à R\$60,00 nas lojas de venda de games na internet. Caberia ao professor ter o jogo ou pagar o valor. Outro problema poderia ser a plataforma, segundo a empresa Ubisoft o jogo está disponível para Xbox 360, Xbox One, Microsoft Windows (PC), Nintendo Switch, MacOS, Playstation 3, Playstation 4 e também para Xbox Series S/X e Playstation 5 através de retrocompatibilidade. O caminho mais viável seria Microsoft Windows (Computador), por ser algo disponível em quase todas as escolas, e por se tratar de um jogo antigo, ele funcionaria em computadores mais atuais. Mas nada impede o tutor, caso ele tenha, de levar o próprio videogame para a escola e o utilizar como material didático.

Também cabe falar sobre a BNCC e a habilidade EF07HI04 que consiste em: Identificar as principais características dos Humanismos e dos Renascimentos e analisar seus significados. O game tenta retratar a arquitetura da época, além de trazer personagens históricos do período, como o polímata Leonardo da Vinci e a sua criação, o ‘Aeroplano’. Assassin’s Creed II também mostra a sociedade renascentista e representa suas roupas e costumes através de uma visão atual.

Em princípio, montar um plano de aula, utilizando da BNCC e do jogo, para auxiliar na aplicação. Após, uma aula sobre o conceito de Renascimento, e uma apresentação da arte, escultura e arquitetura do período. Após isso, o jogo poderia ser utilizado em sala de aula, e através dele, uma pesquisa sobre a sociedade e arquitetura do período pode ser passada em sala de aula como maneira de conclusão. Também cabe uma comparação do game com outras fontes, por exemplo jogos pedagógicos digitais criados a partir de plataformas como Mentimeter e Genially com foco no período tratado. Além do uso de fontes

documentais da época como plantas de construções reais, que também estão presentes em Assassin's Creed II, como a Capela Sistina, para comparar e aprender a partir desse uso, mais sobre a arquitetura renascentista.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em resumo, este artigo investigou detalhadamente o uso de videogames, com foco especial no renomado jogo "Assassin's Creed II", como uma ferramenta educacional inovadora e promissora destinada ao ensino do Renascimento no contexto do Ensino Fundamental. Ao aprofundar-se nesse tópico de grande relevância educacional, a pesquisa deixou claro que os videogames têm o potencial de se estabelecer como uma valiosa fonte de aprendizado, proporcionando aos alunos uma experiência educacional que vai além do entretenimento convencional.

O Renascimento, um período de grande importância histórica, foi explorado de maneira envolvente por meio da trama do jogo, permitindo que os estudantes não apenas adquirissem conhecimento sobre ele, mas também vivenciassem os conceitos fundamentais desse momento de renovação cultural e intelectual. A pesquisa não apenas destacou a importância de adotar abordagens alternativas e inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, mas também demonstrou como essas práticas se alinham com as demandas e interesses dos alunos inseridos no complexo cenário do século XXI.

Entretanto, é crucial enfatizar que a integração de videogames no ambiente educacional deve ser feita com discernimento, um planejamento pedagógico cuidadoso e uma consideração adequada dos objetivos a serem alcançados. Além disso, o artigo ressalta a necessidade premente de não transformar os alunos em "pequenos historiadores" apenas através dessa abordagem, sugerindo, em vez disso, que se promova um método que os tornem participantes ativos e observadores atentos do próprio processo de aprendizado.

No contexto educacional atual, onde a tecnologia desempenha um papel central e inegociável, o uso de videogames como ferramentas educacionais surge como uma abordagem genuinamente promissora para envolver os alunos, aprofundar a compreensão histórica e prepará-los eficazmente para os desafios do mundo contemporâneo. Esta pesquisa, sem dúvida, contribui

substancialmente para o desenvolvimento de práticas educacionais mais dinâmicas e eficazes, alinhadas estreitamente com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), apresentando o potencial de enriquecer a relação entre ensino e aprendizagem, enquanto promove o desenvolvimento do pensamento crítico nos alunos. Por fim, a inclusão de videogames como recursos didáticos pode abrir novas e empolgantes perspectivas para o ensino da disciplina de História, tornando o processo de aprendizado significativamente mais envolvente e motivador para os estudantes.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar, à minha mãe Leticia Moura, minha avó Maria Jandira e meu pai Diego Castro por terem me incentivado e acolhido, e também por todo apoio durante o curso.

Ao Professor Moacir pelas ótimas aulas, e por me orientar e me ajudar na realização deste trabalho, e ter desempenhado tal função com muita dedicação, amizade e calma.

A minha amiga Maria Eduarda de Oliveira por realizar a correção ortográfica deste artigo, colaborando diretamente com a minha formação.

Agradeço também as amigades que eu construí durante o período de faculdade, dentro e fora da minha sala de aula, como a Maria Eduarda Kumagae, Ana Júlia Martins, Alessandra Bolderini Felipe Rocha, Laura Hernandez, Manoela Santos, Nicolly Amanda, Lívia Moraes, Thiago Araújo, e Maria Eduarda Oliveira novamente, que participaram direta e indiretamente da minha formação.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: Fundamentos e métodos**. 2. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

NERDOLOGIA. A historia dos videogames. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oNEvbxIJ3LY>. Publicado em 01 de março de 2022. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

PEREIRA, Nilton Mullet; SEFFNER, Fernando. **O que pode o ensino de história?** Sobre o uso de fontes na sala de aula. Revista Anos 90, [S. l.], v. 15, n. 28, p. 113–128, Porto Alegre, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/anos90/article/view/7961>. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

SCHWARZ, Vera R. K. **Contribuição dos Jogos Educativos na Qualificação do Trabalho Docente**. PUC-RS. Porto Alegre/RS, 2006. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10923/3052>. Acesso em: 22/10/2023.

UBISOFT. Assassin's Creed II. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/assassins-creed-ii>. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

UBISOFT. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/>. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

**Grupo Especial de Tratamento da Informação – GETI
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBi
Universidade de Taubaté - UNITAU**

S586u Silva, Nicolas Gabriel Moura da

O uso de Games como recurso didático para o Ensino do Renascimento no Ensino Fundamental : o caso do jogo Assassin's Creed II / Nicolas Gabriel Moura da Silva. -- 2023.

21f. il.

Artigo (graduação) - Universidade de Taubaté, Departamento de Ciências Sociais e Letras, 2023.

Orientação: Prof. Dr. Moacir José dos Santos, Instituto Básico de Humanidades.

1. Educação. 2. Renascimento. 3. Fontes audiovisuais.
4. Videogames. 5. Assassin's Creed II. I. Universidade de Taubaté.
Departamento de Ciências Sociais e Letras. Curso de História.
II. Título.

CDD – 370