

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS ERECHIM
CURSO DE HISTÓRIA**

LEONARDO ANTONIO DALLA MONTA

**ENTRE ON-LINE E O OFF-LINE:
ASSASSIN'S CREED - ODYSSEY E O ENSINO DE HISTÓRIA**

**ERECHIM - RS
2024**

LEONARDO ANTONIO DALLA MONTA

**ENTRE ON-LINE E O OFF-LINE:
ASSASSIN'S CREED - ODYSSEY E O ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de História da Universidade Federal da
Fronteira Sul (UFFS), como requisito para obtenção
do título Licenciado em História

Orientador: Prof. Dr. Renan Santos Mattos

ERECHIM - RS

2024

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Monta, Leonardo Antonio Dalla

Entre on-line e o off-line: Assassins Creed -
Odyssey e o ensino de história / Leonardo Antonio Dalla
Monta. -- 2024.

58 f.:il.

Orientador: Doutor Renan Santos Mattos

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de
Licenciatura em História, Erechim,RS, 2024.

1. Ensino de História. 2. Aprendizagem Interativa. 3.
Assassin's Creed Odyssey. I. Mattos, Renan Santos,
orient. II. Universidade Federal da Fronteira Sul. III.
Título.

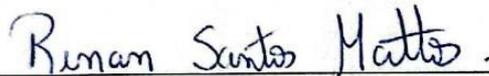
LEONARDO ANTONIO DALLA MONTA

**ENTRE ON LINE E OF LINE:
ASSASSIN'S CREDD ODYSSEY E O ENSINO DE HISTÓRIA**

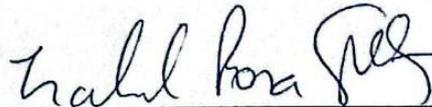
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de História da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), como requisito para obtenção do título de Licenciado em História.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em 06/12/2024

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Renan Santos Mattos – UFFS
Orientadora



Profª Drª Isabel Rosa Gritti – UFFS
Avaliador



Prof. Dr. Halferd Carlos Ribeiro Júnior – UFFS
Avaliador

Dedico este trabalho aos meus pais, que
não pouparam esforços para que eu
pudesse concluir meus estudos.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, cuja luz e sabedoria guiaram meus passos ao longo desta jornada. Agradeço de coração ao meu orientador, Prof. Dr. Renan Santos Mattos, pela orientação e apoio incondicional ao longo deste trabalho. Sua sabedoria e dedicação foram fundamentais para a realização deste projeto, e sou imensamente grato pelas valiosas lições que aprendi.

Agradeço também aos meus pais, Iracilda Dalla Monta e Docimar Dalla Monta, pelo amor, incentivo e por sempre acreditarem em mim. Seu apoio constante me deu a força necessária para seguir em frente e enfrentar os desafios dessa jornada.

Por fim, um agradecimento especial à minha namorada, Juliane Sartori, pelo carinho, paciência e por estar ao meu lado em todos os momentos. Sua presença iluminou este caminho e me motivou a dar o meu melhor.

A todos vocês, meu sincero muito obrigado!

“O homem não teria alcançado o possível se, repetidas vezes, não tivesse tentado o impossível.” (Max Weber)

RESUMO

O presente trabalho tem como proposta a reflexão teórico-metodológico sobre o uso de jogos digitais no ensino de história. Assim, considerando as discussões de disputas sobre o passado, bem como as relações entre escola, sociedade e tecnologia, analisam-se as possibilidades de aprendizagens formais sobre a história da Guerra do Peloponeso com base na análise do jogo eletrônico "Assassin's Creed Odyssey", lançado, em 2018, pela Ubisoft. Nesse percurso, com base na discussão entre Educação 4.0 e as propostas metodológicas do uso de jogos no ensino de história, inicialmente discute-se a relação entre ensino de história e os recursos digitais de educação de modo a entender os limites e possibilidades para a formação da consciência crítica dos estudantes. O segundo momento envolve a apresentar o jogo e as possibilidades de aprendizagem sobre a Guerra do Peloponeso. Por fim, conclui-se que o uso de jogos digitais, como Assassin's Creed Odyssey, no ensino de história, apresenta uma importante ferramenta pedagógica capaz de conectar os estudantes com o passado de forma imersiva e interativa. Ao explorar cenários, personagens e eventos históricos da Guerra do Peloponeso, o jogo oferece oportunidades de aprendizado que vão além da memorização, promovendo o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas. Contudo, é necessário que o uso desses jogos esteja embasado em uma abordagem metodológica cuidadosa, que incentive a análise crítica e evite a idealização simplificada de períodos históricos complexos. Ao integrar essas ferramentas com as diretrizes da Educação 4.0 e da BNCC, é possível potencializar a formação da consciência crítica dos estudantes, tornando o ensino da história mais dinâmico e acessível para as novas gerações

Palavras-chave: Ensino de História; Aprendizagem Interativa; Assassin's Creed Odyssey.

ABSTRACT

The present work proposes a theoretical and methodological reflection on the use of digital games in the teaching of history. Considering the discussions of disputes over the past, as well as the relationships between school, society, and technology, the possibilities of formal learning about the history of the Peloponnesian War are analyzed based on the electronic game "Assassin's Creed Odyssey," released in 2018 by Ubisoft. In this process, drawing on the discussion between Education 4.0 and the methodological proposals for using games in history education, the relationship between history teaching and digital educational resources is initially discussed to understand the limits and possibilities for developing students' critical consciousness. The second part involves presenting the game and the learning possibilities regarding the Peloponnesian War. Finally, it is concluded that the use of digital games, such as Assassin's Creed Odyssey, in the teaching of history, represents an important pedagogical tool capable of connecting students to the past in an immersive and interactive way. By exploring scenarios, characters, and historical events of the Peloponnesian War, the game offers learning opportunities that go beyond memorization, promoting the development of critical and reflective skills. However, it is necessary that the use of these games be grounded in a careful methodological approach that encourages critical analysis and avoids the oversimplified idealization of complex historical periods. By integrating these tools with the guidelines of Education 4.0 and the BNCC, it is possible to enhance the development of students' critical consciousness, making history teaching more dynamic and accessible for new generations.

Keywords: History Teaching; Interactive Learning; Assassin's Creed Odyssey.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mapa do jogo <i>Assassin's Creed Odyssey</i> o em comparação com mapa da Grécia Antiga.	37
Figura 2 - Representação de Esparta no jogo <i>Assassin's Creed Odyssey</i> .	38
Figura 3 - Representação de Atenas no jogo <i>Assassin's Creed Odyssey</i> .	39
Figura 4 - Comparação entre Atenas no jogo e na vida real.	41
Figura 5 - Representação de Leonidas e espartanos no jogo <i>Assassin's Creed Odyssey</i> .	42
Figura 6 - Comparação entre Atenas no jogo e na vida real.	46
Figura 7 - Comparação entre Atenas no jogo e na vida real, relevo.	46
Figura 8 - Representação de construções espartanas no jogo <i>Assassin's Creed Odyssey</i> .	47
Figura 9 - Representação da educação militar espartana no jogo <i>Assassin's Creed Odyssey</i> .	50

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

UMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 AMPLIANDO HORIZONTES NO ENSINO DE HISTÓRIA: AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO RECURSOS EDUCACIONAIS	16
2.1 DESAFIOS E POSSIBILIDADES DA EDUCAÇÃO 4.0: UM OLHAR CRÍTICO... 16	
2.2 NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR: UMA QUESTÃO DO ENSINO DO TEMPO PRESENTE.	18
2.3 OS JOGOS E O ENSINO DE HISTÓRIA.....	26
3 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL NO ENSINO DA GRÉCIA ANTIGA: UMA ABORDAGEM INTERATIVA PARA A COMPREENSÃO DA GUERRA DO PELOPONESO"	30
3.1 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: UM MARCO NA EXPLORAÇÃO HISTÓRICA DA GRÉCIA ANTIGA ATRAVÉS DA COLABORAÇÃO COM HISTORIADORES	31
3.2 UTILIZANDO ASSASSIN'S CREED ODYSSEY PARA COMPREENDER O PERÍODO DA GUERRA DO PELOPONESO E SUA RELEVÂNCIA NA SALA DE AULA	32
3.2.1 Contextualizando a Guerra do Peloponeso	33
3.2.2 Andar no mundo de Assassin's Creed Odyssey como recurso pedagógica.....	35
3.2.3 EXPLORANDO ATENAS E ESPARTA ATRAVÉS DO DISCOVERY TOUR DO JOGO ASSASSIN'S CREED ODYSSEY	42
3.2.4 Cidades Gregas e arquitetura.....	43
3.3 ESPARTA.....	47
3.4 ATENAS.....	50
3.5 APONTAMENTOS O USO DO JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO	52
3.6 EXPLORANDO A GRÉCIA ANTIGA: AS DIFERENÇAS ENTRE O MODO NORMAL E O MODO EDUCATIVO EM ASSASSIN'S CREED ODYSSEY.....	53
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
5 REFERÊNCIAS.....	57

1 INTRODUÇÃO

Por que ensinar história? Quais as possibilidades de aprendizagem sobre o passado? Com essa questão, tão presente nos cursos de formação de licenciatura em história, que passamos a indagar o ensino de história em contextos de mudanças tanto no que se ensina quanto nas formas de aprender. Logo, tal afirmativa converge para as mudanças sociais decorrentes da ampliação de acesso à internet e às redes sociais. E o celular como um artefato fundamental da vida cotidiana de adultos, jovens e crianças.

Essa dimensão, por si só, desafiadora, implica não só problematizar a diversificação de metodologias de ensino, como também a compreensão das culturas infantis e juvenis presentes nos contextos escolares. É importante ainda ressaltar que o ensino de história, em tempos de Reformas Curriculares como a BNCC e Reforma do ensino médio, passou por intensos debates. Nesse sentido, concordamos com o cenário de incerteza explicado por Renan Santos Mattos (2024) quando afirma sobre o debate público do ensino de história marcado pela disputa de interpretações e visões do passado, tão marcante no processo de definição de quais passados se ensina na escola pública.

Eucídio Pimenta Arruda (2013) sistematiza o cenário social marcado pelas tecnologias de entretenimento, a qual

seja pelos seus gadgets (aparelhos tocadores de mídias diversas, como áudio, vídeo e animações), seja pelo lugar que ocupa nas horas dedicadas pelos sujeitos diariamente (navegando por redes sociais, assistindo a filmes, à televisão, jogando em consoles ou internet etc.) Em vez de um olhar técnico sobre esses artefatos, é mais pertinente considerá-los como produto da cultura, neste caso especificamente da cultura das mídias. (Arruda, 2013, p. 265).

Além disso, Arruda (2014) adverte sobre as consequências das mídias na compreensão do tempo, da memória e do acontecimento. Nesse sentido, entre a a-temporalidade e o forte discurso mercantil, os jogos eletrônicos com temática histórica não apresentam relações com a historiografia, mas vinculam-se ao interesse de tornar o jogo um produto a ser consumido por usuários. Enfim, problematizamos o discurso do jogo eletrônico como parte dos valores e expressões da sociedade com que dialoga, e, portanto, “produzem olhares enviesados sobre o outro, envolvem o jogador em interpretações eurocêntricas” (Arruda, 2014, p. 247).

Frente a esse momento bastante particular, o presente trabalho analisa as possibilidades de aprendizagens e compreensão da história da Guerra do Peloponeso com base no estudo crítico do Jogo Assassin's Creed- Odyssey, tendo como problema central: Qual a visão de história grega presente no Jogo?

Assim, o estudo tem como objetivo central compreender as possibilidades de abordagem da história da Guerra do Peloponeso a partir do Jogo Assassin's Creed. Sendo assim, passamos a apresentar os seguintes objetivos específicos:

- Analisar o contexto histórico da Educação 4.0 no ensino de história
- Conhecer as possibilidades educativas a partir dos jogos eletrônicos no ensino de história
- Identificar as visões sobre a Guerra do Peloponeso no Jogo Assassin's Creed e suas possibilidades de abordagem no ensino da história grega.

Diante desses aspectos, o presente trabalho tem como objetivo explorar como a convergência entre tecnologia e educação pode ampliar as possibilidades de ensino de história, oferecendo possibilidades de compreensão crítica dos eventos históricos. Ao investigar o uso de jogos eletrônicos, como o Assassin's Creed Odyssey, como recurso pedagógico, propomos que esses recursos não só dialoguem com os interesses dos estudantes, mas também atuem como mediadores de um ensino mais interativo e engajador. O jogo, ambientado na Guerra do Peloponeso, será analisado por suas contribuições no entendimento de sociedades antigas, como Atenas e Esparta, em sua complexidade política, cultural e militar. Espera-se que esta pesquisa contribua para o debate sobre a inserção de plataformas digitais na educação e sobre a capacidade dessas tecnologias de enriquecer a formação histórica dos alunos, promovendo uma educação crítica, colaborativa e contemporânea.

Teoricamente falando, o presente trabalho articula-se às pesquisas do ensino de história enquanto campo de pesquisa que reflete a presença de recursos e materiais didáticos no contexto de sala de aula em tempos de ampliação das informações e suportes educativos. Nesse sentido, a ideia de aprendizagem histórica assume o caráter de uma operação que acontece no espaço escolar, e, o ensino de história como uma dimensão de fronteira entre o conhecimento acadêmico e a

educação como sugerem Fernando Penna e Ana Maria Monteiro (2011), no qual circulam diferentes saberes

Fernando Penna (2018) delimita, com base em Michel de Certeau, Yves Chevallard e Paul Ricoeur, a noção de operação historiográfica escolar. Assim, explica “o ensino de história como uma operação historiográfica que tem como objetivo a produção de um conhecimento histórico escolar e o ensino de história em sala de aula”. Ou seja, tendo por referência o processo de didatização do conhecimento histórico, acontece na relação entre professores e estudantes.

Sobre a relação saber acadêmico e escolar, Penna explica que:

Enquanto a operação historiográfica realizada pela noosfera tem como objetivo final a produção de conhecimento histórico escolar (publicado e voltado para um amplo auditório), a operação historiográfica realizada em âmbito escolar pode até produzir uma versão local do texto do conhecimento histórico, mas seu objetivo último é a aula de história. Esta aula de história pode ser pensada como um momento de diálogo entre o professor e os seus alunos, no qual o primeiro vai realizar um grande esforço para que os alunos consigam entender os diferentes textos do conhecimento escolar aos quais eles têm acesso através de suas explicações em sala de aula e os alunos vão se apropriar de elementos deste conhecimento para constituir o seu saber histórico, que ajudará compreender a dimensão histórica do mundo a sua volta e a orientar as suas ações. Esta é uma das principais funções sociais do conhecimento histórico e ela é realizada pelo professor em sala de aula (Penna, 2013, p. 223).

Desse modo, para vislumbrar as possibilidades de ensino da Guerra do Peloponeso com base no *Assassin's Creed*. Encaramos como expressão da sociedade do entretenimento (Arruda, 2014). Portanto, a narrativa histórica presente no jogo eletrônico é documento-monumento que se insere no contexto da sociedade que o produziu. E, segundo Le Goff (2003, p. 537-538)

O documento não é inócuo. É antes de mais nada o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da história, da época, da sociedade que o produziram, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a viver, talvez esquecido, durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio. O documento é uma coisa que fica, que dura, e o testemunho, o ensinamento (para evocar a etimologia) que ele traz devem ser em primeiro lugar analisados desmistificando-lhe o seu significado aparente. O documento é monumento. Resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro – voluntária ou involuntariamente – determinada imagem de si próprias.

Diante dessas delimitações conceituais e metodológicas, esta proposta está organizada em dois momentos. No primeiro momento, discutimos as implicações teórico-metodológicas do uso de jogos eletrônicos como recurso didático no ensino de História, abordando o conceito de Educação 4.0 e o papel das tecnologias digitais

no processo de ensino-aprendizagem. Analisamos como os games, em especial o *Assassin's Creed Odyssey*, podem contribuir para a construção do conhecimento histórico e o desenvolvimento de habilidades críticas nos estudantes, considerando os desafios e as oportunidades que essas ferramentas trazem ao contexto educacional contemporâneo.

No segundo momento, apresentamos uma análise detalhada do jogo *Assassin's Creed Odyssey*, destacando suas representações históricas da Grécia Antiga e, mais especificamente, da Guerra do Peloponeso. Esse capítulo examina como as características narrativas e interativas do jogo podem ser alinhadas às competências específicas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e utilizadas como um recurso pedagógico para a compreensão dos aspectos políticos, culturais e sociais das cidades-estado de Atenas e Esparta.

Este trabalho busca, portanto, explorar as potencialidades educativas dos jogos eletrônicos no ensino de História, com especial atenção ao jogo *Assassin's Creed Odyssey* e sua representação da Guerra do Peloponeso. Ao alinhar as práticas pedagógicas às demandas da Educação 4.0 e às diretrizes da BNCC, pretendemos demonstrar como recursos tecnológicos, quando utilizados de forma crítica e contextualizada, podem contribuir para o desenvolvimento de uma educação mais envolvente, significativa e capaz de promover a autonomia dos estudantes.

Assim, ao longo desta pesquisa, buscamos não apenas discutir a eficácia do uso de jogos eletrônicos no ambiente escolar, mas também refletir sobre a formação de uma consciência crítica e histórica nos alunos. Ao proporcionar uma experiência imersiva e interativa, os games oferecem uma oportunidade única de repensar o ensino de História no século XXI, fomentando a curiosidade, o pensamento crítico e a reflexão sobre o passado e suas conexões com o presente.

2 AMPLIANDO HORIZONTES NO ENSINO DE HISTÓRIA: AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO COMO RECURSOS EDUCACIONAIS

O ensino de História, como campo de pesquisa, passou por uma ampliação de temas e objetos. Nesse sentido, é inegável que, ao longo dos anos, a maneira tradicional de ensinar história tem sido questionada de modo a dialogar com o interesse de jovens e crianças do século XXI. Já nos anos 90, a professora Elza Nadai (1993) já destacava as críticas levantadas pelos jovens ao modelo historicizante, mnemônico e entediante predominante na aula de história. Desse modo, o presente capítulo busca dimensionar o ensino de história em articulação com os debates e questões do tempo presente, imerso na tecnologia e no consumo.

Sendo assim, problematizar e refletir sobre os games e as tecnologias no espaço e escolar, o que remete a pensar um ensino de história contextualizado ao tempo de crianças e jovens, assim

Pensar o tempo presente na aula de história e, de uma só vez, a cidadania e a injustiça como elementos por meio dos quais a narrativa histórica assume significado na vida das pessoas parece enviar-nos ao plano de uma problematização do tempo e das temporalidades que tem sujeitado a aula de história como lócus de um passado morto, disciplinado (White, 2014) e desinteressante. Desse modo, tornar as urgências do presente em conteúdo da aula de história e disparador da elaboração de planejamentos consiste em inserir o elemento ético no centro do debate sobre as implicações do ensino de história. (PACIEVITCH et.al, 2020)

Portanto, a partir das relações ensino de história e tecnologias, buscamos refletir sobre potencialidades educativas presentes nos games e jogos, bem como se problematiza o discurso salvacionista em torno das tecnologias. Logo, este capítulo discute a questão da presença de recursos digitais e os games no processo educativo tendo como referência as mudanças tecnológicas ocorridas nos últimos anos.

2.1 DESAFIOS E POSSIBILIDADES DA EDUCAÇÃO 4.0: UM OLHAR CRÍTICO

A Educação 4.0, também chamada de Educação do Futuro, é um modelo educacional dinâmico e adaptável, concebido como resposta às aceleradas mudanças tecnológicas e à complexidade do mundo atual. Esse conceito busca redefinir o processo de ensino e aprendizagem, preparando crianças e jovens para os desafios do século XXI por meio de metodologias inovadoras e interativas. Ao contrário das

abordagens tradicionais baseadas na memorização e repetição, a Educação 4.0 valoriza a personalização do aprendizado, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, a resolução de problemas e a integração de tecnologias emergentes, como inteligência artificial, realidade aumentada e gamificação..

A Educação 4.0, de acordo com Führ (2018), tem como ênfase a integração de tecnologias avançadas, plataformas de ensino, realidade virtual e gamificação, proporcionando oportunidades sem precedentes para personalizar o ensino, fomentar a criatividade e desenvolver habilidades essenciais para a vida em sociedade.

No entanto, a implementação da Educação 4.0 enfrenta desafios profundos decorrentes das mudanças políticas, sociais e tecnológicas das últimas décadas. Isso está intrinsecamente ligado às transformações no papel do Estado brasileiro a partir das décadas de 1980 e 1990, quando o neoliberalismo se consolidou como influência ideológica predominante (Lamattina, 2023). Tais mudanças impactaram a gestão pública, incluindo a gestão da educação, introduzindo conceitos da Nova Gestão Pública (NGP), como "eficiência, eficácia, competitividade, administração por objetivos e meritocracia", originados de um ambiente orientado para o lucro, que às vezes negligencia as finalidades sociais da educação (Lamattina, 2023. P 23.).

Além disso, a influência de organismos internacionais (Banco Mundial, OCDE) no estabelecimento de políticas educacionais orientou o estabelecimento de objetivos e princípios das políticas educacionais no Brasil, afetando a atuação do Estado nesse setor (Führ, 2018). A pandemia da Covid-19, por sua vez, intensificou a e plataformização da educação, em virtude do isolamento social, com a explosão de cursos oferecidos por organizações e fundações de interesse privado, contribuindo para a privatização da educação, tanto em termos de conteúdo quanto de organização da prática docente (Lamattina, 2023)

Dentro desse contexto, a Educação 4.0 tem o paradoxo de articular o potencial das tecnologias digitais na construção de uma educação democrática, crítica e participativa (Lamattina, 2023). É imperativo que essa transformação educacional seja pautada por princípios de justiça social, emancipação crítica e experiências pedagógicas significativas, já que se mostra importante uma educação do futuro que articule tanto os desafios tecnológicos do século XXI quanto o combate às desigualdades, e a construção de uma sociedade justa e sustentável.

Como destacou Gaudêncio Frigotto (2010. p.), "a negatividade e a positividade teimam em coexistir numa mesma totalidade e num mesmo processo histórico." Portanto, a direção que a educação tomará dependerá da correlação de forças entre diferentes grupos e classes sociais (Frigotto, 2010). Nesse sentido, uma abordagem crítica e reflexiva sobre as plataformas digitais na educação vislumbra uma educação formativa para a cidadania e emancipatória. Por outro lado, a implementação da Educação 4.0, apesar dos desafios inerentes às transformações políticas, sociais e tecnológicas, é uma realidade presente nas escolas, pois crianças e jovens, nativos digitais, apresentam cada vez mais afinidades com esses artefatos do tempo presente.

Diante disso, este trabalho tem como objetivo explorar o potencial da tecnologia como um recurso fundamental para concretizar essa visão educacional inovadora, buscando equidade, emancipação e criação pedagógica como pilares para fornecer uma educação que problematize as desigualdades sociais e econômicas presentes na sociedade brasileira. Por isso, analisamos a presença do jogo *Assassins Creed* no ensino de história e suas potencialidades como recurso pedagógico. Para isso, passamos a discutir a relação de nativos e imigrantes digitais como questão para a educação do século XXI.

2.2 NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR: UMA QUESTÃO DO ENSINO DO TEMPO PRESENTE.

O Brasil e o mundo, nos últimos vinte anos, vivenciam mudanças em nível global. A rede mundial, sob o horizonte da internet, modifica a percepção, os modos de vida e de consumo da população. Ao mesmo tempo em que, como destacam Felix e Fernandes (2022):

o capitalismo se embrenhou pela rede mundial, o que significa que a internet utilizada hoje é extremamente mais centralizada nas mãos – ou nos servidores, para sermos mais exatos – de algumas poucas gigantes da tecnologia, como Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft, as famosas Gafam (Nóvoa, 2020). Em comum, entre elas, está o fato de serem empresas estadunidenses, o que significa que há uma boa chance daquela foto do seu filho pequeno, do seu e-mail com dados confidenciais de trabalho, do seu texto de pesquisa da universidade e da sua mensagem marcando um jantar com uma pessoa querida estarem guardados ou, no mínimo, passarem de alguma forma pelos computadores de uma ou mais dessas cinco empresas (Felix; Fernandes, 2022, p. 5).

Desse modo, Prensky (2001) discute as implicações das relações sociais com o advento tecnológico. Segundo o autor, a sociedade do tempo presente tem como característica fundamental de que as crianças já nascem em contato com a tecnologia, ou seja, desde tenra idade, as crianças têm acesso a dispositivos como tablets, celulares e computadores, os quais se tornam integrantes do seu contexto. Segundo a pesquisa feita pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, em 2019,

entre as 183,3 milhões de pessoas com 10 anos ou mais de idade no país, 143,5 milhões (78,3%) utilizaram a internet nos últimos três meses. Jovens adultos entre 20 e 29 anos foram os que mais acessaram. O uso é maior entre estudantes (88,1%) do que entre não estudantes (75,8%). Os estudantes da rede privada (98,4%) usam mais do que os da rede pública (83,7%). (Abranet - 26/10/2023)

Nesse contexto, surge uma questão relevante: por que não utilizar essas ferramentas que as crianças estão tão familiarizadas para o ensino de história? E quais as possibilidades de construção de um ensino crítico e emancipatório diante de uma sociedade voltada a formatação de comportamentos de consumo e de ideias diante da sociedade do entretenimento (Arruda, 2013).

Desse modo, um raciocínio interessante para compreender e responder melhor esses desafios refere-se ao conceito proposto por Marc Prensky(2001) em seu artigo "Nativos Digitais, Imigrantes Digitais," no qual evidencia a dinâmica entre gerações e tecnologia fundamental para compreender os processos educativos existentes na sociedade, em especial, a educação formal. Prensky, nesse contexto, afirma que

“Os alunos de hoje – do maternal à faculdade – representam as primeiras gerações que cresceram com esta nova tecnologia. Eles passaram a vida inteira cercados e usando computadores, vídeo games, tocadores de música digitais, câmeras de vídeo, telefones celulares” (Prensky, 2001, p. 1)

Prensky estabelece duas categorias geracionais na Era Digital: os "Nativos Digitais" e os "Imigrantes Digitais". Segundo o autor, os Nativos Digitais correspondem aos sujeitos que se desenvolvem imersos no mundo digital, onde a tecnologia é uma linguagem que dominam. Eles têm uma compreensão intuitiva das novas tecnologias e são capazes de manuseá-las de maneira fluente. Conforme Prensky,

Os Nativos Digitais estão acostumados a receber informações muito rapidamente. Eles gostam de processar mais de uma coisa por vez e realizar múltiplas tarefas. Eles preferem os seus gráficos antes do texto ao invés do oposto. Eles preferem acesso aleatório (como hipertexto). Eles trabalham melhor quando ligados a uma rede de contatos (Prensky, 2001, p. 2).

Por outro lado, ainda em diálogo com Prensky, os Imigrantes Digitais são justamente o oposto dos nativos, já que cresceram em uma era anterior à

digitalização. E, portanto, tiveram que se adaptar à tecnologia ao longo do tempo. Para eles, a tecnologia pode não ser tão intuitiva, e podem enfrentar desafios na sua utilização.

Relacionando isso ao ensino, Prenski constrói seu argumento em torno de que a maioria dos professores encontra-se na categoria de Imigrantes Digitais. Eles não cresceram na era digital e estão em processo de aprendizagem para o domínio efetivo da tecnologia. Embora muitos deles tenham se adaptado e se esforçado para incorporar a tecnologia em suas práticas pedagógicas, ainda podem enfrentar desafios em comparação com os Nativos Digitais, como seus alunos, que têm uma afinidade com as ferramentas digitais. Por fim, o autor enfatiza a importância das mudanças no ensino para dialogar com as linguagens tecnológicas presentes na geração digital.

Outro autor que também aborda a escassez de professores que incorporam as novas tecnologias no ensino é Peixoto (2016). Segundo Peixoto (2016), o uso dessas tecnologias ainda é percebido com dificuldade por alguns educadores que não tiveram a mesma vivência e, portanto, permanecem ligados a abordagens mais conservadoras de ensino, já que desconhecem as potencialidades existentes nos recursos digitais, aplicativos e plataformas.

Diante do que foi trabalhado, os novos recursos educacionais podem proporcionar novas experiências no ensino de História, ao incorporarem recursos digitais em acordo com o contexto dos Nativos Digitais. Nesse sentido, apresentamos algumas dessas ferramentas e estratégias inovadoras que podem ser incorporadas ao currículo, enriquecendo a experiência de aprendizado. Trata-se de um desafio formativo importante nos cursos de licenciatura. Claudécir dos Santos apresenta essa questão nos seguintes termos:

As exigências aos profissionais da educação da atualidade diferem muito das exigências das décadas de 1990, 2000 e, 'até ontem'. Entretanto, mesmo sabendo disso, com frequência pergunto aos futuros professores: 'Vocês acreditam que a formação acadêmica que estão tendo fará de vocês a geração de professores que responderá os desafios de 'dar aula' para uma geração de pessoas que nasceram e cresceram em uma sociedade que se relaciona na rede e em rede?' A resposta, quase sempre, é não. Portanto, não vamos nos enganar, precisamos potencializar os/as futuros professores para que eles deem início a um novo processo de formação que fará das gerações subsequentes profissionais mais preparados às exigências contemporâneas. É nesse contexto que o olhar à formação dos futuros professores ganha importância, ou seja, apesar dos relatos dos sujeitos que inspiraram esse artigo indicarem preocupações quanto aos desafios da relação educação / 'cibercultura', é neles e com eles que se concentram as possibilidades que

poderão se tornar as mais qualificadas no enfrentamento às reivindicações educacionais de uma sociedade em rede. (DOS SANTOS, 2022, p. 9)

Com o avanço da tecnologia no espaço social, diversos recursos educacionais emergiram, mas neste trabalho, vamos aprofundar as potencialidades educativas dos Aplicativos e Plataformas Educacionais, a Realidade Virtual (RV) e a Realidade Aumentada (RA), bem como a Gamificação. Apesar deste apontamento, ressaltamos a importância da problematização do discurso da modernização da escola como salvacionista diante do fracasso escolar, e, em especial nos resultados das avaliações em larga escala como o Pisa. Além disso, problematizamos tais discursos como sintomas do pensamento neoliberal no intuito de formação de jovens e crianças para o mundo do trabalho, à competição e sob a ênfase da meritocracia. Por fim, esmiuçar essas possibilidades educativas nos provoca a pensar possibilidades alternativas à formação para o mundo capitalista, em que a autoria e o planejamento docente ensejam possibilidades e esperança de transformação a partir da educação.

Desenvolver os alunos de forma lúdica, interativa e brincante é um lugar recorrente nos diferentes componentes curriculares. Assim, mapeamos alguns aplicativos e plataformas a partir da discussão bibliográfica. Segundo Ramos (2020, p. 2), "a ferramenta digital Kahoot é um recurso tecnológico que tem grande potencial de proporcionar aos graduandos maior motivação, interesse e aprendizagem de forma eficiente e descontraída, fugindo do tradicionalismo nas avaliações". O Kahoot! não apenas oferece uma abordagem divertida ao aprendizado, mas também permite a personalização do conteúdo de acordo com o nível de conhecimento de cada aluno. Essa plataforma interativa de aprendizado baseada em questionários permite que professores criem ou escolham quizzes adaptados a diferentes temas e níveis de dificuldade. Ao utilizar o Kahoot!, os professores podem ajustar o conteúdo para atender às necessidades específicas da turma ou de alunos individuais, monitorando o progresso em tempo real. Além disso, os quizzes podem ser configurados com diferentes tipos de questões, como múltipla escolha, verdadeiro ou falso e perguntas abertas, garantindo uma experiência mais dinâmica e envolvente. Isso possibilita a identificação de áreas que necessitam de mais atenção, proporcionando um aprendizado mais personalizado e eficiente.

Durante o período da pandemia, o uso de plataformas digitais para fins educacionais se intensificou significativamente, e o Google Sala de Aula foi uma das ferramentas mais amplamente adotadas por professores. Além de facilitar o ensino

remoto, a plataforma permitiu uma transição mais suave para o modelo de educação a distância, uma vez que integra funcionalidades como criação de aulas interativas, compartilhamento de materiais e comunicação eficiente entre professores e alunos. De acordo com Souza (2016), o Google Sala de Aula se destaca por sua versatilidade e praticidade, proporcionando uma gestão eficaz das atividades educacionais. Sua interface intuitiva e organizada permitiu que professores adaptassem suas metodologias para um ambiente virtual, o que foi essencial para garantir a continuidade das aulas durante a pandemia.

Além de plataformas, aplicativos educacionais também têm desempenhado um papel fundamental na promoção do aprendizado. Um exemplo notável é o "Duolingo", um aplicativo de aprendizado de idiomas que utiliza a gamificação para tornar o processo de aprendizado divertido e envolvente. Para Cavalcante (2016), o Duolingo transforma a aquisição de um novo idioma em uma experiência que desafia os usuários a avançar em níveis, conquistar pontos e competir com amigos

A variedade de aplicativos e plataformas educacionais disponíveis é vasta e em constante crescimento. Eles oferecem oportunidades únicas de aprendizado, incentivando a interatividade, o engajamento e a personalização do ensino, tornando o processo de adquirir conhecimento mais atraente e eficaz do que nunca. Como resultado, o uso dessas ferramentas está moldando a educação de forma significativa, e seu impacto promissor no ensino continua a se expandir, o que exige a formação inicial inclinada a pensar a presença da tecnologia no espaço escolar.

Outra ferramenta que já é utilizada, embora de maneira tímida, é a realidade virtual (RV). De acordo com Soares (2020), a RV oferece experiências pioneiras no ensino de história, permitindo que os alunos sejam imersos em diversos contextos históricos ao recriar ambientes e eventos com grande realismo. Essas tecnologias proporcionam uma aprendizagem tão envolvente que os estudantes não apenas analisam os fatos, mas também os vivenciam visualmente. Assim, a realidade virtual possui o incrível potencial de transformar o ensino de história, fazendo com que o aprendizado transcenda a sala de aula e se torne uma experiência sensorial e imersiva, capaz de conectar o presente com o passado de forma única.

Em seu texto, Soares (2020) ainda afirma que por meio da Realidade Virtual, os alunos têm possibilidade, literalmente, caminhar pelas ruas da Roma Antiga, observar as pirâmides do Egito como se estivessem lá pessoalmente, ou adentrar a sala onde a Declaração de Independência dos Estados Unidos foi assinada. A imersão

traz experiências significativas, pois as crianças e jovens acessam detalhes arquitetônicos, sentem a atmosfera da época. Por outro lado, é importante situar as questões da recriação histórica no presente e a ideia do conhecimento histórico decorrente de um processo de produção de conhecimento, norteadores do processo de ensino-aprendizagem.

Soares situa, por fim, o software de arqueologia virtual, concebido pela empresa brasileira VR Monkey. cujo objetivo é realizar a excursão/imersão em diferentes tempos históricos, assim:

Uma das propostas da VR Monkey consiste na criação de um ambiente virtual voltado para ensino de História, também chamado de Arqueologia Virtual, por meio do qual será possível a visita a lugares da antiguidade. O primeiro produto com esse objetivo – o 7VRWonders – permite conhecer as 7 Maravilhas do Mundo Antigo. Todas foram reconstruídas com recursos de computação gráfica, depois de meses de pesquisa e da consultoria de historiadores, até mesmo as pirâmides de Gizé – a única das sete que ainda se mantém intacta e passível de ser visitada, apesar de ter sofrido alterações na parte externa por ação de saqueadores. (KAYATT, 2016, p. 65)

Já em relação à Realidade Aumentada, os livros didáticos podem se transformar em portais para um mundo histórico conectado de acordo com Bassani (2019). Segundo o autor, os alunos ao apontarem seus dispositivos móveis, cada vez mais presentes no cotidiano de jovens, para as páginas de um livro, desse modo, imagens e informações adicionais aparecem na tela. Nesse movimento, os estudantes entram em contato com mapas interativos, visualizar objetos históricos em 3D ou até assistir a vídeos relacionados a eventos específicos. A história ganha vida, saindo das páginas do livro e se tornando uma experiência multidimensional e interativa. A integração da Realidade Aumentada na educação passa a representar experiências imersivas dos estudantes em seu processo de aprendizado, já que promovem outras linguagens no processo educativo. (Bassani, 2019).

Essas tecnologias criam possibilidades do aprendizado de História mais envolvente e participativo. Assim, os alunos não apenas recebem informações, mas podem transitar em experiências com o passado a partir das tecnologias digitais, ajudando a construir conhecimento e investigações a partir das linguagens digitais e propostas que apostam no protagonismo juvenil no ensino de história.

James Paul Gee (2008) explica que a gamificação e o uso de jogos como ferramentas educacionais suscitaram diferentes debates no campo da pedagogia e do ensino, o que implicou nas abordagens metodológicas de educadores e educadoras. Ao incorporar elementos de jogos, como desafios, recompensas e

competições, as estratégias de gamificação mobilizam no processo de ensino-aprendizagem não só envolvente para os alunos, mas também colaborativo durante as interações propostas nos jogos.

Peixoto (2016) define a gamificação como aplicação de elementos de jogos e princípios de design de jogos em contextos mais amplos da sociedade. Na educação, isso significa criar atividades e ambientes de aprendizado a partir dos princípios dos jogos com o objetivo de motivar os alunos, ampliar o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Nesse quesito, a gamificação tem como característica estabelecer regras nas competições, sistemas de recompensa, narrativas, afetividades, colaboração e feedback imediato de modo a promover as interações no espaço escolar.

Já Telles e Alves (2015) destacam o potencial da gamificação tanto por promover interações e colaboração entre os alunos quanto pela possibilidade de aprendizado mais atrativo. Os autores ainda sugerem que a gamificação não se limita a presença de jogos em sala de aula, mas também abrange a apropriação de elementos de jogos em atividades educacionais, como recompensas, desafios e negociação entre os sujeitos participantes.

A gamificação, como destacado por Gee (2008), pode estar presente nas diferentes etapas de ensino e em diversas disciplinas, ampliando seu alcance e versatilidade. Desse modo, essa abordagem mostra-se importante para atender às necessidades educativas de diferentes sujeitos, tornando-se aliado no processo de criação de aulas com as adaptações curriculares, ou seja, no processo de inclusão e o envolvimento de todos os alunos e todas as alunas

Peixoto (2016) ainda observa que a gamificação apresenta-se como importante metodologia no contexto educacional. Desse modo, a ênfase em dimensões do saber como resolução de problemas, pensamento crítico, colaboração e tomada de decisões mostra-se promissoras. Assim, explorar, experimentar e aprender com os erros, criando um ambiente de aprendizagem que valoriza a aprendizagem e a centralidade de jovens e crianças no processo educativo.

Conforme apontado por Gee (2008), a gamificação tem como horizonte o estabelecimento de metas e o acompanhamento dos alunos. Nesse sentido, esse aspecto pode aumentar a motivação e a autorregulação do aprendizado. Ao competir de forma saudável ou colaborar em desafios, os alunos podem se sentir mais engajados e dispostos a superar obstáculos, o que, por sua vez, pode significar melhorias no desempenho escolar individual.

Além disso, a gamificação na educação, como evidenciado por Peixoto (2016), pode ser uma ferramenta valiosa para os educadores personalizarem o ensino. Com a capacidade de adaptar desafios e recompensas de acordo com as necessidades individuais dos alunos, os professores podem oferecer um aprendizado em diálogo com os diferentes sujeitos presentes em suas salas de aula.

Entretanto, como ressalta Gee, (2008) é importante notar que a gamificação requer uma implementação cuidadosa. Para ser eficaz, deve ser baseada em objetivos educacionais sólidos e estar alinhada com os currículos e padrões de aprendizagem. Além disso, é fundamental manter um equilíbrio entre a diversão e o conteúdo acadêmico, de modo a não comprometer a qualidade do ensino. Essa abordagem inovadora, quando aplicada de forma criteriosa, pode representar uma transformação significativa na educação, beneficiando tanto educadores quanto alunos.

Outro conceito-chave na utilização de jogos como ferramentas educacionais é o "aprendizado lúdico". O conceito advoga da aprendizagem a partir do entretenimento e da diversão. Gee, (2008) enfatizam que os jogos eletrônicos podem proporcionar uma experiência de aprendizado rica e envolvente. Ele argumenta que "os jogos, quando bem escolhidos, têm o potencial de engajar os alunos de maneira profunda e eficaz, proporcionando uma experiência de aprendizado enriquecedora que vai além da simples diversão" (Gee, 2008, p. 45).

A gamificação e o uso de jogos em sala de aula dialogam com o conceito dessa Educação em torno das tecnologias digitais no processo educativo. Ou seja, essa educação 4.0 no qual

Tecnologias disruptivas, como inteligência artificial, realidade virtual/aumentada, internet das coisas (IoT) e aprendizado de máquina, estão remodelando o cenário educacional. As salas de aula se tornam ambientes interativos e imersivos, onde os alunos têm acesso a recursos e materiais educacionais de alta qualidade, independentemente de sua localização geográfica. (Lamattina, 2023, p. 5)

Assim, como salientado por Telles & Alves (2015) e Peixoto (2016), apresentamos como os elementos de jogos e a diversão podem ser aliados valiosos no processo de ensino e aprendizagem histórica, proporcionando uma experiência educacional enriquecedora. Portanto, é importante que educadores explorem essas estratégias e continuem a integrar a gamificação e os jogos em suas práticas educacionais.

2.3 OS JOGOS E O ENSINO DE HISTÓRIA

O ensino de história apresenta como demanda a diversificação de práticas pedagógicas. Nesse percurso, o processo de disciplinarização da história apresenta uma história marcada pela memorização de manuais didáticos em torno de personagens e seus feitos, em especial, no século XIX. É nesse percurso de ampliação das possibilidades pedagógicas que o diálogo com as Tecnologias Digitais de Educação.

Sendo assim, Carla Meinerz posiciona-se sobre as possibilidades da presença de jogos no ensino de história. Em diálogo com a noção do jogo como potencializador de aprendizagens significativas, ressalta as potencialidades educativas dos jogos por articularem a emoção e o encantamento no contexto de sala de aula. Nesse sentido, Meinerz explica que

No caso específico do jogar em sala de aula, defendemos o tipo de interação dialógica, tanto do ponto de vista discursivo quanto do ponto de vista social. O professor é convidado a desenvolver a habilidade de construir jogos em que as práticas de diálogo intelectual e afetivo são fundamentais. Nesse processo o professor faz escolhas, adapta, cria, recorta, tanto formas de jogar, quanto conteúdos para o jogo, convencido da ideia de que pesquisa e docência podem alimentar-se mutuamente. Escolher, criar, pensar, fazer amigos e inimigos, cooperar, desenvolver habilidades, construir conceitos e conhecimentos, interagir socialmente e discursivamente, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos, manter tradições, são alguns motivos que nos fazem defender a criação de situações didáticas em que o jogo seja central no Ensino da História (Meinerz, 2014, p. 75).

O cenário educacional contemporâneo enfrenta desafios significativos, incluindo o desinteresse dos alunos, o que muitas vezes contribui para a evasão escolar e baixos níveis de rendimento acadêmico (Prensky, 2001). Diante dessa realidade, torna-se essencial explorar alternativas que possam resgatar a motivação dos alunos e proporcionar uma aprendizagem significativa. Nesse contexto, a utilização de jogos eletrônicos surge como uma abordagem que pode aproximar o ensino do cotidiano dos estudantes..

Telles e Alves (2015) apontam que, embora as discussões e publicações sobre jogos digitais na educação tenham crescido, muitos professores ainda enfrentam dificuldades em adotar essa abordagem de ensino. Essas dificuldades podem estar relacionadas a desafios, como a avaliação dos resultados e a complexidade envolvida no processo de avaliação. No entanto, essa abordagem apresenta um grande

potencial de engajamento dos alunos, proporcionando uma convergência de interesses entre professores e estudantes.

Os jogos eletrônicos com temática histórica podem ser classificados em duas categorias: aqueles desenvolvidos principalmente para fins comerciais, sem um foco educacional específico, e aqueles concebidos e criados com o propósito de apoiar o ensino (Telles; Alves, 2015). Essa distinção ressalta a variedade de jogos disponíveis e a importância de selecionar cuidadosamente aqueles que se alinham com os objetivos de aprendizado.

Para que um jogo eletrônico seja eficaz como ferramenta recurso de ensino de história, ele deve atender a critérios específicos. Conforme Peixoto (2016) observa, muitos jogos foram desenvolvidos com a intenção de ensinar, porém ao focar tanto neste objetivo acaba por ficar menos atraente aos estudantes. Portanto, é fundamental explorar jogos de alta qualidade, atrativos e historicamente relevantes, mesmo que não tenham sido originalmente concebidos com um propósito educativo.

Naturalmente, muitos jogos foram projetados e criados por equipes de pedagogos com o propósito explícito de usar os jogos como ferramenta de ensino. No entanto, conforme apontado por Peixoto (2016), esses jogos geralmente não conseguem cativar a atenção dos alunos da mesma forma que os jogos comerciais.

Os jogos educacionais, também chamados por serious games, pretendem ser mais rigorosos com os conteúdos e conceitos abordados, pois geralmente são produzidos por profissionais ligados à área que pretendem ensinar. Mas, por outro lado, tendem a ser mais simples nos outros aspectos técnicos, pois geralmente contam com orçamento limitado e equipe de desenvolvedores reduzida: apresentam recursos gráficos com menos definição de imagem, tempo de duração mais curto para completar o jogo, tarefas repetitivas ou muito escolarizadas, menor capacidade de desafiar e divertir e, por tudo isso, menor capacidade de imersão por parte do jogador do que os jogos comerciais, como já salientei antes. (Peixoto, 2016, p. 27)

Com base nessa consideração, esta pesquisa se concentrará no uso de jogos eletrônicos desenvolvidos para o mercado, que, apesar de não terem sido originalmente concebidos como ferramentas de ensino, possuem um grande potencial para promover a aprendizagem por meio de sua abordagem atrativa e envolvente

Embora os jogos não tenham sido desenvolvidos com a intenção de servir como recursos de ensino para disciplinas como História, Gee (2008) argumenta que eles frequentemente exibem configurações que se assemelham de perto aos tópicos ensinados em ambientes de sala de aula.

Entre as características essenciais a serem consideradas na seleção de jogos para o ensino, destacamos a qualidade do conteúdo, a aderência às metas de aprendizagem, a motivação do jogador, a imersão, a clareza dos objetivos, o feedback e a adaptação da mecânica do jogo à habilidade do jogador, além da informação visual (Telles; Alves, 2015, p.174). Esses critérios garantem que os jogos escolhidos ofereçam uma experiência educativa rica e envolvente.

Além disso, a interação dos jogadores em jogos históricos desencadeia a criatividade e a manipulação de informações, contribuindo para uma maior compreensão dos eventos históricos (Gee, 2008). Portanto, ao abordar a utilização de jogos eletrônicos no ensino de história, é essencial reconhecer o potencial dessas ferramentas em promover o aprendizado e o envolvimento dos alunos.

Em suma, a integração de jogos eletrônicos no ensino de história é uma abordagem promissora para enfrentar os desafios educacionais contemporâneos. No entanto, essa abordagem requer uma seleção cuidadosa de jogos que atendam aos critérios de qualidade, relevância histórica e potencial de engajamento dos alunos. Com a adoção criteriosa de jogos eletrônicos, os educadores podem criar uma experiência de aprendizado enriquecedora e significativa, aproximando os estudantes do estudo da história de maneira envolvente.

Assim, torna-se imperativo a análise de uma franquia de jogos frequentemente destacada por sua abundância de conteúdo histórico, com o intuito de investigar a viabilidade do uso da franquia de jogos Assassin's Creed como recurso educativo do ensino da história e quais possibilidades educativas na abordagem sobre a Guerra do Peloponeso.

3 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL NO ENSINO DA GRÉCIA ANTIGA: UMA ABORDAGEM INTERATIVA PARA A COMPREENSÃO DA GUERRA DO PELOPONESO"

No contexto do ensino de História, a busca por métodos e recursos educacionais motivam educadores e educadoras. Nesse sentido, o presente capítulo tem como objetivo central explorar o potencial do jogo "Assassin's Creed Odyssey" como um recurso educacional no ensino da história da Grécia Antiga, mais especificamente, na abordagem da Guerra do Peloponeso.

A Grécia Antiga é um período marcante da história, repleto de eventos, figuras notáveis e desafios que moldaram a noção de "civilização ocidental". A Guerra do Peloponeso, que ocorreu entre os séculos V e IV a.C., é um exemplo marcante desse dinamismo, sendo um conflito de longa duração entre Atenas e Esparta, duas das mais proeminentes cidades-estado gregas. Esse conflito teve um impacto profundo na política, na cultura e na sociedade da época. Para uma análise aprofundada desses eventos, um dos principais autores explorados é Tucídides, cuja obra "História da Guerra do Peloponeso" oferece uma visão detalhada e crítica dos acontecimentos.

Utilizando a perspectiva de Tucídides (2001), é possível entender melhor as complexidades e os desdobramentos da guerra. Para tornar o estudo ainda mais imersivo e envolvente, a utilização de recursos educacionais digitais, como os jogos digitais, pode ser um caminho promissor para compreender o contexto histórico e as dinâmicas do período.

Assim, este capítulo pretende não apenas apresentar o jogo "Assassin's Creed Odyssey" em sua ambientação e elementos relacionados à Grécia Antiga, mas também analisar como sua abordagem narrativa e interativa pode ser aproveitada para estimular a compreensão histórica e o interesse dos estudantes por esse período tão importante.

O estudo aqui desenvolvido busca lançar luz sobre o potencial didático dos videogames, demonstrando como eles podem ser eficazes na exploração de conteúdos históricos, contribuindo para uma educação mais envolvente e contextualizada.

3.1 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY: UM MARCO NA EXPLORAÇÃO HISTÓRICA DA GRÉCIA ANTIGA ATRAVÉS DA COLABORAÇÃO COM HISTORIADORES

Lançado em 2018 pela Ubisoft, "Assassin's Creed Odyssey" representa um marco significativo na exploração histórica por meio de videogames. O jogo mergulha profundamente no contexto da Guerra do Peloponeso (431-404 a.C), situando-se como um veículo de aprendizado e entretenimento. Os criadores do jogo, em sua plataforma digital no reddit, destacam a importância de manter a precisão histórica e, para isso, contaram com a colaboração de especialistas na área. Uma figura-chave nesse processo foi a historiadora Stephanie-Anne Ruatta, reconhecida por sua formação acadêmica de excelência em Estudos Clássicos e História Antiga (Dumont, 2018).

Ruatta possui Bacharelado em Estudos Clássicos pela Universidade de Montreal (2000), no Canadá, além de um diploma em Mundo Mediterrâneo Antigo: Tradição e Modernidade pela Universidade de Nantes (2001), na França. Ela também completou o mestrado em Estudos Clássicos com foco em História Antiga (2003), pela mesma universidade canadense, e concluiu o doutorado em Línguas e Literatura Antiga (2013) na Universidade de Nantes (Ruatta, 2024).

Em um dos questionamentos feitos por Dumont (2018), diretor criativo do jogo, destaca que a equipe de desenvolvimento foi além, conduzindo uma pesquisa extensiva para recriar a Grécia Antiga com autenticidade. Essa abordagem abarcou visitas ao país, estudos detalhados de pesquisas arqueológicas e uma profunda imersão na literatura da época. Stephanie-Anne Ruatta, por sua vez, teve uma participação crucial ao garantir a precisão histórica em todos os aspectos do jogo.

De acordo com a apresentação do jogo Assassin's Creed Odyssey no site da Ubisoft, o jogo se distingue na franquia não apenas por seus impressionantes gráficos, mas também pela riqueza de escolhas oferecidas aos jogadores. A narrativa gira em torno de dois personagens principais, Cassandra e Alexios, ambos descendentes diretos do lendário rei e general espartano, Leônidas I. Eles embarcam em uma jornada para reunir sua família, que foi separada por intrigas do misterioso grupo conhecido como "O Culto", uma organização que exerce influência sobre todos os aspectos da sociedade grega, incluindo política e militar.

Nessa grandiosa aventura, os jogadores têm a oportunidade de participar de batalhas épicas, escolhendo apoiar Atenas ou Esparta. Com o maior mapa da franquia, o jogo oferece a exploração de duas cidades-estado gregas e ilhas pitorescas, criando um ambiente que transporta os jogadores para o coração da Grécia Antiga. Além disso, os jogadores encontram uma variedade de personagens históricos que podem influenciar o curso da trama, adicionando camadas de complexidade e autenticidade à experiência (Ubisoft, 2024).

"Assassin's Creed Odyssey" não apenas cativa os jogadores, mas também ilustra de maneira exemplar a capacidade dos videogames de servirem como instrumentos de aprendizado. Este título, resultado da colaboração entre seus desenvolvedores e historiadores, representa um casamento bem-sucedido entre entretenimento e educação, representando uma inovação na promoção do entendimento da história e do patrimônio cultural. É um testemunho sólido do potencial da indústria de jogos para enriquecer a educação histórica de forma envolvente e eficaz. Portanto, é crucial compreender como a utilização de "Assassin's Creed Odyssey" como uma ferramenta educacional pode aprimorar o ensino da história da Grécia Antiga, especialmente no que diz respeito ao período da Guerra do Peloponeso.

3.2 UTILIZANDO ASSASSIN'S CREED ODYSSEY PARA COMPREENDER O PERÍODO DA GUERRA DO PELOPONESO E SUA RELEVÂNCIA NA SALA DE AULA

A Guerra do Peloponeso, um dos conflitos mais marcantes e transformadores da Grécia Antiga, desempenhou um papel crucial no desenvolvimento político, social e cultural da civilização ocidental. Ao longo de quase três décadas (431-404 a.C.), Atenas e Esparta travaram uma guerra que redefiniu as relações entre as cidades-Estado gregas e marcou o declínio da hegemonia ateniense. O impacto desse conflito ecoou por séculos, moldando tanto a política quanto a cultura do mundo helênico.

Com o avanço das tecnologias educacionais, novas ferramentas têm surgido para auxiliar no ensino de períodos históricos complexos como a Guerra do Peloponeso. Uma dessas ferramentas é o jogo Assassin's Creed Odyssey, que oferece aos jogadores uma experiência de imersão na Grécia Antiga, reconstituindo

aspectos geográficos, culturais, arquitetônicos e militares da época. Este capítulo explora como esse jogo pode ser uma plataforma valiosa para ensinar a Guerra do Peloponeso de forma engajante, ao mesmo tempo em dialoga com os direitos de aprendizagens da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Através do uso de recursos digitais interativos, os alunos podem desenvolver uma compreensão mais aprofundada dos eventos históricos e das dinâmicas sociais que moldaram a Grécia Antiga.

3.2.1 Contextualizando a Guerra do Peloponeso

A Guerra do Peloponeso, que ocorreu entre 431 a 404 a.C., foi um dos conflitos marcantes da Grécia Antiga. O conflito representou as disputas entre duas cidades-estados que emergiram como forças políticas, econômicas e militares: Atenas, liderando a Liga de Delos, e Esparta, liderando a Liga do Peloponeso.

Nesse sentido, as origens do conflito remontam às crescentes rivalidades políticas, econômicas e culturais entre essas duas principais cidades-Estado gregas. Tucídides (2001), em sua obra clássica "História da Guerra do Peloponeso", retoma episódios e momentos do conflito. Resumidamente, Tucídides evidencia a polarização entre Atenas e Esparta, já que Atenas emergiu como uma potência naval e comercial, liderando uma aliança de várias cidades-Estado do mar Egeu, conhecida como a Liga de Delos. Em contraste, Esparta representava uma sociedade militarista, liderando uma coalizão de cidades-Estado do Peloponeso e regiões adjacentes, conhecida como a Liga do Peloponeso .

As tensões entre Atenas e Esparta escalaram devido a uma série de eventos, incluindo disputas territoriais, rivalidades comerciais e divergências ideológicas sobre a melhor forma de governança das cidades-Estado gregas. Tucídides (2001) relata que a guerra foi caracterizada por uma série de conflitos militares em terra e no mar, bem como por alianças cambiantes entre as diversas cidades-Estado gregas . De acordo com Pedro Paulo Funari (2002), em seu livro "Grécia e Roma", essas tensões refletem a complexidade das relações inter-polis, onde interesses econômicos e hegemonias políticas confrontaram-se.

A Guerra do Peloponeso teve impactos profundos em todos os aspectos da vida grega. Políticas internas foram moldadas pelas alianças e rivalidades entre as cidades-Estado, e a sociedade grega enfrentou mudanças dramáticas devido à devastação causada pelos conflitos e à pressão econômica resultante das longas campanhas militares. Tucídides (2001) descreve como a guerra exacerbou divisões internas e fragmentou a unidade grega, abrindo caminho para o declínio da hegemonia política e cultural de Atenas e Esparta. Segundo Funari (2002), as consequências da guerra reverberaram por séculos, influenciando o curso da história grega e deixando um legado duradouro na política, na sociedade e na cultura da Grécia Antiga.

Em resumo, a Guerra do Peloponeso foi não apenas um conflito militar, mas um evento transformador que redefiniu as relações entre as cidades-Estado gregas e teve repercussões duradouras na história e cultura da Grécia Antiga. As análises de Tucídides e as observações de Funari nos oferecem uma compreensão profunda da complexidade e das consequências deste importante episódio da antiguidade clássica, deixando um legado duradouro na política, na sociedade e na cultura da Grécia Antiga.

Diante disso, em recente artigo Belchior e Ermida (2023) problematizam a ideia de gregos presente no jogo. Desse modo, e com referência na noção de identidade, problematizam a ideia de uma identidade grega unificada, bem como em diálogo com a historiografia. Nesse horizonte, os autores sistematizam que

não existe uma única identidade étnica no jogo, pois ele apresenta três níveis de identidade: um menor, um intermediário e um maior. O menor restrito à pólis, a Atenas ou a Esparta. O intermediário identifica as divisões dialetais, a partir dos diferentes dialetos e mitos. Por último, o maior e mais amplo é o conjunto dos helenos em oposição aos bárbaros, isto é, os não helenos. O problema foi pensando em diálogo com a História Pública, uma vez que a questão das identidades gregas está muito presente em nosso cotidiano, especialmente nas mídias. E é tão presente que muitos professores de história utilizam o game para ensinar a História da Guerra do Peloponeso em sala de aula. Todavia, percebemos que, ao adotarem uma posição factual no uso dessa tecnologia, acabam por reforçar nos alunos o paradigma da identidade grega, isto é, todo o imaginário pré-concebido por séculos de que essa civilização era composta de uma só etnia, branca, e que foi responsável pela fundação da nossa civilização (Belchior; Ermida, 2023, p. 12)

A partir dessa discussão, passamos a discorrer sobre o potencial pedagógico do jogo *Assassin's Creed Odyssey* no ensino de História, com foco nas representações das cidades-estado de Atenas e Esparta. Através do jogo, exploram-se aspectos

geográficos, arquitetônicos, culturais e políticos dessas duas potências da Grécia Antiga, comparando suas recriações digitais com evidências históricas. A proposta pedagógica integra a BNCC e busca desenvolver habilidades analíticas e críticas nos estudantes, permitindo uma imersão interativa que facilita a compreensão das diferenças entre Atenas, com sua ênfase na democracia e cultura, e Esparta, conhecida por sua austeridade e foco militar. Além disso, discutimos as possibilidades e limitações do uso de jogos como ferramenta educacional, refletindo sobre o equilíbrio entre entretenimento e precisão histórica.

3.2.2 Andar no mundo de Assassin's Creed Odyssey como recurso pedagógica.

O jogo "Assassin's Creed Odyssey" proporciona uma imersão histórica e cultural singular, suscitando considerável potencial como ferramenta pedagógica para o estudo desse período da história. Sua configuração de mundo aberto permite aos jogadores explorar livremente vastos territórios, cidades e sítios históricos enquanto assumem o papel de um mercenário em meio aos eventos turbulentos da Guerra do Peloponeso.

A exploração do mundo virtual em "Assassin's Creed Odyssey" oferece uma oportunidade única para que os jogadores se familiarizem com a geografia da Grécia Antiga. Navegar por ilhas do Mar Egeu, como Creta e Lesbos, e explorar cidades-estado proeminentes como Atenas, Esparta e Corinto proporciona uma imersão geográfica profunda. Essa experiência permite uma compreensão mais clara da distribuição espacial dos diferentes povos e regiões da época. A BNCC destaca a importância desse tipo de exploração ao enfatizar que uma das competências é:

" Desenvolver autonomia e senso crítico para compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem. " (BRASIL, 2018, p. 366).

Abaixo, apresentamos dois mapas: o primeiro é extraído do jogo Assassin's Creed Odyssey, enquanto o segundo é um mapa real da Grécia. Ao compará-los, é possível perceber diversas semelhanças, como a disposição geográfica das cidades-estado, e as características topográficas. Essa correspondência entre os mapas demonstra o potencial educativo do jogo, que pode ser utilizado como uma ferramenta

de ensino para explorar a geografia da Grécia Antiga, permitindo aos alunos compreenderem melhor as interações sociais, políticas e econômicas que moldaram a civilização grega.



Figura 1 – Mapa do jogo *Assassin's Creed Odyssey* em comparação com o mapa da Grécia antiga.

Fonte: FLOERGERI. Mapa de AC Odyssey VS Grécia real. *Reddit*. Disponível em: https://www.reddit.com/r/AssassinsCreedOdyssey/comments/fvj4hv/ac_odyssey_map_vs_actual_greece/?tl=pt-br&rdt=38930. Acesso em: 26 nov. 2024.

Outra competência mencionada na BNCC é a capacidade de “comparar eventos ocorridos simultaneamente no mesmo espaço” (BRASIL, 2018, p. 357). Dessa forma, o jogo pode ser utilizado para comparar as construções e a cultura de Atenas e Esparta, permitindo aos alunos explorar as semelhanças e diferenças entre essas duas importantes cidades-estado da Grécia Antiga. Portanto, o jogo não apenas enriquece o entendimento dos alunos sobre a geografia antiga, mas também se alinha com os objetivos curriculares de promover uma compreensão crítica das organizações territoriais e espaciais.

Conforme citado por Tucídides (2001), Esparta era notavelmente mais militarizada em comparação a Atenas, refletindo uma sociedade centrada na disciplina e no treinamento militar. Ao contrário de Atenas, cujas imponentes muralhas eram

símbolo de proteção e poder, Esparta optava por uma defesa baseada em sua superioridade militar, acreditando que seus guerreiros eram as verdadeiras "muralhas" da cidade. O jogo *Assassin's Creed Odyssey* explora essas diferenças de maneira detalhada, retratando as grandiosas fortificações que cercam Atenas, enquanto Esparta se destaca por suas construções simples e funcionais, sem grandes muralhas, simbolizando a confiança dos espartanos em sua força militar.

Abaixo estão duas imagens que ilustram essas diferenças estruturais:

A primeira imagem retrata Esparta, fielmente representada no jogo *Assassin's Creed Odyssey*, sem muralhas, destacando sua simplicidade arquitetônica e o ambiente austero que reflete o estilo de vida militarizado da cidade. A ausência de fortificações ao redor de Esparta reforça a ideia de que a cidade confiava plenamente na força de seus soldados para garantir sua defesa.



Figura 2 - Representação de Esparta no jogo *Assassin's Creed Odyssey*.
Fonte: Imagem capturada do jogo *Assassin's Creed Odyssey* (UBISOFT, 2018).

A segunda imagem mostra as imponentes muralhas de Atenas, também recriadas com precisão no jogo. As muralhas atenienses simbolizam a estratégia defensiva de Atenas, em contraste com a abordagem espartana, mais dependente da força terrestre.



Figura 3 - Representação de Atenas no jogo Assassin's Creed Odyssey.
Fonte: Imagem capturada do jogo Assassin's Creed Odyssey (UBISOFT, 2018).

Outro ponto em que Atenas e Esparta se diferenciavam era na sua força naval. Atenas era uma potência marítima, com uma frota naval formidável que lhe garantia o controle de rotas comerciais e grande influência no mar Egeu, ao contrário de Esparta, cuja força se concentrava no exército terrestre. Conforme confirmado por Tucídides (2001), o domínio marítimo ateniense era crucial para sua economia e expansão territorial. No jogo Assassin's Creed Odyssey, essa diferença é retratada de forma clara, com Atenas apresentando uma frota impressionante e uma relação estreita com o mar, enquanto Esparta mantém seu foco na superioridade terrestre, sem o mesmo protagonismo nas batalhas navais. Isso reforça a disparidade nas estratégias militares e geopolíticas das duas cidades-estado, capturando as nuances históricas com fidelidade.

O jogo "Assassin's Creed Odyssey" recria com grande detalhe diversos aspectos da vida cotidiana na Grécia Antiga, desde a arquitetura imponente das cidades até os trajes e costumes dos habitantes. Os jogadores têm a oportunidade de explorar a grandiosidade dos templos gregos, como o Partenon em Atenas, e visitar vilarejos rurais, permitindo uma imersão profunda nos modos de vida da época. Essa representação detalhada facilita uma compreensão mais visual e concreta da sociedade grega, englobando suas estruturas sociais, econômicas e culturais.

Esse aspecto do jogo está alinhado com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que propõe que os alunos explorem aspectos culturais e sociais das sociedades antigas e desenvolvam a capacidade de compreender e analisar a vida cotidiana, as estruturas sociais e as práticas culturais de diferentes períodos históricos como diz a competência número 1 de ciências humanas e sociais aplicadas para o ensino médio:

Analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos, a partir da pluralidade de procedimentos epistemológicos, científicos e tecnológicos, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a eles, considerando diferentes pontos de vista e tomando decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. (Brasil, 2018, p. 570).

Abaixo está a imagem do Partenon de Atenas, uma das construções mais icônicas da Grécia Antiga. No jogo *Assassin's Creed Odyssey*, o Partenon é representado em toda sua grandiosidade, recriando com detalhes a arquitetura clássica, suas colunas monumentais e sua localização estratégica na Acrópole.



Figura 4 - Comparação entre Atenas no jogo e na vida real.
Fonte: TALES_ORIGIN (2024)

A representação no jogo permite aos alunos explorarem o templo como ele era na sua época de ouro, visualizando a grandeza e importância cultural que Atenas possuía no mundo antigo.

Junto a essa imagem, estão as ruínas reais do Partenon, que, apesar de deterioradas pelo tempo e por guerras, ainda impressionam pela imponência. Com essa comparação entre o virtual e o real, os alunos conseguem ter uma ideia clara de como era a estrutura em seu auge, desenvolvendo uma compreensão mais profunda da história e da arquitetura grega mesmo que de forma virtual, tornando o aprendizado mais interativo e imersivo.

Assim, "Assassin's Creed Odyssey" oferece uma ferramenta rica e interativa que pode auxiliar na concretização desses objetivos educacionais, promovendo uma compreensão mais profunda e envolvente da vida na Grécia Antiga.

Adicionalmente, "Assassin's Creed Odyssey" oferece uma narrativa rica e envolvente que mergulha os jogadores em eventos históricos significativos e interações com figuras proeminentes da Grécia Antiga, como Sócrates, Péricles e Alexandre, o Grande. Os jogadores têm a oportunidade de vivenciar eventos marcantes, como a Peste de Atenas e a Batalha de Termópilas, o que proporciona uma perspectiva única sobre esses acontecimentos e personagens. Esta imersão na narrativa histórica facilita a compreensão do contexto histórico em que esses eventos ocorreram, alinhando-se com os objetivos da BNCC, que destaca a importância de "analisar e compreender os eventos e figuras históricas que marcaram a evolução das sociedades" e de "desenvolver habilidades de análise crítica sobre os contextos históricos" (BRASIL, 2018, p. 404).

A imagem abaixo mostra a representação da famosa Batalha das Termópilas, retratada logo no início de Assassin's Creed Odyssey. Essa sequência épica transporta os jogadores para o campo de batalha onde o rei Leônidas e seus 300 espartanos enfrentaram o exército persa. A recriação do cenário, com seus desfiladeiros estreitos e montanhas imponentes, oferece aos alunos uma visão imersiva do ambiente estratégico em que a batalha ocorreu.

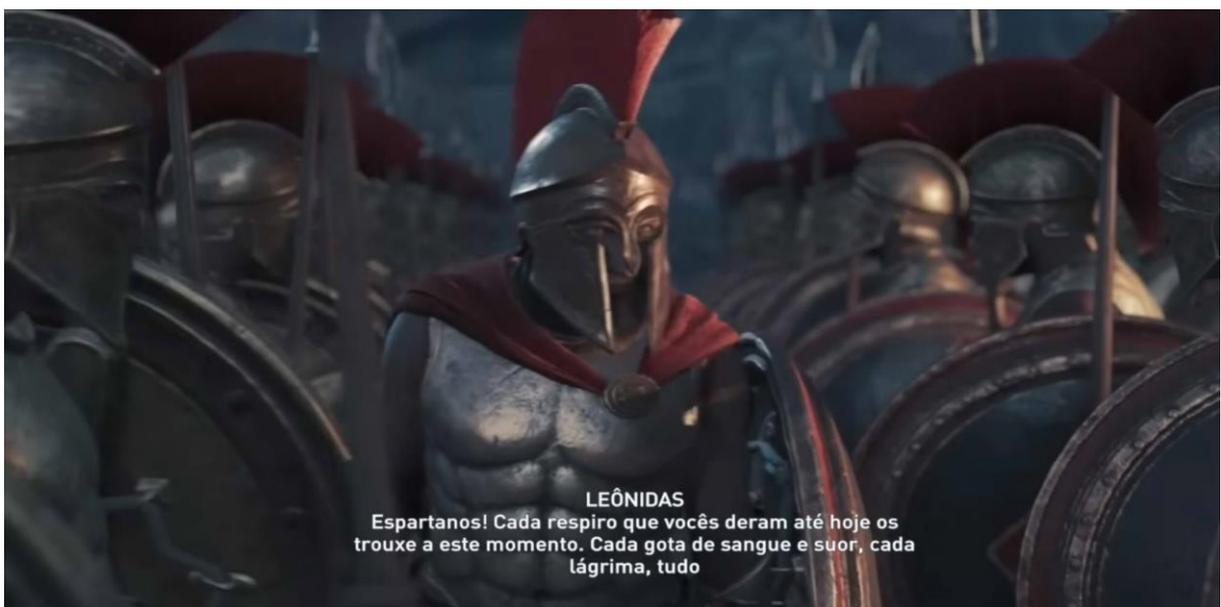


Figura 5 - Representação de Leonidas e espartanos no jogo Assassin's Creed Odyssey.

Fonte: Imagem capturada do jogo Assassin's Creed Odyssey (UBISOFT, 2018).

Por meio dessa cena, os alunos podem visualizar a tática espartana de combate em um terreno apertado, conhecendo as condições difíceis da batalha e a noção de guerra existente na antiguidade. O jogo, ao recriar visualmente este momento histórico, proporciona uma experiência que vai além dos textos tradicionais, permitindo que os alunos compreendam não só a geografia, mas também a atmosfera de tensão, problematizando a perspectiva de heroísmo em voga nas narrativas sobre o episódio.

. Por fim, "Assassin's Creed Odyssey" oferece uma imersão na mitologia grega através de missões e enredos que se inspiram em lendas e mitos da antiguidade. Ao interagir com deuses e criaturas mitológicas, os jogadores mergulham nas histórias e crenças que moldaram a cultura grega, enriquecendo sua compreensão do contexto cultural e religioso da época. Essa abordagem está alinhada com a BNCC, que incorpora o estudo da mitologia e das crenças religiosas das sociedades antigas no currículo de História. A BNCC visa promover uma compreensão crítica sobre como as crenças influenciaram a cultura e a sociedade, refletindo a importância de integrar essas dimensões no ensino para uma análise mais profunda das sociedades históricas (BRASIL, 2018).

Nesse contexto, este trabalho de conclusão de curso (TCC) se propõe a examinar como as representações de Atenas e Esparta no jogo "Assassin's Creed Odyssey" se comparam com os documentos históricos autênticos, bem como a explorar o potencial do jogo como uma ferramenta pedagógica no estudo da Grécia Antiga. Ao analisar criticamente essas representações, este estudo busca não apenas ampliar o conhecimento sobre a vida e cultura dessas duas cidades-estado, mas também desenvolver habilidades de análise histórica e avaliação de fontes nos estudantes.

3.2.3 EXPLORANDO ATENAS E ESPARTA ATRAVÉS DO DISCOVERY TOUR DO JOGO ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

O jogo Assassin's Creed Odyssey oferece uma experiência imersiva em um mundo virtual ambientado na Grécia Antiga. Dentro deste vasto mundo virtual, há uma

plataforma chamada Discovery Tour, que permite aos jogadores explorar e interagir com ambientes históricos de forma educativa e informativa.

A proposta é aproveitar essa plataforma do jogo, o Discovery Tour, como uma ferramenta de ensino para compreender melhor a diferença entre Atenas e Esparta, duas das principais cidades-estado da Grécia Antiga.

Neste segmento, procederemos a uma análise dos diversos aspectos da Grécia Antiga e como são representados no jogo "Assassin's Creed Odyssey". O jogo, ambientado nesse contexto histórico, oferece uma oportunidade ímpar para comparar e contrastar a realidade da antiguidade com sua recriação virtual contemporânea.

3.2.4 Cidades Gregas e arquitetura.

Segundo Funari (2002), a arquitetura era uma manifestação significativa da identidade e do prestígio das diferentes cidades-estado. Cada uma delas apresentava características arquitetônicas distintas, refletindo suas respectivas tradições, valores e aspirações culturais. Atenas, por exemplo, destacava-se por suas construções grandiosas e refinadas, representadas de forma emblemática pelo Partenon, um templo dedicado à deusa Atena Parthenos, situado no topo da Acrópole. Com suas colunas dóricas imponentes, proporções harmoniosas e intrincados detalhes escultóricos, o Partenon personifica o apogeu da arquitetura grega clássica e o orgulho cívico e cultural da cidade de Atenas.

Por outro lado, Funari (2002) argumenta que Esparta, conhecida por sua sociedade militarizada e austera, apresentava uma arquitetura mais funcional e utilitária, refletindo os valores e as prioridades dessa cidade-estado. As estruturas espartanas eram projetadas para atender às necessidades práticas da sociedade, com ênfase na eficiência e na durabilidade, em detrimento do requinte estético. Embora menos ostensivas em comparação com as construções atenienses, as edificações espartanas ainda refletiam uma compreensão sólida dos princípios arquitetônicos gregos, adaptados às exigências de uma sociedade focada na guerra e na disciplina militar.

Outro autor, Isaac Asimov também destaca a diversidade arquitetônica da Grécia Antiga em suas obras. Segundo Hanson (2012) em suas pesquisas sobre a

arte grega, incluindo arquitetura, escultura e cerâmica, diferentes cidades-estado como Corinto e Tebas deixaram suas marcas distintivas na paisagem arquitetônica da antiguidade, cada uma com seu próprio estilo e influências regionais. Funari (2002), em sua análise sobre a arquitetura da Acrópole de Atenas, complementa essa ideia, argumentando que a variedade de estilos arquitetônicos na Grécia Antiga, desde o monumentalismo da arquitetura religiosa até os intrincados arranjos urbanos das ágoras e teatros, reflete a riqueza cultural e a complexidade política e social desse período histórico.

Portanto, a arquitetura grandiosa e distinta das diferentes cidades-estado da Grécia Antiga é um testemunho eloquente da criatividade e do engenho dos antigos gregos, bem como da diversidade e da riqueza cultural que caracterizavam essa civilização excepcional. Desse modo, revelam uma cultura grega plural e diversificada o que os recentes estudos sobre a cultura grega se dedicam.

No universo dos jogos, como em "Assassin's Creed", a recriação digital das construções da Grécia Antiga oferece uma oportunidade interessante para os jogadores explorarem e interagirem com esse período histórico. Ao mergulharem nesse mundo virtual, os jogadores podem testemunhar em detalhes a grandiosidade dos monumentos atenienses e a funcionalidade das estruturas espartanas, destacando as diferenças distintas entre essas duas formas de arquitetura.

Ao caminhar pelas ruas e praças digitais de Atenas, os jogadores se deparam com a majestosa Acrópole, dominada pelo imponente Partenon. As colunas dóricas imponentes e os intrincados detalhes escultóricos do templo de Atena Parthenos se erguem como testemunhos da habilidade e criatividade dos antigos gregos. Cada pedra é meticulosamente modelada para capturar a essência da arquitetura clássica e transmitir o orgulho cívico e cultural da cidade de Atenas.

Ao jogar o jogo, é evidente a dedicação dos historiadores envolvidos na sua criação para recriar estruturas historicamente precisas. A imagem abaixo ilustra bem esse esforço. Publicada no Reddit durante o lançamento do jogo, a imagem compara a Acrópole atual com a versão recriada no jogo, destacando a magnífica arquitetura ateniense.



Figura 6 - Comparação entre Atenas no jogo e na vida real.
 Fonte: TALES_ORIGIN (2024)

Esta outra imagem mostra a vista da Ágora de Atenas, oferecendo uma comparação entre a aparência atual e uma recriação no jogo que ilustra sua arquitetura e topografia

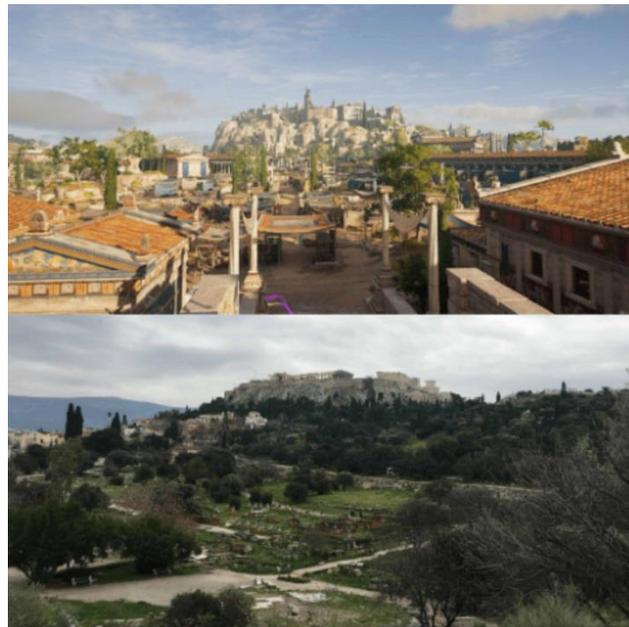


Figura 7 - Comparação entre Atenas no jogo e na vida real, relevo.
 Fonte: TALES_ORIGIN (2024)

Por outro lado, ao adentrar os espaços digitais de Esparta, os jogadores são imersos em uma atmosfera diferente. As construções são mais sóbrias e utilitárias, refletindo a mentalidade militar e disciplinada da sociedade espartana. As edificações são projetadas para resistir ao tempo e às demandas práticas da vida cotidiana, com

poucos adornos ou elementos decorativos. A ênfase recai sobre a eficiência e a durabilidade, em contraste com a ornamentação elaborada vista em Atenas.

A representação de Esparta no jogo destaca suas notáveis diferenças em relação a Atenas. Esparta é retratada como uma cidade sem muralhas e onde todas as construções são meticulosamente planejadas para fins específicos, apresentando uma arquitetura distinta em comparação com Atenas.



Figura 8 - Representação de construções espartanas no jogo Assassin's Creed Odyssey.

Fonte: Imagem capturada do jogo Assassin's Creed Odyssey (UBISOFT, 2018).

Essa representação digital das construções atenienses e espartanas em "Assassin's Creed" oferece aos jogadores uma experiência imersiva e educativa, permitindo-lhes explorar e entender as diferenças fundamentais na arquitetura dessas duas importantes cidades-estado da Grécia Antiga. Ao vivenciarem esses ambientes virtualmente, os jogadores podem apreciar a diversidade cultural e histórica que define esse período fascinante da história humana.

Para concluir como o jogo "Assassin's Creed Odyssey" permite problematizar uma experiência educativa, é fundamental reconhecer que, ao recriar ambientes históricos de forma imersiva, ele oferece aos alunos uma oportunidade única de vivenciar o passado de maneira interativa. Ao explorar as cidades-estado de Atenas e Esparta no jogo, os estudantes não apenas testemunham as diferenças arquitetônicas, mas também experimentam as implicações culturais e sociais por trás dessas construções. Esse tipo de imersão digital permite uma problematização mais

crítica da história, incentivando os alunos a refletirem sobre como o ambiente físico e as estruturas urbanas influenciam a vida cotidiana e os valores de uma sociedade.

O segundo ponto que pode ser sugerido é o uso do jogo como uma ferramenta para o estudo das diferenças entre Esparta e Atenas. Por meio da exploração virtual, os alunos podem analisar a relação entre a arquitetura e a organização social de cada cidade-estado, comparando, por exemplo, a grandiosidade dos monumentos atenienses, símbolo de poder cultural e político, com a sobriedade espartana, que reflete uma sociedade focada na guerra e na disciplina. Essa abordagem estimula a habilidade de análise crítica, ao permitir que os alunos contrastem as realidades históricas com a representação digital e reflitam sobre a importância desses elementos no desenvolvimento de suas identidades.

3.3 ESPARTA.

O surgimento de Esparta, também conhecida como Lacedemônia, por volta de 1200 a.C., é um marco na história grega antiga. Os Dórios, habilidosos na metalurgia do ferro, estabeleceram seu domínio sobre o sul do Peloponeso, como mencionado por Victor Davis Hanson em "Uma Guerra Sem Igual" (2012). Esse domínio conferiu a Esparta vastas extensões de terras férteis, fortalecendo seu isolamento e sua aversão aos estrangeiros, conforme destacado por Tucídides em sua obra "História da Guerra do Peloponeso".

Ao longo dos séculos, os espartanos consolidaram sua supremacia militar, subjugando seus adversários e transformando-os em vassallos e escravos, como relata Hanson(2012). Essa hegemonia militar conferiu a Esparta um lugar proeminente no cenário político e militar da Grécia Antiga.

A educação em Esparta, iniciada aos 7 anos para os homens e aos 12 para as mulheres, era rigorosa e voltada para a formação de guerreiros. Segundo Pedro Paulo Funari (2002) em "Grécia e Roma", o treinamento físico e psicológico visava forjar indivíduos poderosos e disciplinados, prontos para servir ao Estado em tempos de guerra.

O jogo deixa bem claro isso, desde o início onde somos apresentados a Esparta essa educação militar é mostrada, abaixo uma imagem mostrando o treinamento militar de uma criança espartana. Essa preparação militar não se limitava apenas aos

homens; as mulheres também recebiam instrução militar e eram responsáveis pelos assuntos domésticos na ausência dos maridos. Funari (2002) destaca que elas participavam ativamente das assembleias e competições esportivas, demonstrando uma relativa igualdade de gênero incomum para a época.

Em Esparta, apenas os descendentes diretos dos dórios desfrutavam de direitos políticos. Os periecos, descendentes dos povos conquistados, como observado por Hanson (2012), desempenhavam atividades comerciais e artesanais, enquanto os hilotas, escravos capturados em guerra, constituíam a base da sociedade espartana.

A estrutura política de Esparta, como descrita por Tucídides (2001), era complexa e marcada pela diarquia, com dois reis - um militar e outro religioso - governando com o apoio da Gerúsia, composta por anciãos, e da Apela, formada por espartanos adultos. Essa organização política refletia a busca por estabilidade e ordem em uma sociedade profundamente militarizada.

Dentro do universo do jogo *Assassin's Creed Odyssey*, a imersão na Esparta antiga é uma experiência marcante. Ao explorar as paisagens e interagir com os habitantes, é possível vislumbrar muitos dos aspectos mencionados no texto anterior. A disciplina militar, a igualdade relativa de gênero e a estrutura política complexa são retratadas de forma vívida, proporcionando uma compreensão mais profunda da sociedade espartana.

Por exemplo, ao observar as atividades cotidianas dos personagens em Esparta dentro do jogo, é possível perceber a ênfase na preparação física e psicológica desde a infância. As crianças são vistas participando de treinamentos militares rigorosos, preparando-se para se tornarem guerreiros obedientes e poderosos, em consonância com o que foi destacado sobre a educação em Esparta.

O jogo deixa bem evidente isso, desde o início, quanto as relações entre Esparta e o militarismo. Abaixo uma imagem mostrando o treinamento militar de uma criança espartana.



Figura 9 - Representação da educação militar espartana no jogo Assassin's Creed Odyssey.

Fonte: Imagem capturada do jogo Assassin's Creed Odyssey (UBISOFT, 2018).

Além disso, o papel das mulheres em Esparta também é evidente no jogo. Elas não só estão envolvidas nas tarefas domésticas, mas também são vistas participando ativamente das assembleias e até mesmo lutando ao lado dos homens em batalhas, refletindo a relativa igualdade de gênero que era incomum para a época, conforme mencionado no texto.

A organização política de Esparta, com sua diarquia e conselhos de anciãos, também é representada de forma fiel no jogo. Os jogadores podem interagir com os líderes políticos e testemunhar as complexidades do governo espartano,

experimentando em primeira mão a busca por estabilidade e ordem em uma sociedade profundamente militarizada.

Assim, *Assassin's Creed Odyssey* não apenas oferece entretenimento, mas também proporciona uma oportunidade única de explorar e compreender a história e a cultura da Grécia Antiga, pois evidencia aspectos mais marcantes da sociedade espartana.

3.4 ATENAS

A cidade de Atenas, estabelecida pelos Jônios por volta de 1600 a.C. na região da península Ática, reflete a complexidade e a riqueza da cultura grega. Como afirmou Hanson (2012), os diversos povos creto-micênicos, incluindo aqueus, jônios e eólios contribuíram para a formação da identidade ateniense, o que revela a pretendida conformação de uma cultura grega a partir dessa história.

Tendo em vista a escassez de terras férteis para a agricultura, os atenienses direcionaram seus esforços para a pesca e o comércio marítimo. Tucídides (2001) ressalta a importância da localização estratégica de Atenas que possibilitou o florescimento do comércio de produtos como trigo, uva, azeitona e cerâmica, estabelecendo vínculos comerciais com as colônias gregas no Mar Mediterrâneo e na Ásia Menor.

A educação em Atenas, como observou Pedro Paulo Hanson (2012), era uma prerrogativa das famílias mais abastadas. Priorizava-se não apenas o desenvolvimento físico, mas também o intelectual, criando uma sociedade equilibrada e culta.

A valorização da arte e da literatura em Atenas não passou despercebida pela história. Como mencionado por Tucídides (2001), a cidade se tornou o epicentro cultural da Grécia, influenciando profundamente a filosofia ocidental e o conceito de democracia.

Apesar desses avanços culturais, as mulheres em Atenas enfrentavam restrições significativas em sua educação e papel na sociedade, como observado por Tucídides. Eram educadas para serem submissas e voltadas apenas para as tarefas domésticas, refletindo as normas sociais da época. (Tucídides, 2001)

A transição de Atenas de um sistema monárquico para uma democracia, nos séculos VIII-VII a.C., foi um marco histórico significativo. Conforme descrito por Hanson (2012), essa mudança representou a ascensão do poder popular e o estabelecimento de instituições políticas que moldaram o mundo antigo.

O governo em Atenas, como descrito por Tucídides (2001), era fundamentado na Eclésia, uma assembleia popular na qual somente os cidadãos do sexo masculino, com mais de dezoito anos e com pelo menos dois anos de serviço militar, tinham o direito de participar. Essa estrutura política refletia os valores e as normas sociais da sociedade ateniense da época.

No jogo "Assassin's Creed Odyssey", os jogadores depararam-se com muitos dos elementos mencionados anteriormente sobre a antiga Atenas. A cidade é ricamente recriada, proporcionando uma experiência imersiva na história e na cultura grega.

Assim como na história real, os jogadores podem testemunhar a diversidade cultural de Atenas, com suas ruas movimentadas e seus mercados cheios de vida, refletindo a influência de diferentes povos na formação da cidade. A narrativa do jogo também destaca a importância do comércio marítimo para Atenas, com os jogadores navegando pelos mares Egeu e Mediterrâneo, negociando mercadorias e enfrentando desafios marítimos.

A educação e o desenvolvimento físico e intelectual dos cidadãos atenienses também são aspectos explorados no jogo. Os jogadores interagem com personagens que representam diferentes camadas da sociedade ateniense, desde os aristocratas educados até os artesãos e trabalhadores comuns. Através das missões e diálogos do jogo, é possível compreender como a educação e a cultura desempenhavam um papel central na vida dos atenienses, bem como a complexidade e pluralidade como marcas da sociedade ateniense.

Além disso, "Assassin's Creed Odyssey" retrata vividamente o papel das mulheres na sociedade ateniense. Embora as restrições enfrentadas pelas mulheres na época sejam representadas no jogo, os jogadores também encontram personagens femininas fortes e influentes que desafiam as normas sociais e a lógica patriarcal da sociedade grega.

A transição de Atenas de um sistema monárquico para uma democracia também é explorada em "Assassin's Creed Odyssey". Os jogadores testemunham os

conflitos políticos e sociais que marcaram esse período de transição, participando de eventos históricos e tomando decisões que moldam o destino da cidade.

Por fim, o jogo apresenta uma representação da Eclésia, a assembleia popular de Atenas, onde os jogadores realizam debates políticos e votações importantes que afetam o curso da história do jogo. Tal prerrogativa insere as instituições políticas e a lógica da constituição de decisões coletivas como sinais do nascimento da política.

Em suma, "Assassin's Creed Odyssey" explora todas as minúcias da antiga Atenas, recriando elementos históricos e culturais que definiram essa época e lugar tão importantes na história da civilização ocidental. Assim, traduz essa construção marcados por dilemas históricos como a democracia, a política e os diferentes grupos históricos que compõem essa sociedade. (Inserir imagens em torno do seu discurso)

3.5 APONTAMENTOS O USO DO JOGO COMO FERRAMENTA DE ENSINO

Diante do apresentado, O jogo "Assassin's Creed Odyssey" revela-se experiência rica e imersiva sobre as diferenças entre Esparta e Atenas, oferecendo aos jogadores uma visão fascinante da Grécia Antiga. Através da exploração dessas duas cidades-estado e da interação com seus habitantes, o jogo nos transporta para um mundo onde as distintas culturas, valores e estilos de vida dessas duas sociedades são evidenciados.

Em Esparta, a ênfase na disciplina militar e na supremacia bélica é evidente em cada aspecto do jogo. Desde a arquitetura funcional e austera até as crianças envolvidas em treinamento militar desde tenra idade, o jogador é imerso na cultura militarizada e na sociedade altamente estratificada de Esparta. A educação é rigorosa e voltada para a formação de guerreiros, com as mulheres também participando ativamente das atividades militares e políticas da cidade. A organização política complexa, com seus dois reis e conselhos de anciãos, é apresentada de forma detalhada, destacando a busca por estabilidade e ordem em uma sociedade profundamente militarizada.

Por outro lado, ao explorar Atenas, os jogadores são transportados para uma cidade vibrante e culturalmente rica, onde a arte, a literatura e a democracia florescem. A arquitetura grandiosa e refinada, exemplificada pelo majestoso Partenon na

Acrópole, reflete o orgulho cívico e cultural da cidade de Atenas. A educação é valorizada e acessível a uma parcela mais ampla da população, criando uma sociedade equilibrada e culta. A representação das mulheres em Atenas, embora ainda restrita em comparação com os homens, destaca-se pela sua participação na vida cultural da cidade.

Através das missões, diálogos e eventos históricos do jogo, os jogadores testemunham a transição de Atenas de um sistema monárquico para uma democracia, participando ativamente de debates políticos e votações importantes que moldam o destino da cidade. A representação da Eclésia, a assembleia popular de Atenas, oferece uma visão profunda do processo democrático e da participação cidadã na política da época.

Em resumo, "Assassin's Creed Odyssey" oferece uma visão abrangente e envolvente da Grécia Antiga, destacando as diferenças marcantes entre Esparta e Atenas e proporcionando aos jogadores sobre a cultura, a política e a sociedade desse período tendo como discurso a diversidade e a diferença entre as cidades-estados gregas;

A riqueza de detalhes apresentados em "Assassin's Creed Odyssey" oferecem uma oportunidade excepcional para serem utilizadas em sala de aula como uma ferramenta educacional poderosa. Ao explorar as diferenças entre Esparta e Atenas dentro do contexto do jogo, os estudantes podem não apenas visualizar, mas também vivenciar virtualmente as nuances culturais, sociais e políticas dessas duas importantes cidades-estado da Grécia Antiga.

Uma atividade em sala de aula pode envolver a exploração guiada do jogo, onde os alunos são convidados a explorar as paisagens, interagir com personagens e participar de missões que destacam as características distintivas de Esparta e Atenas. Durante essa exploração, os alunos podem ser incentivados a observar e analisar as diferenças na arquitetura, na educação, na organização política e nos papéis de gênero entre as duas cidades.

Além disso, as missões e os diálogos do jogo podem servir como ponto de partida para discussões em sala de aula sobre temas como militarismo versus democracia, igualdade de gênero, educação e estrutura política. Os alunos podem ser desafiados a comparar e contrastar as diferentes abordagens de Esparta e Atenas em relação a esses temas, estimulando o pensamento crítico e a reflexão sobre as complexidades da sociedade grega antiga.

Outra abordagem seria utilizar o jogo como base para projetos de pesquisa, onde os alunos podem investigar mais a fundo aspectos específicos da vida em Esparta e Atenas, como a educação espartana, o funcionamento da democracia ateniense ou a arquitetura das duas cidades. Os alunos podem então apresentar suas descobertas em formato de relatórios, apresentações orais ou até mesmo projetos multimídia, compartilhando o que aprenderam com a classe.

Além de oferecer uma experiência de aprendizado envolvente e imersiva, o uso de "Assassin's Creed Odyssey" em sala de aula pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades importantes, como pensamento crítico, análise histórica, pesquisa e comunicação. Ao conectar o conteúdo do jogo com conceitos históricos e culturais mais amplos, os alunos podem ganhar uma compreensão mais profunda e significativa da Grécia Antiga e de seu impacto na ideia de ocidente.

3.6 EXPLORANDO A GRÉCIA ANTIGA: AS DIFERENÇAS ENTRE O MODO NORMAL E O MODO EDUCATIVO EM ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

No Assassin's Creed Odyssey, os jogadores podem explorar a Grécia Antiga de duas formas distintas: no modo de jogo normal e no modo educativo (Discovery Tour). Cada um desses modos proporciona experiências diferentes, atendendo a perfis variados de jogadores, desde aqueles que buscam uma aventura imersiva até os que desejam uma abordagem mais focada no aprendizado histórico.

No modo de jogo normal, o jogador assume o papel de Kassandra ou Alexios, mercenários espartanos que percorrem a Grécia do século V a.C. durante a Guerra do Peloponeso. Essa experiência combina elementos de ação, exploração e narrativa interativa, permitindo ao jogador tomar decisões que afetam o desenrolar da história. O jogo apresenta combates intensos, participação em batalhas entre Atenas e Esparta, missões variadas e interações com personagens históricos, como Sócrates e Péricles. Embora a ambientação seja rica em detalhes históricos, a trama é ficcional e inclui elementos mitológicos e fantásticos para enriquecer a experiência de entretenimento.

Já o modo educativo (Discovery Tour) transforma o jogo em uma plataforma interativa de aprendizado, retirando os elementos de combate e missões narrativas

para focar na exploração e na educação histórica. Nesse modo, o jogador pode percorrer livremente diversas cidades e regiões da Grécia Antiga, visitando monumentos, templos e locais emblemáticos, enquanto acessa explicações detalhadas sobre arquitetura, cultura, religião e cotidiano da época. O conteúdo é estruturado em tours guiados, com informações baseadas em pesquisas acadêmicas e desenvolvidas com o auxílio de historiadores. Esse modo é ideal para quem deseja aprender sobre o período histórico sem a pressão de desafios ou confrontos, tornando-se uma ferramenta educacional valiosa tanto para estudantes quanto para professores.

Assim, enquanto o modo normal oferece uma experiência imersiva e dinâmica, equilibrando história e ficção, o modo educativo propõe uma jornada mais didática e reflexiva, permitindo que o jogador explore a Grécia Antiga com um olhar voltado para o conhecimento e a compreensão histórica.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) analisou de forma abrangente o potencial dos jogos eletrônicos, com foco em *Assassin's Creed Odyssey*, como ferramentas educacionais no ensino de História, especialmente no estudo da Grécia Antiga e da Guerra do Peloponeso. O uso da tecnologia no contexto pedagógico é uma demanda crescente, impulsionada pelas mudanças sociais e tecnológicas das últimas décadas, e os jogos digitais emergem como um recurso inovador e engajador para os estudantes do século XXI.

Através da análise de *Assassin's Creed Odyssey*, o trabalho explorou as representações digitais de Atenas e Esparta, duas das mais influentes cidades-estado da Grécia Antiga, e como essas representações podem ser comparadas com documentos históricos. O jogo, lançado pela Ubisoft em 2018, não apenas oferece uma experiência visual impressionante, mas também uma imersão no contexto geográfico, político, social e cultural da Grécia do século V a.C. Com o apoio de historiadores e a recriação cuidadosa de eventos históricos, como a Peste de Atenas e a Batalha de Termópilas, o jogo permite que os estudantes vivenciem o passado de maneira interativa, o que contribui para o desenvolvimento de uma compreensão crítica dos acontecimentos históricos.

O trabalho demonstrou que, quando utilizados de maneira pedagógica, jogos como *Assassin's Creed Odyssey* podem complementar o ensino tradicional, oferecendo uma abordagem interdisciplinar que conecta História, Geografia, Sociologia e Filosofia. O jogo permite aos alunos explorarem a organização social e política de Esparta e Atenas, a arquitetura diferenciada dessas cidades e os eventos históricos marcantes, como a transição de Atenas para a democracia. Além disso, as missões e diálogos do jogo servem como ponto de partida para discussões em sala de aula sobre temas relevantes, como o militarismo espartano versus a democracia ateniense, as questões de igualdade de gênero e a educação nas sociedades gregas.

Ao integrar jogos eletrônicos no ambiente escolar, o educador não apenas atrai a atenção dos estudantes, mas também estimula habilidades importantes, como o pensamento crítico, a análise histórica e a pesquisa. Essas habilidades estão em consonância com as competências previstas na Base Nacional Comum Curricular

(BNCC), que prioriza o desenvolvimento de uma compreensão crítica sobre os eventos e figuras históricas e a aplicação do raciocínio de tempo e espaço.

Por fim, a análise de *Assassin's Creed Odyssey* neste trabalho evidencia as potencialidades dos jogos digitais para o ensino da História, ao proporcionar uma experiência imersiva que transcende o mero entretenimento e enriquece o aprendizado. Contudo, é importante que o uso de jogos como ferramenta pedagógica seja realizado de forma crítica e reflexiva, para evitar a perpetuação de estereótipos e simplificações históricas. A educação para o século XXI exige que se reconheçam as limitações e possibilidades das novas tecnologias, equilibrando inovação com equidade e promovendo uma formação emancipatória que prepare os estudantes para compreender e atuar no mundo contemporâneo.

Assim, este trabalho reforça a importância de incorporar a tecnologia no ensino de História, reconhecendo que os jogos eletrônicos, quando bem utilizados, podem transformar a sala de aula em um espaço de aprendizagem mais dinâmico e envolvente. Por fim, pensamos que a tecnologia em questão ao sistematizar o legado grego pode ser fundamental para o debate sobre os impactos da Grécia na formação do Ocidente, e o quanto seus valores de conhecimento, cultura e arte representam um posicionamento político a respeito de um passado. Talvez esse seja um ponto a ser explorado em futuros trabalhos.

5 REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE INTERNET. **IBGE**: 40 milhões de brasileiros não têm acesso à Internet. Disponível em: <https://www.abranet.org.br/Noticias/IBGE%3A-40-milhoes-de-brasileiros-nao-tem-acesso-a-Internet-3345.html?UserActiveTemplate=site>. Acesso em: 26 out. 2023.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Ensino e aprendizagem na sociedade do entretenimento: desafios para a formação docente. **Educação** (PUCRS. Impresso), v. 36, p. 232-239, 2013.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. Aprender História com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para os professores. In: MAGALHÃES, Marcelo et. al. (Orgs.). **Ensino de História**: usos do passado, memória e mídia. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2014. pp. 239-253

BASSANI, Patrícia Scherer. Realidade aumentada na escola: experiências de aprendizagem em espaços híbridos. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 19, n. 62, p. 1174-1198, jul. 2019. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981. Acesso em 25 set. 2024.

BELCHIOR, Ygor Klain; ERMIDA, Luiz Felipe de Faria. Assassin's Creed Odyssey e as identidades gregas. **MÉTIS: HISTÓRIA & CULTURA**, Caxias do Sul, v. 22, n. 43, 2024. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/metis/article/view/11579>. Acesso em: 25 set. 2024.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 21 set. 2024.

CAVALCANTE, Amanda Paula Silva; SILVA, Marília Gerlane Guimarães da; MOREIRA, Rahillyanne Maytally Alcantara. **O Duolingo como ferramenta da aprendizagem/aquisição de idiomas**. CINTED, 2016.

DOS SANTOS, C. Educação e 'cibercultura': como os futuros professores estão se preparando para conduzirem processos educativos voltados a estudantes com atenção continuamente parcial?. **Acta Scientiarum. Education**, v. 44, n. 1, p. e52673, 16 dez. 2023

DUMONT, Jonathan. **Questionamentos sobre Assassin's Creed Odyssey**. Reddit, 3 fev. 2018. Disponível em: https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8suomv/hi_im_jonathan_dumont_creative_director_of/. Acesso em: 19 set. 2023.

FELIX, Cleiton; FERNANDES, Claudia. O futuro da educação é on-line?: discussão sobre tecnologia e educação a partir de uma visão crítica. **Acervo**, Rio de Janeiro, v. 35, n. 1, p. 1722-1776, abr. 2022. Disponível em:

<https://revista.an.gov.br/index.php/revistaacervo/article/view/1776/1722>. Acesso em: 15 ago. 2023.

FLOERGRİ. Mapa de AC **Odyssey VS Grécia real**. Reddit. Disponível em: https://www.reddit.com/r/AssassinsCreedOdyssey/comments/fvj4hv/ac_odyssey_map_vs_actual_greece/?tl=pt-br&rdt=38930. Acesso em: 26 nov. 2024.

FRIGOTTO, Gaudêncio. **Educação e crise do capitalismo real**. São Paulo: Cortez, 2010.

FUNARI, Pedro Paulo. **Grécia e Roma**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2002. 120 p.

FÜHR, Regina Candida. Educação 4.0 e seus impactos no século XXI. In: CONGRESSO NACIONAL DA EDUCAÇÃO, 5., 2018, Recife. Educação 4.0 e seus impactos no século XXI. **Anais...** Recife: Conedu, 2018. p. 1-6. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD4_SA19_ID5295_31082018230201.pdf. Acesso em: 28 fev. 2023.

GEE, James Paul. Video Games, Learning, and “Content”. In: MILLER, Christopher Thomas (Org.). **Purpose and Potential in Education**. Nova York: Springer, 2008.

GILBERT, Lisa. Assassin’s Creed reminds us that history is human experience: students’ senses of empathy while playing a narrative video game. **Theory & Research in Social Education**, v. 47, n. 1, p. 108-137, 2016.

HANSON, Victor Davis. **Uma guerra sem igual: a história da guerra do Peloponeso**. Traduzido por Maria Lúcia de Oliveira. São Paulo: Record, 2012

KAYATT, P. M. **Realidade virtual na sala de aula: a nova revolução midiática na educação**. 25 de outubro de 2016.

LAMATTINA, Alexandre de Araújo. **Educação 4.0: transformando o ensino na era digital**. Formiga - MG: Editora Union, 2023. 139 p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MATTOS, Renan Santos. A aula de história em tempos incertos: disputas pelo passado e reformas curriculares. In: DOMINGUES, Charles Sidarta Machado. et. al. **Capítulos de História Política: interfaces no tempo presente**. Passo Fundo: Acervos, 2024, p. 55-81.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (Org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: UFRGS, 2018, p. 73-86.

MONTEIRO, Ana Maria Monteiro da Costa.; PENNA, Fernando de Araújo. Ensino de História: saberes em lugar de fronteira. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 36,

n. 1, p. 191-211, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/15080>. Acesso em: 27 nov. 2024.

NADAI, Elza. Ensino de história no Brasil: trajetória e perspectiva. **Revista Brasileira de História**, [s. l.], v. 25/6, n. 13, p. 62-143, 1933.

PENNA, Fernando de Araújo. **Ensino de História como operação historiográfica**. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013

PEREIRA, Nilton Mullet; GIL, Carmem Zeli de Vargas; SEFFNER, Fernando; PACIEVITCH, Caroline. Ensinar história entrelaçando futuros. **Revista Brasileira de Educação**, [s. l.], v. 25, p. 322-386, 20 fev. 2020. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782020000100204. Acesso em: 15 ago. 2023.

PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa**. Mestrado Profissional em Ensino de História – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016

RAMOS, M. C.; CARDOSO, K. T. S. N.; CARVALHO, M. do C. S. Uso da ferramenta digital Kahoot como estratégia para avaliação no ensino superior. CiTENPED,

RUATTA, Stephanie-Anne. **Perfil profissional**. LinkedIn. Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/stephanie-anne-ruatta>. Acesso em: 19 set. 2024.

SOARES, Euclides de Vargas. **Realidade Virtual nas Aulas de História**. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/computacao/realidade-virtual-nas-aulas-historia.htm>. Acesso em: 26 out. 2023.

SOUZA, Affonso; SOUZA, Flávia. **Uso da Plataforma Google Classroom como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem**: Relato de aplicação no ensino médio. Centro de Ciências Aplicadas e Educação - Universidade Federal da Paraíba – (UFPB), 2016.

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

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

UBISOFT. **Assassin's Creed Odyssey**. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed/odyssey>. Acesso em: 19 set. 2024.

