

ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: UMA EXPERIÊNCIA DE APLICAÇÃO DO *ASSASSIN'S CREED* NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rebeca Nadine de Araújo Paiva ¹

RESUMO

Este trabalho parte do interesse de analisar as contribuições do uso de jogos digitais nas aulas de História dos Anos Finais do Ensino Fundamental. Ao tratarmos da Antiguidade em nossas turmas de 6º ano, enfrentamos o desafio de tornar o passado mais factível para os estudantes mais jovens desta etapa de ensino. Diante disso, quaisquer aportes educativos são válidos para a promoção desta aproximação, desde que sejam viáveis para o contexto inserido. Ademais, procuramos por muitas vezes a realização de experiências que estabeleçam memórias afetivas na vida estudantil, colaborando para uma melhor construção do conhecimento histórico à longo prazo. Nesse sentido, como aponta Marcella Costa (2019) a incorporação do “digital” já é prevista nos documentos curriculares nacionais, porém não existem modelos de como isso deva acontecer. Então, cabe aos professores procurarem se instrumentalizar, para além dos seus cursos de graduação, a fim de aplicarem novas tecnologias no contexto escolar. Com este cenário, encontramos na franquia de jogos *Assassin's Creed*, da produtora Ubisoft, uma excelente ferramenta educativa para as aulas de História: o *Discovery Tour*. Neste modo do jogo, o jogador realiza passeios de acordo com roteiros guiados pelo mapa da aplicação, aprendendo sobre aquele passado a partir de personagens históricos, a vida cotidiana e curiosidades da cultura na qual aquela realidade virtual foi inspirada. Entre as possibilidades, selecionamos para utilização duas versões: *Origins* e *Odyssey*. A partir delas foi possível vivenciar trajetos no Egito Antigo e Grécia Antiga, respectivamente, materializando de forma audiovisual e prática os aprendizados contidos nos livros didáticos, utilizando a tecnologia como meio para a construção do conhecimento histórico, tornando o passado mais próximo dos estudantes. Com isso, trataremos do uso desses jogos a partir de experiências de aplicação entre 2023 e 2024, em escola da rede privada na cidade de Parnamirim, no Rio Grande do Norte.

Palavras-chave: Ensino de História. Antiguidade. Jogos Digitais. *Assassin's Creed*. Realidade Virtual.

¹ Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino de História (PROFHISTÓRIA) da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, rebecanadine@gmail.com.