

## UTILIZAÇÃO DO JOGO “EXÍLIO DE SI” COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Guilherme Alves da Silva<sup>1</sup>

Eduardo José de Castro<sup>2</sup>

### RESUMO

Estudos sobre o uso de jogos eletrônicos em sala de aula são debatidos desde o início dos anos 2000 e vêm ganhando espaço nas discussões sobre o ensino de História. Este trabalho relata a experiência de aplicação de um jogo eletrônico em turmas de 9º ano do ensino fundamental de uma escola no Recife, Pernambuco. A atividade ocorreu durante o estágio de regência, como parte de uma sequência didática sobre o “nazifascismo” e a perseguição a grupos minoritários, como judeus, ciganos, homossexuais e opositores do regime. O jogo *Exílio de si*, desenvolvido por brasileiros, foca na narrativa e em escolhas que alteram o final da história. A experiência ganha força ao dialogar com o que Tomaz Tadeu da Silva define como produção social da identidade e da diferença. Para ele, identidade e diferença estão em estreita relação e uma política pedagógica nesse campo, mais que reconhecer e celebrar tais conceitos, deve questioná-los. Com o *Exílio de si*, os estudantes do 9º ano exploraram possibilidades de transgressão e subversão das identidades e diferenças presentes no jogo. É essencial considerar a narratividade dos videogames e sua aplicação no ensino de História, como apontam Robson Scarassati Bello e João Victor Rosa, respectivamente. O resultado foi marcado por organização democrática: as decisões coletivas dos alunos impactavam diretamente o desfecho da narrativa. Questões como empatia, identidade, diferença, intolerância religiosa e cultural emergiram das próprias observações dos estudantes, que identificaram semelhanças entre o jogo e o movimento histórico estudado. Concluímos que o uso de novas metodologias e recursos didáticos possibilita diferentes formas de apreender o conhecimento histórico, indo além do ensino tradicional da disciplina.

**Palavras-chave:** Identidade e diferença, Intolerância, Videogames, Estágio, Ensino de História.

### Introdução

Os *videogames* são um tipo de mídia que vêm ganhando destaque nos últimos anos. Essa atenção maior voltada aos jogos eletrônicos pode ser explicada por diversos fatores, o primeiro deles é o seu valor como produto mercadológico, movimentando cerca de US\$ 182,5 bilhões no ano de 2024 e com estimativas de alcançar em 2025 uma movimentação de US\$

<sup>1</sup> Graduando em licenciatura em História pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mails para contato: [guilherme.alvess@ufpe.br](mailto:guilherme.alvess@ufpe.br) / [guilhermealves0359@gmail.com](mailto:guilhermealves0359@gmail.com)

<sup>2</sup> Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em História pela Universidade Federal de Pernambuco, professor concursado da rede básica de ensino da cidade do Recife e integrante da Rede de Pesquisa e Formação em Curadoria de Exposição. E-mail para contato: [educastro1703@gmail.com](mailto:educastro1703@gmail.com)

188,8 bilhões<sup>3</sup>, superando outros tipos de indústrias como o cinema e a música. Aliado a isso, os *videogames* deixaram de ser vistos apenas como um produto midiático e de entretenimento para transformar-se em um objeto cultural, processo que é motivado pelo consumo maior por parte das gerações mais novas. Essa modificação também pode ser explicada pela forte presença do console *PlayStation 2* em meados dos anos 2000, bem como a maior democratização dos jogos por meio do advento dos *smartphones*, que começaram a ser utilizados no Brasil com maior impacto em meados da década de 2010.

A experiência relatada teve como objetivo para sua aplicação o intuito de, a partir de um jogo digital, avaliar a capacidade de interpretação e de comparação de elementos presentes no jogo com os conteúdos do assunto relacionado ao nazifascismo. Também buscou-se para além dos conteúdos, e a partir da metodologia estabelecida, promover uma vivência de democracia participativa a fim de proporcionar aos estudantes a percepção dos valores democráticos. Por fim, também teve a intenção de oportunizar aos alunos, a possibilidade de agência em sala de aula a partir do jogo digital.

## Referencial Teórico

É por volta dos anos 2000 que os primeiros estudos que buscavam relacionar os *videogames* e a História surgem. Contudo, durante certo tempo os jogos eletrônicos não eram considerados objetos da História por setores mais tradicionais dessa área, algo bastante diferente do que acontecia com outras mídias como a música e o cinema (RIBEIRO, 2024, p.13). Esse tipo de desconfiança em relação aos jogos digitais se tornou um impedimento tanto para o estudo deles no meio acadêmico, como para a utilização deles no ensino de História. Para muitos, os *videogames* são descritos como “objetos infantis” (BOGOST, 2007, p. vii) e devido a esse pensamento, em certos casos, os jogos digitais sofrem maiores dificuldades em serem analisados de uma maneira mais séria, o que gera uma descredibilização dos jogos eletrônicos em diversas áreas, incluindo a educação. Em contrapartida a isso, o presente relato de experiência busca demonstrar como a utilização de um jogo digital, chamado *Exílio de Si* (2025), pode ser benéfico para o ensino de conteúdos de História e como elementos presentes nesse jogo digital podem auxiliar na formação de um pensamento crítico e autônomo dos alunos.

Antes de mais nada é necessário entender o que define um jogo eletrônico. Contudo, mesmo com uma efervescência de estudos transdisciplinares que se debruçam em entender os

<sup>3</sup> MEIO & MENSAGEM. Indústria global de games atingirá US\$ 188,8 bilhões em 2025, Meio & Mensagem, 18 set. 2025, Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/marketing/industria-global-de-games-atingira-us-1888-bi-em-2025>> Acesso em: 18 out. 2025.

videogames, não existe uma definição conclusiva e determinada. Neste trabalho, entende-se os jogos eletrônicos como sendo uma ~~multimídia digital~~<sup>4</sup> que necessita de um *hardware*<sup>4</sup> e um *software*<sup>5</sup> como parte de uma efetivação de um processo<sup>6</sup> que possibilita uma interatividade indispensável, ativa e dinâmica do jogador com os elementos estéticos, mecânicos e narrativos presentes no jogo, sendo guiados por regras<sup>7</sup> pré-estabelecidas<sup>8</sup> pelos desenvolvedores e que possibilitam a vivência de um *storyplaying*<sup>9</sup>.

Diante dessa definição, também deve-se entender que os jogos eletrônicos não são homogêneos e possuem diferentes formas de financiamento, produção e estilos que proporcionam uma diversidade gigantesca de produtos, o que também explica a grande movimentação econômica resultante dessa indústria. Para um entendimento mais aprofundado sobre essas questões, os jogos digitais desde a sua concepção são definidos de acordo com o seu financiamento disponível, bem como a quantidade de desenvolvedores elencados para a construção do projeto. Em relação a isso, os *games* são divididos em três categorias: os jogos *indies*<sup>10</sup>; os AA (lê-se *double a*)<sup>11</sup>; e por fim, os AAA (lê-se *triple a*)<sup>12</sup>.

Outras categorias de distinção entre os jogos são os seus estilos e gêneros que em sua maioria são relacionados às mecânicas de jogabilidade e regras presentes nos jogos digitais. João Scarassati Bello (2016) separa eles em três categorias: os jogos de ação, que se separam

<sup>4</sup> Componentes físicos que compõem um dispositivo eletrônico.

<sup>5</sup> Programas e processos que indicam as operações internas de um dispositivo eletrônico.

<sup>6</sup> Para Bogost (2007) os videogames são compostos por processos formados por unidades de operação que a partir da interrelação de um *hardware* e de um *software*, conseguem, via linhas de código de programação, proporcionar uma interação entre o movimento proporcionado pelo jogador e a visualização desse movimento nos personagens dentro do jogo. O primeiro é efetuado pela utilização de um *hardware* e o segundo pelo processo é desempenhado pelo *software*.

<sup>7</sup> De acordo com Bogost (2007), os sistemas de um jogo digital já estão pré-estabelecidos pelos desenvolvedores, significando que determinadas escolhas narrativas e de mecânicas de jogos devem obedecer aos limites impostos pelos desenvolvedores, o que pode agradar ou desagradar determinados jogadores. O autor também entende que essa característica pode indicar posicionamentos técnicos, culturais, teóricos e até mesmo políticos.

<sup>8</sup> Para Domsch (2007), os jogos digitais são vivenciados pelos jogadores em uma mescla de narratividade e jogabilidade. Esse pensamento é diferente do que se acreditava nos anos 2000, pois para muitos os jogos eram formados apenas por um ou pelo outro. Nas palavras de Ribeiro (2024) os jogos digitais possuem “uma relação de complementaridade” (p.33).

<sup>9</sup> De acordo com estudiosos como Huizinga e Caillois que desenvolveram os primeiros trabalhos relacionados a jogos, para poder jogar, o jogador deve entender as regras e concordar com suas aplicações. Seguindo nessa mesma linha teórica, os jogos eletrônicos, também são definidos por regras que designam os limites narrativos e também de jogabilidade. Vale ressaltar, que à época da escrita desses trabalhos não existiam jogos eletrônicos.

<sup>10</sup> Tais jogos apresentam um orçamento maior que os jogos *indies*, têm equipes acima de 12 pessoas e não possuem todos os direitos artísticos relacionados ao jogo, como por exemplo, a distribuição deste é feita por outro estúdio ou empresa.

<sup>11</sup> Esses são os jogos que possuem baixo orçamento, poucas pessoas na produção do jogo e detém todos os direitos artísticos referentes a ele

<sup>12</sup> Estes são jogos desenvolvidos por grandes estúdios que estão ligados ao mercado de ações e podem usufruir de grande quantitativo de dinheiro para o desenvolvimento de seus jogos. Além disso, possuem equipes que giram em torno de centenas a milhares de pessoas e os direitos dos estúdios que desenvolvem estes jogos são bem limitados, devido ao envolvimento de acionistas.

em diversos gêneros, como o FPS (*First Person Shooter*, em português: Tiro em primeira pessoa), os de luta, *Beat’em Up*, os de estratégia, os de estratégia e estratégia-mistério; os jogos de exploração como os RPG (*Role Playing Game*, em português: Jogo de Interpretação de Personagem) e de sobrevivência; e por fim, os jogos de narrativa, com destaque para os gêneros *graphic novels*, filmes interativos e o *Point & Click* (em português, apontar e clicar).

É neste último gênero que o jogo *Exílio de Si* está inserido. Desenvolvido pelo estúdio indie brasileiro *Updog Software*, o jogo gratuito disponível para PC pela plataforma *Steam*, conta a história de Sybil, personagem que é retratada como fugitiva por possuir cultura e religião diferente da tradição hegemônica da localidade que ela vive. Tendo esse plano de fundo ficcional, o jogo tem características narrativas em que as escolhas são necessárias, afetando a personagem e o andamento da história, resultando a partir dessas escolhas, finais diferentes.

Como já supracitado, esse artigo pretende abordar de que maneira, *Exílio de Si* pode ser utilizado no ensino de História. No entanto, há mesmo a possibilidade de utilização de jogos digitais na educação? Essa pergunta vêm sendo feita por diversos estudiosos desde os anos 2000 e têm como principais nomes internacionais, James Paul Gee e Jeremiah McCall, bem como no Brasil os trabalhos de João Victor Rosa e de Leonardo Dallacqua de Carvalho nos fornece um panorama interessante sobre as condições de utilização dos jogos digitais em escolas do sistema de ensino brasileiro.

James Paul Gee, é um importante estudioso da utilização dos jogos eletrônicos nas escolas e, em 2009, escreveu um texto que incentivava a educação a incrementar aspectos dos jogos eletrônicos em suas práticas pedagógicas. Para o autor:

Os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem, princípios apoiados pelas pesquisas atuais em Ciência Cognitiva (GEE, 2003, 2004). Por quê? Se ninguém conseguisse aprender esses jogos, ninguém os compraria – e os jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos, pequenos. Em um nível mais profundo, porém, o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos. Os seres humanos de fato gostam de aprender, apesar de às vezes na escola a gente nem desconfiar disso. (GEE, 2009, p. 1)

Assim, Gee (2009) caracteriza os jogos como possuindo princípios de aprendizagem, que deveriam ser incluídos nas aulas. Alguns deles são destacados neste trabalho, como a interação (princípio inerente dos videogames já que é por meio da ação dos jogadores que os elementos dentro dos jogos se movem); agência (os jogos dão uma sensação real ao jogador de controle e ação); boa ordenação dos problemas (os jogos possuem níveis que vão



escalonando a partir de novos aprendizados, o que facilita a busca por soluções criativas para problemas difíceis); riscos (com esse princípio, os jogadores são incentivados a tentar novas formas de superar os problemas presentes nos jogos); frustração prazerosa (mesmo com os erros, a frustração é parte do processo de aprendizagem para o andamento do progresso nos *games*); pensamento sistemático (os jogos digitais encorajam os jogadores a pensar de maneira conjunta sobre eventos, fatos e habilidades, visto que suas escolhas impactam em consequências futuras); e explorar, pensar lateralmente, repensar os objetivos (por fim, os jogos incentivam a explorar com calma e de modo detalhado os espaços para que assim os jogadores consigam se sentir preparados a continuar).

Observando como os jogos eletrônicos têm potencial para serem utilizados em sala de aula, Leonardo Dallacqua de Carvalho (2024) reflete que o bom aproveitamento de um jogo como recurso pedagógico, depende mais das formas como os alunos se apropriam dessa mídia cultural do que do porte e qualidade do jogo. Para o autor, “o uso de videogames não garante automaticamente aprendizagem ou envolvimento” (DE CARVALHO, 2024, p. 189). Além disso, Leonardo Dallacqua destaca a importância da agência, princípio defendido por Gee e presentes nos jogos, como forma de promoção de autonomia dos indivíduos.

Tendo em vista a importância da utilização dos jogos na educação, em 2016, Jeremiah McCall, Jennifer Groff, Paul Darvasi e Zack Gilbert disponibilizaram uma metodologia de aplicação de jogos eletrônicos em sala de aula que deve ser aplicada antes mesmo da aula começar. Tal método é dividido em cinco passos: o primeiro é relacionado à preparação da aula, que deve ser feita pelo professor e é o momento em que o jogo deve ser explorado, pensando em como será preparada a aula, unindo o conteúdo e jogo digital; o segundo passo deve ser reservar um tempo de aula para apresentar o jogo à turma e familiarizá-los com as regras do *game*; a terceira parte é fazer uma sessão curta primária de 15 a 30 minutos para entender se os alunos estão ambientados com o jogo eletrônico e se possível, manter esse esquema ao longo das aulas seguintes; o quarto elemento, é dividir os alunos em grupos pois ajuda na promoção do trabalho em equipe nas decisões colaborativas; por fim, deve-se promover uma reflexão junto aos estudantes dos objetivos alcançados.

Essa metodologia de aplicação de jogos eletrônicos em sala de aula é bem estruturada, contudo, os autores ressaltam que pode existir muitas dificuldades para sua efetivação e listam uma sequência de barreiras que impedem isso de acontecer: como o custo do jogo, o acesso a tecnologias necessárias, a dificuldade de algumas instituições educacionais de aprovar a aplicação de novas metodologias de ensino, bem como as normas existentes nessas escolas.



Também ressalta-se a importância da compatibilidade de plataformas, a formação profissional, e por fim, as percepções de professores e alunos sobre o que é educação.

Mesmo que Jeremiah McCall e colegas tenham listado essas dificuldades em escolas estadunidenses, Rosa (2020) também percebeu que tais dificuldades são parecidas com as presentes nas escolas brasileiras. Dito isso, o autor sequenciou uma série de dificuldades que impossibilitam a utilização devida dos jogos eletrônicos no ensino de História, como a falta de infraestrutura nas escolas, grande quantidade de alunos nas salas de aula, pouco tempo de aula, falta de formação de professores relacionado à novas tecnologias, bem como o desinteresse dos alunos. Tal parâmetro afasta muitas vezes até mesmo a possibilidade de professores tentarem aplicar novas metodologias ligadas à aplicação de jogos digitais, elemento que é extremamente compreensível visto à baixa valorização e apoio da profissão e educação presente em nosso país. Leonardo Dallacqua de Carvalho (2024) comenta que:

Os raros professores que se aventuram nessa modalidade de ensino muitas vezes possuem apenas seu próprio dispositivo tecnológico para compartilhar com salas de trinta, quarenta ou até cinquenta alunos. Como é possível alcançar efetividade na aprendizagem em apenas cinquenta minutos de aula? (DE CARVALHO, 2024, p. 177-178)

Esse panorama também afeta a própria noção de agência dos estudantes, visto que nem todos os jogos podem ser feitos de maneira coletiva, o que pode gerar uma “passividade” dos estudantes. Além disso, Leonardo Dallacqua apoia a ideia de que mesmo com essas complexidades, “jogos eletrônicos não devem se tornar uma nova forma de elitização do ensino de história” (DE CARVALHO, 2024, p. 178), mas sua aplicação deve ser mediada entre o aluno, a tecnologia e o conhecimento histórico, visando mitigar as desigualdades.

Acabada as discussões relacionadas aos *videogames* e sua aplicação nas aulas de História, o jogo *Exílio de Si* possui elementos interessantes que possibilitam uma análise decolonial, essa que trata especificamente da produção social da identidade e da diferença. Tomaz Tadeu da Silva (2012) entende que identidade e diferença estão intimamente relacionados, diferente do senso comum que acredita na perspectiva de que a identidade e a diferença são categorias independentes. Para o autor, “a identidade e a diferença são criações sociais e culturais” (SILVA, 2000, p. 76) e por isso, são produzidas ativamente e perpetuadas por meio da fala.

Além disso, o pensador defende a ideia de que entender a identidade e a diferença como uma questão de apenas “tolerância”, promove o entendimento de que as diferenças são



algo “naturalizado”, o que impede que possa-se fazer uma crítica ao sistema que promove essas diferenças. Dessa maneira, o autor promove um entendimento que subverte esse pensamento hegemônico e que busca criar uma nova linha de pensamento que busque “antes de tolerar, respeitar e admitir a diferença” (SILVA, 2000, p. 99-100), entender como ela é produzida por meio das relações de poder que indicam inclusão ou exclusão, classificação, demarcação de fronteiras e também uma normalização de todos esses processos. À mesma forma, o poder articula uma homogeneidade forçada, que pode ser denotada por meio da linguagem, pela criação de símbolos nacionais e também de uma hibridização advinda de movimentos conflituosos.

Aliado às noções trazidas por Tomaz Tadeu da Silva, o conceito de performatividade (que entende a identidade como algo em movimento e não estático) criado por Judith Butler, ajuda a compreender melhor a narrativa do jogo digital e como essa produção social da diferença e da identidade se apresenta no mundo. Sendo assim, como forma de produzir uma pedagogia que tenha como intenção modificar as estruturas que perpetuam essa lógica de diferenciação, o autor apoia a ideia de José Luis Pardo que defende que para respeitar a diferença é necessário “deixar que o outro seja como eu não sou, deixar que ele seja esse outro que não pode ser eu” (PARDO apud SILVA, 2000, p. 101).

## Metodologia

A realização desse processo educativo foi efetuado durante o período do estágio obrigatório em uma escola de ensino fundamental, onde teve como público alvo três turmas do 9º ano da Escola Municipal em Tempo Integral Divino Espírito Santo localizada na cidade de Recife em Pernambuco. O estabelecimento educativo possui televisão em todas as salas, facilitando a aplicação, e o computador usado para a proposta educativa foi de uso pessoal. A utilização do jogo *Exílio de Si* se deu no final de uma sequência didática relacionada à ascensão do nazifascismo na Europa em meados da década de 1920 e 1930. Mesmo que o jogo possua uma estética ambientada em uma temporalidade que aparenta ser entre o final da idade média e início da idade moderna, os desenvolvedores do *game* afirmam que não buscaram fazer uma relação efetiva com uma temporalidade exata, mas que o jogo poderia ser utilizado para analisar qualquer momento histórico que tivesse alguma relação com as temáticas presentes nele. Sabendo disso, o período do nazifascismo, principalmente quando se trata da Alemanha Nazista, foi responsável por promover grande perseguição política, religiosa e cultural, onde o preconceito era algo disseminado e promovido por parte dos



governos totalitários, elementos que são presentes no jogo e gera uma grande reflexão feita pela personagem do *game*.

Dessa forma, após as aulas sobre o período citado, onde foi demonstrado como os governos totalitários utilizavam da violência como forma de promover suas ideologias na educação, mídias e cultura e tendo como base o entendimento que os alunos tinham alcançado a partir das discussões efetuadas nas aulas anteriores, a aplicação do jogo visou fixar essas compreensões e buscar junto dos alunos refletir sobre como o preconceito e as intolerâncias religiosa e cultural estão presentes nos dias atuais. De modo a incentivar a agência dos estudantes, mitigar as dificuldades tecnológicas e também fazer com que eles entendessem na prática o sentido de democracia participativa, a interação com o jogo, que tem características de escolhas, foi efetuada com a mediação do estagiário e a votação dos estudantes que podiam argumentar, defender e tentar convencer os colegas a votarem nas escolhas, que nas suas visões, aparentavam ser mais pertinentes para um final “ideal” para o jogo. Vale a pena destacar que o presente artigo não pretende abordar os finais do jogo, em vista de permitir aos leitores, de acordo com suas condições, experienciar o *game* e estabelecer suas próprias conclusões a partir de suas vivências e reflexões.

## Resultados e Discussão

O jogo proposto tem o objetivo de levar a personagem a fugir do território do reino do sul para o reino do norte. Contudo, a narrativa do jogo propõe que para isso, ela deve fazer todos os preparativos possíveis que a façam ao máximo parecer com as pessoas do território que ela está localizada e só assim conseguir fugir. Os alunos foram então incentivados a refletirem se a personagem deveria permanecer com a sua identidade e correr riscos ou se deveria abandonar tudo que a distingua dos outros personagens e ter chances de sobrevivência. As discussões em todas as três turmas foram acaloradas, com alguns alunos sendo totalmente contrários a abandonar os adornos e tudo o que caracterizava a personagem, outros defendiam abandonar tudo o que a definia com o objetivo de sobrevivência e outros ainda, assumiram uma posição de mediação acreditando que abandonar alguns itens da personagem seriam suficiente.

Por ser um jogo de escolhas, as votações eram importantes e em certos casos demoravam mais do que o previsto, já que os estudantes se engajaram com a dinâmica e criaram um afeto pela personagem, proporcionando assim, uma defesa e uma argumentação cada vez mais complexa. Tais características, recordam os princípios listados por Gee (2009), já que na ausência da possibilidade deles próprios jogarem os jogos, sua agência ocorria por



meio das suas participações nas discussões e votações. Juntamente a isso, de acordo com a agência deles, a interação com o jogo era efetuada, seja para falar com um NPC (*non-player character*, em português: Personagem Não Jogável) ou ir para determinado lugar, garantindo a exploração necessária do ambiente do jogo. Essa interação, no entanto, apresentava problemas que deveriam ser solucionados à medida que os riscos também aumentavam. Tais riscos eram medidos pelos estudantes ao mesmo tempo que criavam pensamentos sistemáticos das escolhas já efetuadas e dos próximos passos para a conclusão do *game*. Por sua vez, nas três turmas, a primeira rodada de interação com o jogo eletrônico não resultou em um “bom”<sup>13</sup> final, o que gerou para uns frustração, enquanto para outros resultou em concretização do seu ponto de vista, gerando a partir do erro, um aprendizado e um certo prazer em descobrir outra perspectiva.

Figura 1: Tela de início do jogo *Exílio de Si* (2025)



Fonte: Steam, 2025.

Alguns elementos incluídos no jogo, foram comparados com os conteúdos visualizados anteriormente durante a abordagem do assunto sobre a ascensão do nazifascismo. Alguns desses elementos foram: em primeiro lugar, estado policial e a violência proporcionada aos cidadãos, na qual os estudantes compararam à figura dos guardas presentes no jogo; o segundo é o imperialismo, comparado ao personagem deus-rei que na narrativa do jogo invadiu e retirou as terras dos ancestrais de Sybil, bem como forçou à todos uma homogeneização, impedindo à força o uso de elementos culturais distintos e vistos como

<sup>13</sup> O termo está entre aspas visto que os finais desse jogo podem ser “bom” ou “ruim” dependendo da perspectiva de quem joga. Na aplicação prática, os alunos caracterizaram o final 8 do *game* como sendo o final “bom”.



disruptivos. Por fim, a perseguição que Sybil sofre no jogo foi comparada com a perseguição que ciganos, judeus, homossexuais, almas do catolicismo e opositores dos governos totalitários sofreram e que em muitos casos, necessitaram abandonar - ou pelo menos esconder - suas tradições e identidades para sobreviver e fugir de regiões ocupadas por esses governos.

Um aspecto importante para a narrativa do jogo é a reflexão relacionada ao quanto de si mesmo uma pessoa consegue abandonar em busca de sua sobrevivência. O fato é que, Sybil deseja sobreviver e por ser vista como diferente dos outros, ela vê que necessita, como consequência, abandonar muito do que a define e sendo obrigada a performar uma identidade que não é sua, espelhando-se na forma de viver dos outros.

Retomando a discussão que Tomaz Tadeu da Silva faz, a diferença possui uma interdependência com a identidade e no caso da narrativa de *Exílio de si*, a cultura e a religião de Sybil, além de não ser respeitada, também não é tolerada, mas é perseguida. A personagem relata que se sente como uma presa e que nunca havia sido ensinada a fazer nada além de fugir. Dentro da narrativa do jogo, a última forma de fugir é descartar tudo que proporcionava a sua identidade. A representação do império na figura do deus-rei demonstra que as relações de poder definem qual identidade será considerada a ideal e quais serão consideradas disruptivas, indicando assim, uma possível exclusão e classificação inferior perante a identidade valorizada.

De forma geral, comprehende-se que a utilização desse jogo digital em sala de aula foi bastante proveitosa, visto que os estudantes conseguiram fazer relações entre os aspectos do jogo e os conteúdos visualizados anteriormente. Além do caráter conteudista, a vivência do jogo digital também foi importante para os estudantes, já que por muitos não terem acesso a um computador por diversos motivos, pode ser que essa experiência tenha sido a primeira para muitos de participar do *gameplay* de um jogo digital. Por fim, o resultado esperado de possibilidade de experiência de um modelo de democracia participativa também foi positivo, e ficou nítido que as habilidades para a promoção de valores democráticos, como o exercício do ouvir o outro, a percepção crítica, a autonomia e a empatia com o respeito ao diferente, sem querer enquadrá-lo em uma noção de normatividade, fizeram-se presente.

## Considerações Finais

A experiência aqui relatada buscou promover por meio de um jogo eletrônico, que possui característica multimidiática e lúdico-narrativa, uma inter-relação de aspectos presentes no *game* com uma realidade de intolerância e perseguição, acontecida sob os governos totalitários entre as décadas de 20 e 30 do século passado. Contudo, essa realidade,

em maior ou menor grau, ainda ocorre nos dias atuais, daí que advém a importância da utilização desse recurso em sala de aula. Os videogames, como já visto, além de um entretenimento, são parte da cultura e dessa forma podem ser utilizados como um documento histórico capaz de causar reflexão e aproximar os estudantes de realidades anteriormente vistas como distantes e abstratas.

Desse jeito, o trabalho entende que assim como outros jogos já estudados e analisados por outros autores em diversos trabalhos anteriores, como sendo exemplos da utilização de jogos eletrônicos para o ensino de História, *Exílio de Si* tem um grande potencial de analisar eventos históricos. Para além dessa área relacionada à educação, o jogo pode ser analisado por diversas óticas, incluindo a que foi feita neste trabalho relacionando-o à produção social da identidade e da diferença, conceito definido por Tomaz Tadeu da Silva. Também, o game tem o diferencial de ser gratuito, curto e “leve” sendo capaz de funcionar em quase todos os dispositivos computacionais da atualidade, o que facilita a maior democratização de seu uso pelos professores. No entanto, mesmo com essas facilidades e a existência de outras propostas didáticas relacionadas ao uso dos games, para além da apresentada nesse artigo, é necessário que haja a melhoria da infraestrutura das escolas e maior valorização dos professores. Somente assim, haverá a melhor viabilidade e condições para o aprendizado dos estudantes.

### Referências Bibliográficas

BELLO, Robson Scarassati. **O videogame como representação histórica:** narrativa, espaço e jogabilidade, em *Assassin's Creed (2007-2015)*. 2016. Dissertação de Mestrado em História. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. doi:10.11606/D.8.2016.tde-19122016-103439. Acesso em: 18 out. 2025..

BOGOST, Ian. **Persuasive games:** the expressive power of videogames. Cambridge; London: The MIT Press, 2007.

DE CARVALHO, Leonardo Dallacqua. Ensino de História e jogos eletrônicos. In: DE CARVALHO, L. D. **O historiador e os videogames:** uma introdução. Editora UEMA, 2024. Disponível em: <[www.editorauema.uema.br/index.php/omp/catalog/book/239](http://www.editorauema.uema.br/index.php/omp/catalog/book/239)>. Acesso em 18 out. 2025.



DOMSCH, Sebastian. **Storyplaying: agency and narrative in video games.** Berlim: De Gruyter, 2013. Disponível em: <https://library.open.org/handle/20.500.12657/24643>. Acesso em: 20 out. 2025.

GEE, James Paul. **Bons Videogames e Boa Aprendizagem.** Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/viewFile/15838/14515>>. Acesso em: 18 out. 2025.

#### **MEIO & MENSAGEM. Indústria global de games atingirá US\$ 188,8 bilhões em 2025.**

Meio & Mensagem, 18 set. 2025, Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/marketing/industria-global-de-games-atingira-us-1888-bi-em-2025>> Acesso em: 18 out. 2025.

RIBEIRO, Felipe Augusto. Para uma crítica dos videogames: uma introdução teórica. In: RIBEIRO, F. A.; DE CARVALHO, L. D. **Videogames e jogos eletrônicos: caminhos teóricos e temáticos para a história.** Editora UEMA, 2024, p. 13- 40. DOI: Disponível em: <[www.editorauema.uema.br/index.php/omp/catalog/book/315](http://www.editorauema.uema.br/index.php/omp/catalog/book/315)>. Acesso em: 29 de out. 2025.

ROSA, João Victor. **Videogames e ensino de história: aspectos práticos no uso didático.** Dissertação de Mestrado em História Social.. São Paulo: USP, 2020. doi:10.11606/D.8.2020.tde-19042021-194251. Acesso em: 16 de out. 2025.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In. SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Identidade e diferença: A perspectiva dos estudos culturais.** ed. 11, Petrópolis: Vozes, 2012, p. 73-102

UPDOG SOFTWARE. **Exílio de Si.** Updog Software, 2025. Jogo Eletrônico.