

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - PROPPG  
CÂMPUS CURITIBA  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DEPED-CT  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS, COMUNICAÇÃO E TÉCNICAS  
DE ENSINO**

**SABRINA SILVA DE SOUZA**

**APRENDENDO HISTÓRIA COM JOGOS DIGITAIS: O JOGO ASSASSIN'S  
CREED UNITY NA SALA DE AULA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO**

**CURITIBA**

**2018**

**SABRINA SILVA DE SOUZA**

**APRENDENDO HISTÓRIA COM JOGOS DIGITAIS: O JOGO ASSASSIN'S  
CREED UNITY EM SALA DE AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso de **Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino** da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, como requisito parcial para a obtenção do título de especialista.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Claudia Beatriz Monte Jorge Martins

**CURITIBA**

**2018**



## ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO

No dia 12 de setembro de 2018, às 18h30, compareceu ao seu respectivo polo de apoio presencial Sabrina Silva de Souza para, em presença de docente representante da UTFPR, do(a) tutor(a) local do curso e da coordenação do polo, realizar a apresentação e defesa de sua monografia intitulada APRENDENDO HISTÓRIA COM JOGOS DIGITAIS: O JOGO ASSASSIN'S CREED UNITY NA SALA DE AULA, sob a ilustre orientação de Profa. Dra. Claudia Beatriz Monte Jorge Martins. Após feita a apresentação, procedeu-se à leitura dos pareceres da orientação e avaliadores e eventuais questionamentos. Vencidas essas etapas formais, o trabalho foi considerado **APROVADO** e, pendendo correções pontuais solicitadas pela banca e o depósito da versão final junto à Universidade, dará ao(à) autor(a) o direito ao certificado de Especialista em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino emitido pela *Universidade Tecnológica Federal do Paraná*, no âmbito do programa *Universidade Aberta do Brasil*.

Em 12 de setembro de 2018,

---

Prof. Dr. Marcus Vinicius Santos Kucharski  
Coordenador do Curso de Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino

---

Profa. Dra. Claudia Beatriz Monte Jorge Martins  
Orientador(a) da monografia

---

Profa. Dra. Iolanda Bueno de Camargo Cortelazzo  
Avaliador(a) principal da monografia

---

Profa. Dra. Maurini de Souza  
Avaliador(a) secundário(a) da monografia

---

Sabrina Silva de Souza  
Especializando(a)

## **DEDICATÓRIA**

Para Arthur Francisco, Letícia e Fábio.

Aos alunos Mateus Oliveira e Maurício Oliveira.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, que nos criou e foi criativo nesta tarefa. Seu fôlego de vida em mim foi sustento e me deu coragem para questionar realidades e propor sempre um novo mundo de possibilidades.

Os agradecimentos vão igualmente aos meus familiares, Arthur Francisco e Letícia, meus filhos, e Fábio, meu esposo, que souberam (ou tentaram) entender minhas ausências para realizar esse Curso e que me apoiaram para que tudo acontecesse da melhor forma possível.

Também agradeço a dedicação incansável de minha orientadora Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Claudia Beatriz Monte Jorge Martins, sempre pronta para ajudar.

Preciso salientar a grande importância que tiveram os alunos Mateus Oliveira e Maurício Oliveira. O primeiro por me apresentar o jogo e o segundo por me ensinar como utilizá-lo. Eles me apresentaram o mundo fascinante dos jogos digitais.

À Universidade Tecnológica Federal do Paraná por ter ofertado o Curso e ao seu corpo docente (professores e tutores).

“Trabalhamos nas sombras para servir à luz.”  
Irmandades dos Assassinos – *Assassins Creed*

## RESUMO

SOUZA, Sabrina Silva de. **Aprendendo História com Jogos Digitais: o jogo Assassin's Creed Unity em sala de aula.** 2018. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) – UAB/Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Curitiba, 2018.

O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) dentro do ambiente escolar nos diferentes ciclos de aprendizagem permite um número cada vez maior de possibilidades metodológicas. O presente estudo tem como tema o uso dos jogos digitais em sala de aula, mais especificamente na disciplina de História. O objetivo geral é analisar o jogo *Assassin's Creed Unity* como uma possibilidade metodológica nas aulas de História sobre a Revolução Francesa. O jogo analisado está classificado como *history game*, ou seja, jogo de simulação que retrata o passado, não necessariamente de forma fidedigna, mas que reconstitui um determinado período histórico, suas roupas, construções, armamentos, etc.. *Assassin's Creed Unity* é um jogo de simulação, ação e aventura ambientado na Revolução Francesa (1789-1799). Esse período é marcado por grandes tensões sociais entre a nobreza e o povo. Esse acontecimento teve grande importância na História ocidental, de tal maneira que delimita o final da Idade Moderna e início da Idade Contemporânea. O jogo *Assassin's Creed Unity* foi lançado pela empresa francesa Ubisoft, em sua sede no Canadá, no ano de 2014. Faz parte de uma série de jogos eletrônicos e baseia-se na rivalidade de duas sociedades secretas: os Assassinos e os Templários. Os objetivos estabelecidos para este trabalho foram: descrever as principais características dos jogos digitais, tipo *history game*; identificar as possibilidades metodológicas dos jogos digitais e apresentar uma sequência didática para uso do jogo *Assassin's Creed Unity* nas aulas sobre a Revolução Francesa. Adotou-se uma investigação qualitativa e uma pesquisa de avaliação como metodologia, uma vez que se procura verificar o potencial pedagógico de um jogo. Como resultados há a delimitação, descrição e análise de três categorias de elementos presentes no jogo e que podem ser utilizados para a sua aplicação didático-pedagógica. A partir dessas categorias é proposta uma sequência didática contemplando o jogo *Assassin's Creed Unity* nas aulas sobre a Revolução Francesa. Com esta pesquisa busca-se trazer elementos que auxiliem os docentes a usar jogos digitais didaticamente nas aulas de História.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais. História. Aprendizagem digital. Metodologia com jogos digitais.

## ABSTRACT

SOUZA, Sabrina Silva de. **Learning History with Digital Games: the game Assassin's Creed Unity in the classroom.** 2018. 50f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino) – UAB/Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Curitiba, 2018.

The use of Information and Communication Technologies (ICT) in the educational environment in the different learning cycles has led to an increasing number of methodological possibilities. The theme of the present study is the use of digital games in the classroom, more specifically in the discipline of History. The general objective is to analyze the game Assassin's Creed Unity as a methodological possibility in the History classes on the French Revolution. The game analyzed is classified as a history game, that is, a simulation game that portrays the past, not necessarily in a trustworthy way, but which reconstitutes a certain historical period, its clothes, constructions, armaments, etc.. Assassin's Creed Unity is a simulation, action and adventure game set in the French Revolution (1789-1799). This period is marked by great social tensions between the nobility and the people. This event was of great importance in Western history, in such a way that it marks the end of the Modern Age and the beginning of the Contemporary Age. Assassin's Creed Unity was launched by the French company Ubisoft at its headquarters in Canada in the year 2014. It is part of a series of electronic games and it is based on the rivalry between two secret societies: the Assassins and the Templars. The objectives established for this work were: to describe the main characteristics of digital games, more specifically of history games; to identify the methodological possibilities of digital games and to present a didactic sequence to use the game Assassin's Creed Unity in the classes on French Revolution. This study adopted a qualitative research design and it also followed an evaluation research design. The aim was to try to verify the pedagogical potential of history games. The results were the delimitation, description and analysis of three categories of elements that are present in the game and that can be used didactically and pedagogically. Based on these categories, a didactic sequence contemplating the game Assassin's Creed Unity is proposed for classes about the French Revolution. This research seeks to bring elements that can help teachers to use digital games didactically in history classes.

**Palavras-chave:** Digital Games. History. Digital Learning. Methodology with Digital games.



## SUMÁRIO

|   |    |
|---|----|
| <b>1. INTRODUÇÃO</b> .....  | 9  |
| <b>2. REVISÃO DA LITERATURA</b> .....                             | 13 |
| 2.1 JOGOS DIGITAIS: CONCEITOS E TIPOS .....                       | 13 |
| 2.1.1 <i>History Games</i> .....                                  | 15 |
| 2.1.2 O Jogo <i>Assassin's Creed Unity</i> .....                  | 16 |
| 2.2 POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS PARA USO DE JOGOS DIGITAIS ..... | 19 |
| <b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b> .....                       | 21 |
| <b>4. ANÁLISE DOS RESULTADOS</b> .....                            | 23 |
| 4.1 O CONTEXTO HISTÓRICO .....                                    | 23 |
| 4.2 OS PERSONAGENS HISTÓRICOS .....                               | 29 |
| 4.3. A PAISAGEM URBANA .....                                      | 34 |
| <b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....                              | 45 |
| <b>REFERÊNCIAS</b> .....  | 47 |

## 1. INTRODUÇÃO

O uso da tecnologia no contexto escolar é uma discussão que vem de longa data. Desde o final do século XIX e início do século XX, com a invenção da fotografia e posteriormente do cinema, muitos estudiosos, professores e pesquisadores na área da Educação têm buscado analisar e compreender as múltiplas possibilidades metodológicas do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) em sala de aula (BRUZZI, 2016).

Essas análises se ampliaram a partir dos anos 1990 e 2000, quando, além do cinema e da televisão, surgiram o telefone celular, os computadores, a internet e os jogos digitais (LÉVI, 1999; KENSKI, 2001).

O estudo do impacto dos jogos na sociedade não é algo novo (HUIZINGA, 2000). O diferencial são as análises voltadas à área da educação, com pesquisadores como Felipe Miguel Penicheiro e Joaquim Ramos de Carvalho (2009) em Portugal, Lyn Alves (2005, 2008, 2010 e 2013) e Eucídio Arruda (2009 e 2011) no Brasil.

Os jogos, em seus diferentes formatos, foram sendo agregados ao fazer pedagógico como uma possibilidade metodológica (CONTRERAS-ESPINOSA; EGUIA-GÓMEZ; HILDEBRAND, 2013).

Os jogos digitais têm um grande potencial pedagógico, como afirma MORAN (2006):

[...] ninguém obriga que ela ocorra [a aprendizagem]; é uma relação feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa – aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. (p. 33).

Ou seja, a “mídia continua educando como contraponto à educação convencional, educa enquanto estamos entretidos” (MORAN, 2006).

Fortuna (2013, p. 81), sobre os jogos, afirma:

Trata-se da possibilidade de forjar uma nova atitude em relação ao conhecimento, ao mundo, ao outro, a si mesmo e, por conseguinte, em relação à vida, com evidentes implicações para o sucesso escolar e a inclusão social. Note-se que comportamentos vivenciados na brincadeira, tais como cooperar, competir, ganhar, perder, comandar, subordinar-se, prever, antecipar, colocar-se no lugar do outro, imaginar, planejar e realizar,

são aspectos fundamentais à aprendizagem em geral, presentes também na aprendizagem de conteúdos escolares.

Essa nova atitude perante o conhecimento que os jogos podem produzir nos alunos deve ser compreendida como seu grande potencial metodológico em sala de aula, sendo que todas as habilidades que dele podem surgir, como cooperar e imaginar, são desejadas em diferentes esferas educacionais e profissionais (CONTRERAS-ESPINOSA; EGUIA-GÓMEZ; HILDEBRAND, 2013).

No Brasil, com o advento da popularização dos jogos digitais, novas pesquisas e análises foram feitas sobre o uso pedagógico em sala de aula, sobretudo a partir de 2006 (ano da criação do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital – SB Games) (PEIXOTO, 2016).

No entanto, os resultados apresentados muitas vezes são contraditórios. Alguns autores afirmam que os jogos podem proporcionar a aquisição de conceitos interdisciplinares (GEE, 2009; SQUIRE, 2004). Já outros pesquisadores consideram o jogo como anacrônico e ideologicamente comprometido, apresentando esse como fruto da indústria da cultura de consumo (FOGU, 2009; WELCHEL, 2007).

A possibilidade de usar jogos nas aulas de História também não é um debate recente e muitos estudiosos têm se dedicado a essas pesquisas. Por exemplo, Telles e Alves (2015) reportam alguns autores que reforçam esse ponto:

[ ] no final dos anos 1970, Rigelow [1978], ao escrever sobre a importância das simulações e jogos – de tabuleiro e RPG - para o ensino de história, afirmava que a simulação é a matéria prima do pensamento histórico. Mais recentemente, Mccall [2012] afirmou que a principal contribuição dos jogos digitais que oferecem simulações históricas é superar as limitações a que o raciocínio é submetido quando expresso, unicamente através de um suporte textual, de modo a compreender a complexidade envolvida nos processos históricos. (p. 5)

Tais estudos focam diversos temas sobre o uso dos jogos em sala de aula e buscam apresentá-los como uma possibilidade metodológica, especialmente nas aulas de História.

No entanto, essas pesquisas não apontam o como fazer, ou seja, como utilizar de forma concreta um jogo digital em sala de aula. Isso é possível? De que forma e quando pode ser feito?

A partir desses questionamentos, escolheu-se o jogo *Assassin's Creed Unity* como foco de estudo. E tem-se a seguinte pergunta de pesquisa: Como utilizar o jogo digital *Assassin's Creed Unity* nas aulas de História?

*Assassin's Creed Unity* apresenta um conjunto de características e contextualizações ligadas à área da História. Esse jogo é classificado como *history game*, ou seja, tem como contexto um período histórico específico, neste caso o da Revolução Francesa.

Embora esse tipo de jogo digital não tenha sido criado com objetivos pedagógicos específicos de ensinar História, ele apresenta ambientações muito similares as do período escolhido como contexto. Nessas ambientações há toda a preocupação em recriar as roupas, os prédios, os armamentos, etc.

Esse tipo de jogo de simulação possibilita a interação do jogador com o contexto (histórico) criado, além de desenvolver uma série de habilidades como pensamento estratégico, raciocínio lógico, busca por soluções rápidas, trabalho colaborativo (quando há a presença de mais jogadores), entre outras.

Para responder a pergunta de pesquisa aqui proposta tem-se como objetivo geral analisar o jogo *Assassin's Creed Unity* como uma possibilidade metodológica nas aulas de História sobre a Revolução Francesa.

Os objetivos específicos são:

- Descrever as principais características dos jogos digitais, tipo *history game*.
- Identificar as possibilidades metodológicas dos jogos digitais.
- Apresentar uma sequência didática para uso do jogo *Assassin's Creed Unity* nas aulas sobre Revolução Francesa.

Como pressupostos metodológicos este trabalho utiliza uma investigação qualitativa e uma pesquisa de avaliação, pois busca considerar o potencial pedagógico dos jogos digitais.

A escolha da temática histórica, Revolução Francesa, se deve em primeiro lugar por sua importância na formação do mundo moderno contemporâneo ocidental e em segundo lugar por ser um assunto que está nas grades curriculares tanto no Ensino Fundamental II (8º ano), quanto no Ensino Médio (2ª série), bem como é conteúdo obrigatório em provas de vestibulares e no ENEM. É um conteúdo que pode ser trabalhado sob diversas perspectivas: política, econômica, social, filosófica, ideológica, entre outras.

Este trabalho se justifica porque procura trazer para sala de aula uma tecnologia que as crianças e os jovens já conhecem, gostam e dominam com facilidade. O propósito é aliar algo considerado entretenimento ou lúdico a um contexto específico de aprendizagem. Para Pereira e Torelly (2015):

A aula de História é um misto. Um lugar de regras de convivência, de leis, de leituras, de matérias formadas e de historicidades, enfim, de sentido; um não-lugar de *nonsense*, de aventuras inimagináveis, de buracos e de bifurcações – ou seja, de experiências. Por um lado, a forma das regras da sala e da história, por outro lado, a incomensurabilidade da experiência dos estudantes, esses espíritos livres [...]. (p. 93)

E assim como Pereira e Torelly “Acreditamos que jogar em uma aula de História ou fora dela na tentativa de aprender história é uma forma de brincar com a historicidade” (2015, p. 94).

A principal contribuição será apresentar o jogo *Assassin's Creed Unity* como ferramenta metodológica com a intenção de aliar o prazer de jogar ao conhecimento historicamente construído e o de despertar a curiosidade e o interesse dos alunos nos assuntos ligados à disciplina.

O presente estudo está dividido em cinco capítulos. Este primeiro aborda os objetivos, a apresentação da temática, justificativa e a metodologia delimitada. O segundo capítulo traz a revisão de literatura: conceitos sobre o assunto e apresentação do jogo. No terceiro capítulo apresenta-se a metodologia. O quarto descreve os resultados obtidos pela pesquisadora. E o último capítulo traz as considerações finais, assim como as limitações e recomendações para futuras pesquisas na área.

## 2. REVISÃO DA LITERATURA

Neste capítulo serão apresentados os tipos de jogos digitais, uma definição de *history game*, o jogo *Assassin's Creed Unity* e a descrição das possibilidades metodológicas para o uso desse tipo de jogo.

### 2.1 JOGOS DIGITAIS: CONCEITOS E TIPOS

Antes de se definir o que são jogos digitais, cabe primeiro apresentar a definição de jogo. De acordo com Huizinga (2016):

[...] é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana' (p. 23)

Portanto, o *jogo* trabalha com noções de tempo e temporalidade, apresenta regras definidas, desenvolvendo sentimentos e revelando realidades não cotidianas.

Peixoto (2016) busca o pesquisador Jesper Juul (integrante do grupo da revista nórdica *Games Studies*) para definir *jogos digitais*. Para Juul<sup>1</sup> (2009 citado por PEIXOTO, 2016, p. 25) há seis características para esse tipo de jogo: “regras, resultado variável e quantificável, valorização do resultado, esforço do jogador, vínculo do jogador ao resultado e consequências negociáveis.” Neste trabalho serão consideradas essas características para definir os jogos digitais.

Há vários tipos de jogos digitais, mas a principal diferenciação é entre aqueles que são jogados diretamente em sites da Internet e os que precisam de algum dispositivo para instalação, como CD e DVD, com apoio externo (console) (PEIXOTO, 2016).

---

<sup>1</sup> JUUL, Jasper. Introduction to Game Time / Time to play. In: WARDRIPFRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed). **First Person**: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

Os jogos digitais podem ser divididos em diferentes segmentos. Neste trabalho a principal divisão a destacar diz respeito à diferenciação entre jogos educacionais e comerciais (PEIXOTO, 2016). Na primeira categoria se inserem aqueles criados especificamente para fins educacionais, como, por exemplo, *Tríade: liberdade, igualdade e fraternidade*, elaborado pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB); e, na segunda, o próprio *Assassin's Creed Unity*. Cabe também destacar que o primeiro jogo não foi feito para atingir o mercado consumidor, já o segundo pertence a uma série que rendeu milhões de dólares à empresa Ubisoft.

Telles e Alves (2015), apresentando os estudos de Egenfeldt-Nielsen (2010), afirmam que:

[...] É possível falar em uma aprendizagem através de jogos, em aprender com jogos e aprender fazendo jogos. No primeiro caso, trata-se do uso de jogos de computador desenvolvidos para dar conta de um conteúdo educacional específico. No segundo caso, trata-se da adaptação de jogos não educativos com a finalidade de ensinar ou demonstrar conceitos ou métodos. Por fim, o desenvolvimento de jogos, é um projeto que permite a sistematização do conhecimento sobre determinado tópico. O jogo a ser desenvolvido pode ou não ter uma finalidade educativa. O mais importante aqui são as competências, conhecimentos e habilidades adquiridas ao longo do desenvolvimento do projeto. (p.173)

Portanto, os autores destacam que o mais importante no processo todo é o desenvolvimento de competências e habilidades proporcionadas ao longo e depois do jogo.

Quanto aos jogos nas aulas de História, Telles (2017) salienta que:

[o jogo] diferente de um romance ou de um filme não se propõe a contar uma história ao jogador, mas solicita que ele atue no ambiente do jogo e, desse modo, vivencie as consequências das suas decisões. Ao fazer isso, o jogo propicia ao jovem um tipo de “vivência histórica”: Ele pode ver a si mesmo como sujeito da História. A experiência com o jogo também estimula a construção de narrativas sobre as experiências lúdicas, narrativas que serão compartilhadas com outros jogadores. (p.208)

Essa “vivência histórica” é o grande potencial metodológico dos jogos digitais. O aluno vivencia virtualmente os períodos históricos. No caso do *Assassin's Creed Unity* ele interage em um dos momentos mais emblemáticos da história ocidental.

Na próxima seção o conceito em destaque é o de *history games*.

### 2.1.1 *History Games*

De acordo com Neves, Alves e Bastos (2012):

Os *history games* simulam e não somente representam os fatos ou acontecimentos históricos [...]. Esses jogos possibilitam ao jogador assumir o centro das decisões de um ambiente intencionalmente projetado com elementos históricos cuja finalidade é recriar e fazer alusão a um contexto histórico que, não mais pode ser vivenciado senão por meio da simulação. Dito, de outra forma, por meio do processo de imitação do mundo 'real', no qual é possível interagir, vivenciar a História do ponto de vista interno e não só externo – como acontece nas representações - através da tomada de diversas decisões [...]. (p. 192)

Os *history games* se diferenciam dos demais jogos porque apresentam ao jogador uma possibilidade de simulação em ambientes historicamente reconstruídos, se não fidedignamente, mas aproximadamente. Esse “vivenciar internamente” em determinados fatos ou períodos históricos é a característica mais marcante desse tipo de jogo, é algo que não se consegue em uma aula convencional de História. (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012)

Arruda (2009) usa uma expressão mais abrangente para se referir aos *history games*, isto é, “jogos de temáticas em História”.

Neste trabalho optou-se por utilizar a definição de *history games*, apresentada por Neves, Alves e Bastos (2012), pois acredita-se ser a mais adequada à proposta de análise da pesquisa.

Entre os principais autores que já pesquisaram sobre os jogos como metodologia cabe destacar Joanh Huizinga (2000), com seu livro *Homo ludens*, e os autores portugueses Felipe Penicheiro e Joaquim Carvalho (2009), que realizaram diversos trabalhos sobre o uso dos jogos como possibilidade metodológica nas Ciências Sociais.

No Brasil cabe destacar a professora Lyn Alves (2005; 2008; 2010; 2013), da Universidade Estadual da Bahia, autora de inúmeros artigos sobre a temática.

Um dos primeiros pesquisadores brasileiros a analisar os jogos definidos como *history games* foi Eucídio Arruda, na sua tese de doutoramento no Programa de Pós Graduação em Educação da faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais em 2009. Dessa data para cá esse campo de pesquisa vem se ampliando, com destaque para a dissertação de Arthur Peixoto no Mestrado



Profissional em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em 2016. Esse pesquisador tem como foco a comparação entre o jogo *Assassin's Creed Unity* e o jogo Tríade: liberdade, igualdade e fraternidade (produzido pela UNEB).

O jogo *Assassin's Creed Unity*, foco deste estudo, será apresentado com mais detalhes na sequência.

### 2.1.2 O Jogo *Assassin's Creed Unity*

O jogo *Assassin's Creed Unity* é o oitavo da série *Assassin's Creed* e foi lançado em novembro de 2014 pela empresa Ubisoft (sede Montreal/Canadá).

A história que sustenta a série de jogos é a rivalidade entre dois grupos, os Templários, que desejam a paz através da ordem, e os Assassinos, que têm o mesmo objetivo só que através do livre arbítrio. A ordem cronológica do jogo começa em 2012 em uma empresa chamada Abstergo, que teria criado uma máquina chamada *Animus*, responsável por reativar “memórias de antigos Assassinos”. Esse *Animus* age em vários períodos históricos, cumprido missões em nome da Ordem dos Assassinos.

No *Assassin's Creed Unity*, o personagem Arno Dorian, chamado no jogo de *Animus*, é um Assassino e está investigando a morte de seu pai adotivo chamado Lorde de La Serre, que também era pai de Élise de La Serre.

Um ponto a destacar é que ao contrário da Irmandade dos Assassinos a Ordem dos Templários existiu historicamente. Foi criada no ano de 1118 em Jerusalém e composta por nove cavaleiros franceses. Tinha como objetivo central cuidar dos peregrinos cristãos no território sagrado. No entanto, esse grupo cresceu em prestígio político, econômico e militar, incomodando reis e o próprio papa. A partir de um conjunto de intrigas tanto do rei francês Felipe IV como do papa Clemente V, os templários foram perseguidos e mortos na fogueira. O último templário, chamado Jacques de Molay (Grão-mestre), foi queimado no dia 13 de outubro de 1307 e teria amaldiçoado todos os culpados por sua morte. Esse momento é retratado no início do jogo e Jacques de Molay é citado algumas vezes pelos personagens da trama.

O jogo *Assassin's Creed Unity* pode ser jogado em três diferentes modalidades; em um computador pessoal, em uma plataforma Xbox One e no Playstation 4. Ele tem a seguinte organização: existem doze unidades que o jogador deve percorrer, sendo todas obrigatórias.

Cada unidade é denominada Sequência e é subdividida em três, chamadas de Memórias. Elas são numeradas e a cada uma é atribuída uma missão. As missões que o personagem tem que cumprir podem ser: matar criminosos, recolher objetos colecionáveis, derrubar ladrões. Ao cumprir cada um desses feitos ele recebe uma premiação. Elas não são obrigatórias, mas o personagem recebe certa quantia em dinheiro o que lhe permite comprar armamentos e outros utensílios.

Cabe destacar que, ao cumprir essas missões paralelas, o personagem é desviado do objetivo principal que é finalizar a partida. No entanto, é importante observar que essas particularidades apontam para a não linearidade do jogo, ou seja, o jogador escolhe quais caminhos serão traçados, reforçando a ideia de que nenhuma partida é igual a outra, pois depende das escolhas dos jogadores.

Um dado que merece ser informado é que, ao cumprir uma missão assassinando seus inimigos templários, Arno no momento em que mata sua vítima consegue ver sua memória recente (em especial as intrigas que envolveram a morte do pai adotivo). Essas “memórias” ajudam a reconstruir a atuação de cada um dos envolvidos na morte que Arno está investigando. Também é importante salientar que a História enquanto disciplina e ciência social trabalha diretamente com o conceito de “memória”.

O jogo mantém duas características da série: a exploração do ambiente, onde o jogador pode se mover livremente e a terceira pessoa (sistemas de câmeras que mostram a ação de diferentes ângulos). Um diferencial no *Unity* é que até quatro jogadores podem participar.

Outras inovações também foram incorporadas ao jogo, como, por exemplo, o fato do jogador poder personalizar o protagonista com diversas habilidades e com diferentes tipos de armas. A inserção de uma personagem mulher, também é uma inovação. Élise de La Serre é filha de um Templário que é assassinado e ela busca vingar a morte do pai com o apoio do protagonista que fora criado por ele. No entanto, o jogador não controla os movimentos de Élise. Há um clima de romance ao estilo de William Shakespeare, pois os dois (Élise e Arno) são de grupos opostos (Templários e Assassinos).

A Ubisoft contou com a consultoria de dois historiadores para desenvolver a ambientação de Paris no século XVIII. São eles: Laurent Turcot<sup>2</sup> e Jean Clément-Martin<sup>3</sup>, ambos renomados historiadores sobre o Antigo Regime e a Revolução Francesa, respectivamente. Esses historiadores embasaram a parte histórica do jogo, em um trabalho que levou dois anos. Em uma entrevista (TURCOT, 2014) sobre o jogo, o historiador Laurent Turcot disse que o trabalho de reconstituição de Paris do século XVIII foi exaustivo, sendo que:

A grande dificuldade da equipe foi reconstituir a Notre-Dame antes de todas as mudanças feitas pelo arquiteto Eugène Viollet-le-Duc por volta de 1840. A catedral da Revolução não é a de hoje, Era, portanto, necessário recolher todas as pinturas e gravuras representando o interior e exterior da catedral, razão pela qual o trabalho foi tão longo. Sendo esse o caso, é a primeira vez que o monumento foi restaurado com tanta fidelidade.

Os responsáveis pelo design do jogo utilizaram gravuras, fotos e mapas topográficos para buscar se aproximar ao máximo da Catedral de Notre Dame da época da Revolução Francesa.

É importante destacar também que outras versões do jogo também são ambientadas em períodos históricos específicos, como, por exemplo, *Assassin's Creed Origins*, que tem como contexto o Egito Antigo e foi lançado ano passado.

O jogo *Assassin's Creed Unity* contou com a participação de historiadores e designers que trabalharam em conjunto para garantir maior veracidade à trama sem deixar de ser um jogo de aventura, no qual o jogador interage com um dos momentos mais emblemáticos da História contemporânea.

A descrição de todas essas características do jogo é essencial para que se tenha um conhecimento aprofundado sobre o mesmo, objetivando um domínio maior na hora de utilizá-lo como ferramenta pedagógica. Nessa perspectiva, no item que segue serão abordadas algumas possibilidades metodológicas para a utilização dos jogos digitais em sala de aula.

---

<sup>2</sup> Nasceu em 1979 em Quebec/Canadá. É professor do Departamento de Ciências Humanas da Universidade de Quebec. Escreveu diversos artigos e livros sobre a história social e cultural. Sua tese de doutorado foi sobre a cidade de Paris do século XVIII. Tem um canal de História no You Tube. (LAURENT TURCOT, 2018).

<sup>3</sup> Nasceu em 31 de janeiro de 1948 (nacionalidade francesa). É professor, escritor especialista na temática sobre a Revolução Francesa. Tem doutorado em História e trabalhou na Universidade de Nantes é professor de História da Revolução Francesa na Universidade de Sorbonne de Paris. (JEAN CLÉMENT-MARTIN, 2018).

## 2.2 POSSIBILIDADES METODOLÓGICAS PARA USO DE JOGOS DIGITAIS

O potencial metodológico dos jogos digitais tem sido apontado por inúmeros pesquisadores (ALVES 2005; GEE, 2009; GIACOMONI, 2013), e para este trabalho buscou-se dois em especial, uma vez que desenvolveram análises semelhantes à pesquisa realizada.

O primeiro é Eucídio Pereira Arruda (2009). Sobre a questão de como utilizar os jogos ele afirma que: “O Universo do jogo é totalmente aberto àquele que deseja aprender sobre ele, seja do ponto de vista do jogar propriamente dito ou do roteiro e estrutura de análise.” (ARRUDA, 2009, p. 114) Ou seja, o campo de análise metodológica em relação ao jogo é muito amplo, dependendo da perspectiva que o pesquisador quer enfatizar. E complementa:

Os desafios cognitivos do ato de se jogar videogame são muito mais proveitosos, quando comparados a outros gêneros educativos característicos do espaço escolar, como, por exemplo, os jogos “educativos”, vídeos “educativos”, músicas “educativas, dentre outros”. (Arruda, p.118)

O autor ainda faz indiretamente uma constatação muito importante, ou seja, que os jogos “não” educativos são mais atraentes que os “educativos”. Portanto, quando o professor for buscar esse universo tem que levar em conta o que realmente chama a atenção dos alunos. E os jogos comerciais têm um apelo muito grande que deve ser levado em consideração.

O segundo pesquisador é Artur Peixoto (2016), que aponta os seguintes itens que o professor precisa para utilizar o jogo como metodologia didática: conhecer o jogo e jogá-lo muitas vezes; entender a natureza do jogo (se é comercial ou educativo), bem como onde e por quem foi produzido; considerar os requisitos mínimos de instalação do jogo; delimitar os objetivos do uso do jogo (fixar conteúdos/motivar/fonte histórica); conhecer a censura de idade dos jogos (alguns são proibidos para menores de 18 anos) e a partir disso elaborar uma sequência didática.

Sendo assim, o professor deve conhecer de maneira mais aprofundada o universo dos jogos e ter clareza da sua utilização como metodologia didática.

As possibilidades metodológicas dos jogos digitais são, portanto, múltiplas, dependendo dos objetivos que o professor estabelece. O jogo pode ser, por exemplo, apenas para ilustrar um período histórico (seus prédios e armamentos) ou para que os alunos interajam diretamente no ambiente, jogando e desenvolvendo as diversas habilidades que envolvem a imersão num jogo digital.

Cabe destacar aqui que os autores pesquisados não constroem uma sequência didática com jogos digitais apenas sugerem a sua elaboração. É possível que algum pesquisador já tenha apresentado essa possibilidade de forma concreta com exemplos do uso didático dos jogos. No entanto, isso não foi detectado na presente revisão da literatura em virtude da extensão desta pesquisa.

No próximo capítulo serão apresentados os procedimentos metodológicos adotados para o presente estudo.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O campo de pesquisa escolhido foi o dos jogos digitais, mais especificamente como metodologia didática nas aulas de História.

Primeiramente é importante salientar que o trabalho realizado se caracteriza enquanto abordagem como uma pesquisa qualitativa, na qual, segundo Gerhardt et al. (2009):

os pesquisadores buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e as trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos, pois os dados analisados são não-métricos (suscitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens. (p. 32)

A pesquisa realizada não indica dados quantitativos, mas busca analisar as possibilidades metodológicas dos jogos digitais. Gerhardt et al. (2009) complementa que “o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas.” (p.32)

Nas pesquisas com jogos, especialmente com jogos digitais, os estudiosos ocupam ao mesmo tempo o lugar de “sujeito”, porque interagem diretamente com seu foco de análise, e também “objeto”, uma vez que suas ações perante este também são passíveis de interpretações.

A metodologia aqui utilizada baseia-se na definição de “pesquisa de avaliação”, apresentada pelos autores Moreira e Caleffe (2008). Para eles o objetivo desse tipo de pesquisa “é determinar o valor ou o mérito relativo” (p. 80), usando “critérios para avaliar o produto, o programa [...]”. Nessa perspectiva “o pesquisador deve tentar responder a pergunta da pesquisa sobre o valor geral do produto ou processo, fazer interpretações e propor recomendações.” (MOREIRA; CALEFFE, 2008, p. 80).

Portanto, nesta pesquisa há a proposição de uma “avaliação” do jogo *Assassin's Creed Unity* como proposta didático-metodológica na disciplina de História, abordando a Revolução Francesa.

O primeiro contato da pesquisadora com o jogo *Assassin's Creed Unity* aconteceu de modo inesperado. Ao trabalhar o conteúdo sobre a Revolução Francesa um aluno comentou que havia um jogo que abordava esse assunto. O aluno apresentou conhecimentos sobre o assunto que ainda não tinham sido trabalhados em sala, o que denotava que ele teria adquirido esses saberes ao jogar.

Foi a partir dessa reflexão que o interesse pelo jogo foi crescendo. Foram vários bate papos com o aluno sobre o jogo e a cada conversa a curiosidade investigativa só aumentava.

Ao escolher o Curso de Especialização em Tecnologias, Comunicação e Técnicas de Ensino, ofertado pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, e saber que esse exigia um trabalho de conclusão, o interesse em pesquisar o jogo como metodologia didática só cresceu. Foi então que no final do ano de 2017 o jogo foi objeto de maior atenção. Naquele momento outro aluno (irmão do primeiro) foi convidado para mostrar efetivamente como jogar. Foram vários encontros na Biblioteca da Escola onde foi instalado primeiramente o console do jogo (que o aluno gentilmente emprestou para a pesquisa) em uma televisão.

Inicialmente foi muito difícil o desenvolvimento das habilidades de jogo, uma vez que tínhamos duas gerações de pessoas envolvidas (a professora da Geração Y e o aluno da Geração Z), um com maior tempo e conhecimento dos jogos do que a outra. Foram necessárias seis horas de jogo para que as principais habilidades fossem dominadas.

Cabe destacar que o jogo foi, desde o primeiro contato, alvo de um olhar de pesquisador, ou seja, não era importante adquirir somente as habilidades de jogabilidade, mas compreender como ele poderia ser utilizado como metodologia didática nas aulas sobre a Revolução Francesa.

No total foram quarenta horas de jogo, sendo que duas vezes o jogo foi até o fim, nas demais foram privilegiados estudos de observação e ambientação do contexto histórico. Essas práticas seguem o que PEIXOTO (2016) sugere em sua pesquisa, ou seja, conhecer profundamente o jogo antes de utilizá-lo como ferramenta pedagógica.

Toda essa imersão no jogo possibilitou à pesquisadora um contato intenso com o universo que os jogadores vivenciam, e apontou para dois caminhos metodológicos. O primeiro busca destacar três categorias de elementos apresentados no jogo. Essas categorias apresentam informações que podem servir de embasamento para o professor no momento da utilização do jogo como prática pedagógica. O segundo busca descrever uma sequência didática elaborada para ser utilizada com o jogo em sala de aula.

Os resultados dessas observações serão apresentados no próximo capítulo.

## 4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

As observações e as horas de jogo dedicadas pela pesquisadora possibilitaram apontar dois caminhos para o uso dos jogos nas aulas sobre Revolução Francesa.

As duas etapas propostas são: a descrição de três categorias de elementos integrantes do jogo e um exemplo de uma sequência didática a partir disso. O que se busca demonstrar é a utilização de um jogo digital como uma metodologia possível dentro das aulas de História. O uso das tecnologias de comunicação e informação em sala de aula tem ampliado as possibilidades metodológicas e o universo dos jogos digitais é um campo muito amplo e que desperta o interesse dos alunos de uma forma geral.

Na primeira proposição buscou-se descrever os principais elementos presentes no jogo e que possibilitam o desenvolvimento de um trabalho didático-metodológico. Essa descrição tem como objetivo apresentar aos professores como o jogo pode ser utilizado em sala de aula. Por exemplo, dependendo dos objetivos estabelecidos o professor pode escolher trabalhar só um dos elementos ou agrupar os três de forma que o jogo seja compreendido em sua totalidade.

Esses elementos foram divididos em três categorias: o contexto histórico, os personagens históricos e a paisagem urbana.

Optou-se pela construção de quadros comparativos para a apresentação de cada uma das três categorias analisadas.

### 4.1 O CONTEXTO HISTÓRICO

O contexto da Revolução Francesa é complexo, pois o reino francês era marcado por grandes desigualdades (política, social e econômica) entre os três Estados que a compunham (Primeiro Estado - o clero, Segundo Estado - a nobreza e Terceiro Estado - o povo). Os privilégios e o poder político ficavam restritos ao Primeiro e Segundo Estado. Já o Terceiro Estado ficava com os altos impostos, a pobreza e a fome. Havia também uma base filosófica que se apoiava nos princípios



do Iluminismo, elemento que dava um suporte ideológico ao movimento. (COTRIM, 2008).

A temática sobre a Revolução Francesa é assunto obrigatório nos currículos escolares tanto no Ensino Fundamental II quanto no Ensino Médio e a compreensão desse contexto histórico é de grande importância para que os alunos identifiquem as causas e os ideais que produziram um evento que provocou profundas transformações não só na França, mas também em outras regiões dentro e fora da Europa.

O Quadro 1 a seguir busca mostrar esse contexto comparando-o com o que ocorre no jogo. Ele está dividido em três partes: a primeira descreve as características históricas; a segunda apresenta a presença no jogo e por último há as considerações da pesquisadora. Isso para que as comparações possam ser mais bem visualizadas. As informações gerais descritas na coluna 1 foram retiradas da Wikipédia (2018).

| O CONTEXTO HISTÓRICO | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO   | ANÁLISE   |
|----------------------|---|--|---|
| OS ESTADOS GERAIS    | <p>O rei Luís XVI não conseguia retirar a França da grave crise econômica pela qual ela estava passando e pressentia as agitações políticas, bem como a força das ideias iluministas que sustentariam ideologicamente o movimento revolucionário. Pressionado, ele convoca os Estados Gerais (uma assembleia consultiva dos representantes de cada Estado) em maio de 1789. Como afirma Cotrim (2008) “tal convocação coincidiu com um momento de grave crise econômica, fome e desemprego. A multidão de pobres do campo e das cidades estava desesperada.” (p.333) Essa assembleia possibilitou a reunião dos principais opositores do rei e o movimento revolucionário estava tomando forma.</p> | <p>No jogo esse contexto todo é percebido quando Arno entra na sala de reuniões onde a assembleia estava sendo realizada. Embora ele não interaja ativamente nessa conjuntura, é possível perceber a agitação dos participantes e que era um momento importante da fase pré-revolucionária. Arno observa um diálogo entre um representante dos Assassinos e um dos Templários (“O representante dos Templários questiona ---- Então, quem ou o que vai assumir o lugar? Outro rei? Um conselho de notáveis? O segundo responde ---- Essa é a questão.”).</p> | <p>Embora Arno não tenha participado ativamente da assembleia ele se coloca na perspectiva de um observador dos acontecimentos e percebe no diálogo que havia presenciado que algo muito sério estava acontecendo. O jogador também assume a perspectiva de um observador do fato histórico. Quanto à sala onde a assembleia estava acontecendo assemelha-se com as gravuras da época. Há uma percepção de que esses dois grupos (ficcionais – Templários e Assassinos) estariam por trás do processo revolucionário.</p> |
| A TOMADA DA BASTILHA | <p>A Bastilha era uma antiga prisão para onde os reis franceses mandavam seus opositores, além de presos comuns. A chamada “Tomada da Bastilha” foi o fato que marcou a data do início da Revolução Francesa, ou seja, 14 de julho de 1789. Nesse dia uma multidão invade a antiga prisão, buscavam pólvora e armamentos para o início do movimento popular revolucionário.</p>   | <p>Arno Dorian estava preso na Bastilha, pois havia sido acusado de um assassinato injustamente e presencia pela janela a agitação popular. Ele encontra um membro da Irmandade dos Assassinos que o ajuda a fugir dali, aproveitando a invasão do lugar pelos revoltosos.</p>   | <p>A tomada da Bastilha foi o episódio que marca o início da Revolução, no entanto, no jogo esse acontecimento não é tão valorizado. Mas o fato do personagem ver a agitação popular pela janela é um elemento de grande importância, na perspectiva de um observador da História. Cabe destacar como ponto positivo a reconstrução interna e externa da referida prisão, que remonta às imagens contemporâneas da mesma.</p>   |

**Quadro 1 – O Contexto Histórico**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| O CONTEXTO HISTÓRICO                       | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO   | ANÁLISE  |
|--|---|--|--|
| OS JACOBINOS                               | No contexto revolucionário havia dois grupos distintos: os jacobinos e os girondinos. O primeiro era composto por pequenos comerciantes e profissionais liberais. Inicialmente apresentavam reações moderadas, que aos poucos se transformaram em “radicalismo”. Essa radicalização está ligada a sua liderança, Maximilien de Robespierre. Já o segundo, era composto por integrantes da burguesia francesa, apoiavam a instalação de uma monarquia constitucional, apresentavam um posicionamento político “moderado”, embora não tivessem atitudes radicais, eles promoveram perseguições e até assassinatos de jacobinos, seu principal líder era Jacques Pierre Brissot. | Dentro da narrativa do jogo e do conflito que embasa a trama (a rivalidade entre Templários e Assassinos), Arno Dorian se depara com as disputas políticas da Revolução e há uma referência clara aos “jacobinos”. Embora o personagem não se posicione em nenhum dos lados (jacobinos ou girondinos), pois estava mais preocupado em vingar a morte do pai adotivo, ele percebe que a trama política daquele momento também envolvia de alguma forma a rivalidade do grupo ao qual pertencia. | O processo político da França pré-revolucionária e pós-revolucionária é complexo, envolvendo rivalidades ideológicas. No centro dessas disputas estavam as decisões que definiriam o futuro da França. Embora os dois grupos (jacobinos e girondinos) fossem os responsáveis pela Revolução, apresentavam propostas distintas e até opostas para organizar e administrar o país. No jogo fica subentendido que havia uma interferência indireta dos grupos Templários e Assassinos nos acontecimentos que se sucederam no período seguinte à deposição do rei. |
| LEMA – LIBERDADE, IGUALDADE E FRATERNIDADE | O principal lema da Revolução era baseado nas ideias iluministas. O Iluminismo foi um movimento intelectual, científico e filosófico que aconteceu na Europa no século XVIII e tinha como principais pressupostos o uso da razão e que o conhecimento produziria um ser humano livre e consequentemente uma sociedade igualitária. Esse movimento era contra os dogmas políticos e religiosos, portanto, inimigo dos governos absolutistas.   | O lema revolucionário era repetido pelo povo em diversos momentos do jogo. Também há a referência a outras frases como “Vida longa à Revolução” e ou “Vida longa à República”. Todas essas expressões foram utilizadas para reforçar o momento de transformações pelas quais a França estava passando. O povo as repetia em diversas ocasiões.   | Tanto o lema principal quanto as outras frases são repetidas diversas vezes durante o jogo, como uma reafirmação da participação popular no movimento revolucionário. Essa movimentação é um elemento indicativo do contexto de transformações que a Revolução estava causando na França e especialmente na cidade de Paris, que ambienta o jogo.  |

**Quadro 1 – O Contexto Histórico**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| O CONTEXTO HISTÓRICO     | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO  | ANÁLISE   |
|--------------------------|---|---|---|
| CONVENÇÃO NACIONAL       | A Convenção Nacional se caracterizou pelo regime político implantado no período pós-revolucionário (entre 1792 e 1795). Os integrantes da “Convenção” foram eleitos pelo voto e tinham poderes legislativos, fundando a Primeira República Francesa. “Proclamada em 20 de Setembro de 1792, a Convenção reunia os deputados eleitos dos 83 departamentos da França. Apresentava dois objetivos: discutir medidas para vencer a guerra e a redação da constituição republicana.” | Arno Dorian precisava encontrar um dos suspeitos de assassinar seu pai adotivo e buscou ajuda de Donatien Alphonse François de Sade (ou mais conhecido Marquês de Sade), com o qual já havia se encontrado anteriormente. Donatien estava participando em uma das sessões da Convenção Nacional.  | Embora haja uma breve menção à Convenção Nacional, tanto Arno quanto Donatien não estão efetivamente participando de uma de suas sessões. O encontro ocorre em um ambiente externo. O destaque vai para o diálogo entre eles, no qual Donatien aponta diversas possibilidades de criação de personagens para o conto que estava escrevendo.   |
| EXECUÇÃO DO REI LUÍS XVI | A execução do rei Luís VI na guilhotina aconteceu no dia 21 de janeiro de 1793, na praça da Revolução (hoje chamada praça da Concórdia) em Paris. Ele tinha 38 anos e fora condenado por traição. Embora tivesse tentado escapar, o rei e o restante da família real aguardaram por quatro anos até serem oficialmente condenados à morte após uma votação na Convenção Nacional.   | Arno presencia a execução do rei, na qual podia-se ouvir o povo gritando palavras de ordem e ofensas ao monarca condenado. Nesse momento Arno conversa com um de seus inimigos (Germain) que lhe explica a importância da execução dos “símbolos”, como ponto culminante de uma trama dos Templários. Ele também aborda o “direito Divino dos Reis”, no qual muitas monarquias se baseavam para justificar seu poder. | A morte do rei na guilhotina é um fato, dentro do contexto pós-revolucionário, muito importante uma vez que consolida o fim da monarquia e de um governo absolutista. Também há que se destacar a importância simbólica desse acontecimento tanto para os franceses quanto para o restante das monarquias europeias. Mais uma vez Arno se posiciona como um observador da História. |

**Quadro 1 – O Contexto Histórico**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| O CONTEXTO HISTÓRICO   | CARACTERÍSTICAS  | PRESENÇA NO JOGO  | ANÁLISE  |
|------------------------|--|---|--|
| CULTO DO “SER SUPREMO” | Esse culto foi instituído por Maximilien de Robespierre para substituir as tradicionais procissões católicas e apregoava que a “razão” deveria ser o centro e não a religião | Mais uma vez Arno Dorian, agora acompanhado de Élise De La Serre, busca um alvo específico, no caso Maximilien de Robespierre e o encontra em um “Culto do Ser Supremo”. Para desacreditar Robespierre perante o povo o casal elabora uma lista de cinquenta nomes de participantes da Convenção que seriam inimigos de Maximilien e fazem os presentes acreditarem que foi ele o autor da lista. | Neste momento do jogo há uma intervenção direta de Arno e Élise no processo pós-revolucionário, pois ambos interagem no destino de Robespierre e Élise acaba o ferindo no rosto. Na versão oficial consta que ele foi ferido em uma das sessões da Convenção e depois fora guilhotinado. |

**Quadro 1 – O Contexto Histórico**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(conclusão)

## 4.2 OS PERSONAGENS HISTÓRICOS

No contexto histórico da Revolução Francesa há muitas pessoas envolvidas, da maioria não se sabe o nome e nem sua história pessoal, mas participaram direta ou indiretamente do momento de profundas mudanças pelas quais a França estava passando. Contar a história dos grandes reis e heróis deixou de ser temática da História há aproximadamente 30 anos, novos objetos e novas perspectivas foram incorporados ao trabalho do historiador.

No entanto, no jogo alguns personagens históricos aparecem e foi preciso estudá-los. É preciso salientar que muitos outros ficaram de fora da narrativa do jogo. Embora estudar os “grandes heróis” já não seja o foco dos historiadores é preciso compreender a importância dessas personalidades nos contextos históricos em que são protagonistas. Não se pode ficar só na atuação deles, mas conhecê-los dentro de um processo histórico é muito importante para os alunos.

É válido, portanto, estudar e conhecer os personagens que aparecem dentro da narrativa do jogo.

O Quadro 2 traz um comparativo dos personagens históricos e segue a dinâmica do Quadro 1, sendo que as descrições com dados gerais na primeira coluna foram retiradas da Wikipédia (2018).

| PERSONAGENS HISTÓRICOS                               | CARACTERÍSTICAS  | PRESEÇA NO JOGO  | ANÁLISE  |
|--|--|--|--|
| DONATIEN ALPHONSE FRANÇOIS DE SADE (MARQUÊS DE SADE) | <p>Nasceu no dia 02 de junho de 1740 em Paris e faleceu no dia 02 de dezembro de 1814 em Saint-Maurice. Foi um aristocrata francês e escritor libertino. Muitas das suas obras foram escritas enquanto estava na prisão da Bastilha, encarcerado diversas vezes, inclusive por Napoleão Bonaparte. Foi perseguido tanto pela monarquia (Antigo Regime) como pelos revolucionários vitoriosos de 1789 e depois por Napoleão. Além de escritor e dramaturgo, foi também filósofo de ideias originais, baseadas no materialismo do Século das Luzes e dos enciclopedistas.</p> <p>Entre suas principais obras podemos destacar: Aline e Valcour, Justine, Juliette de Sade, Zoloe e suas Amantes, O Estratagema do Amor, Os Crimes do Amor, A Filosofia na Alcova, etc.</p> | <p>A primeira aparição do Marquês é em uma cela na Bastilha. Está nu e gritando palavras desconexas. O primeiro encontro com Arno aconteceu quando esse cumpria uma missão em La Cour des Miracles (bairro de pobres de Paris). Ele ajuda Arno, pois tinha interesse na morte do “rei dos mendigos”. No segundo encontro Arno entra em uma espécie de prostíbulo para conversar com o Marquês e acaba percebendo que foi usado por ele para matar o rei dos mendigos. No terceiro encontro, agora Arno estava acompanhado de Élise de La Serre e o Marquês de Sade indica o lugar onde outro culpado pela morte do pai de Élise frequentava.</p> | <p>Em um contexto da Revolução Francesa esse personagem encontra-se deslocado, sendo que até mesmo sua presença pode ser considerada inadequada em um jogo destinado ao público infanto-juvenil. Ele ajuda Arno a matar um dos culpados pela morte do pai de Élise, no entanto, essa ajuda tinha uma razão oculta (ele queria ser o principal chefe do bairro La Cour des Miracles).</p> <p>Uma curiosidade sobre as obras literárias de De Sade aparece em meio a um diálogo entre ele, Arno e Élise. O Marquês descreve os elementos de um “belo romance”, conspiração, intriga, bestialidade e um padre lascivo”.</p> |

**Quadro 2 – Personagens Históricos**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| PERSONAGENS HISTÓRICOS    | CARACTERÍSTICAS  | PRESENÇA NO JOGO   | ANÁLISE  |
|---------------------------|--|--|--|
| MAXIMILIEN DE ROBESPIERRE | <p>Nasceu em 06 de maio de 1758, em Arras. Filho de família burguesa. Exerceu a profissão de advogado em sua cidade natal. Em abril de 1789 Robespierre tornou-se deputado pelo Terceiro Estado. Revelou-se um grande orador. Em 1794 tornou-se Presidente da Convenção Nacional. Ele defendia o uso da violência para a implantação efetiva de uma república. Entre os anos de 1792 e 1794, os jacobinos, com a liderança de Robespierre, instalaram o período do “Terror”, no qual os seus opositores (jacobinos e monarquistas) foram assassinados. No dia 27 de julho de 1794, foi ferido e teve que sair às pressas de uma sessão da Convenção Nacional. Foi detido imediatamente por seus inimigos e, um dia depois, guilhotinado.</p> | <p>Esse personagem histórico tem sua primeira aparição no início do jogo quando é um dos convidados de um baile em honra a Élise de La Serre. No entanto, nesse momento é apenas citado na lista de convidados e aparece rapidamente. Ele volta ao enredo do jogo como um dos aliados dos Templários. E também é alvo da vingança de Arno e Élise.</p> <p>É um dos personagens que mais aparece no jogo, especialmente no “Culto ao Ser Supremo”. E acaba sendo agredido no rosto por Élise, entregando o esconderijo de outro responsável pela morte do pai da jovem.</p> | <p>Maximilien de Robespierre é uma figura central no processo revolucionário, uma vez que ele é o líder dos jacobinos e suas ideias radicais transformaram a França e em especial a cidade de Paris num grande palco de execuções sumárias e arbitrárias. Seu radicalismo provocou a morte de centenas de pessoas, principalmente seus opositores políticos. Suas aparições no jogo o apresentam como um articulador político (partidário dos Templários). No entanto, é preciso destacar a ausência de outros personagens como por exemplo Robert Danton, de atuação tão importante dentro do processo da Revolução</p> |

**Quadro 2 – Personagens Históricos**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)



| PERSONAGENS HISTÓRICOS | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO  | ANÁLISE   |
|------------------------|---|---|---|
| NAPOLEÃO BONAPARTE     | <p>Nasceu em 15 de agosto de 1769 na cidade de Ajaccio, na Córsega, uma ilha francesa no mar Mediterrâneo. Morreu em 05 de maio de 1821 na ilha de Santa Helena, território britânico no oceano Atlântico. Foi um líder político e militar durante os últimos estágios da Revolução Francesa. Seu passado de relativa nobreza e suas conexões familiares permitiram que ele tivesse boas oportunidades de educação. Em maio de 1779 entrou na academia militar. Após a morte de Robespierre em julho de 1794, Bonaparte foi colocado sob prisão domiciliar em Nice por sua associação com ele. Em 03 de outubro do mesmo ano, monarquistas em Paris declararam uma rebelião contra a Convenção Nacional depois que eles foram excluídos de um novo governo (denominado de Diretório) Um dos líderes da Reação Termidoriana, Paul Barras, soube das façanhas militares de Bonaparte em Toulon e lhe deu o comando das forças improvisadas em defesa da Convenção no Palácio das Tulherias. Ele participa ativamente desse período todo e foi visto por muitas pessoas como uma salvação para o caos que a França estava vivendo.</p> | <p>É o jovem Napoleão que aparece no jogo, pois na época da Revolução ele tinha apenas 25 anos. O encontro com Arno se dá no gabinete do rei no palácio das Tulherias. Arno procura documentos que podiam incriminar a Ordem dos Assassinos. Arno encontra uma câmara secreta na qual havia uma série de documentos reais. Não fica claro o que Napoleão buscava, já Arno joga na lareira um documento encontrado. Em um segundo encontro, quando Arno pede informações sobre mais um suspeito da morte do pai de Élise, há a seguinte declaração de Napoleão (ao comentar a situação vivida pela França) diz: "É isso o que acontece quando se entrega o governo a lunáticos famintos e o exército a selvagens com sede de sangue." No final do jogo Napoleão e Arno entram no Templo onde jaziam os restos mortais de Germain, responsável pela morte de Élise. Essa cena dá a entender que Arno e Napoleão eram aliados.</p> | <p>Napoleão Bonaparte é um personagem de grande importância nesse contexto histórico. E, embora fosse o início de sua carreira como militar ele já atuava nos setores mais influentes do período pós-revolucionário. Com sua carreira militar meteórica (ascendeu ao cargo de general antes dos 30 anos de idade) conseguiu usar de estratégias para alcançar o poder e junto com os girondinos (alta burguesia) instituiu o Consulado, primeira fase de seu governo. Este golpe ficou conhecido como <i>Golpe 18 de Brumário</i> (data que corresponde ao calendário estabelecido pela Revolução Francesa e equivale a 09 de novembro do calendário gregoriano) em 1799. Embora sua atuação tivesse sido favorável à Revolução, em 1804, Napoleão propôs, via plebiscito, a restituição do regime monárquico na França, sendo ele o primeiro imperador. Napoleão tornou-se Imperador em 02 de dezembro de 1804, na catedral de Notre-Dame.</p> |

**Quadro 2 – Personagens Históricos**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| PERSONAGENS HISTÓRICOS                             | CARACTERÍSTICAS  | PRESENÇA NO JOGO  | ANÁLISE  |
|--|--|---|--|
| LUÍS XVI   | <p>Nasceu no dia 23 de agosto de 1754 em Versalhes e morreu dia 21 de janeiro de 1793 também em Paris. Foi rei da França e Navarra de 1774 até ser deposto em 1792 durante a Revolução Francesa.</p> <p>As dívidas e a crise financeira que abalavam o reino francês contribuíram para a impopularidade do Antigo Regime, que culminou na convocação dos Estados Gerais de 1789. O descontentamento, especialmente no Terceiro Estado resultou em reforçada oposição à aristocracia francesa e à monarquia absolutista, das quais Luís e sua esposa, a rainha Maria Antonieta eram vistos como seus principais representantes.</p>   | <p>A primeira aparição do rei acontece na reunião dos Estados Gerais. Arno entra na assembleia em busca do pai de Élise e ao passar pela sala principal vê o rei discursando. A segunda e última referência ao monarca é a sua execução pública na guilhotina. Arno observa o evento no qual o rei chega de carruagem é escoltado até a plataforma onde está a guilhotina e lá profere algumas palavras ratificando sua inocência, as quais são abafadas pela multidão.</p> | <p>O rei Luís XVI é uma figura de vital importância para se compreender o conjunto de fatos que produziram o contexto pré-revolucionário francês, pois ele enquanto representante de uma monarquia absolutista detinha em suas mãos os destinos políticos e econômicos da França. Sua falta de habilidade política e até mesmo apoio dos principais setores econômicos franceses (aliado a outras questões) produziram o ambiente perfeito para o movimento revolucionário.</p>  |
| LOUIS-MICHE LE PELETIER (MARQUÊS DE SAINT-FARGEAU) | <p>Nasceu em 29 de maio de 1760 em Paris. Pertencia a uma família tradicional da qual herdou uma grande riqueza. Entrou na política, tornando-se um advogado. Em 1789 ele foi eleito para o Parlamento de Paris, e no mesmo ano tornou-se deputado pela nobreza nos Estados Gerais. Inicialmente, ele compartilhava as visões conservadoras da maioria de sua classe, mas gradualmente suas ideias mudaram e se tornaram cada vez mais radicais. Ele foi então eleito por esse departamento para se tornar um deputado da Convenção. Aqui ele foi a favor do julgamento do rei Luís XVI pela Assembleia e foi um voto decisivo para a morte do mesmo. Em 20 de janeiro de 1793, véspera da execução do rei, Le Peletier foi assassinado em um restaurante no Palais Royal. Foi considerado um mártir da Revolução.</p> | <p>Arno e Élise buscam a ajuda do Marquês De Sade pra encontrar Le Peletier. E este indica o Palais Royal como um dos lugares frequentados por Le Peletier. Antes de ser morto Le Peletier justifica porque votou pela execução do rei. Ele declara a Arno que seu voto foi por sua família e pela França e falou ainda em lutar pela liberdade.</p>  | <p>Dentro do contexto da narrativa do jogo muitos personagens históricos não foram citados, no entanto, Le Peletier foi escolhido como um coadjuvante para agir pela Ordem dos Templários. O que chama a atenção mais uma vez é que Arno acaba assassinando Le Peletier, interferindo no contexto histórico, uma vez que o mesmo teria sido morto por Philippe Nicolas. A única coisa em comum foi o local – Palais Royal. Essa interferência tem que ser ressaltada aos alunos para que eles compreendam a diferença entre história e ficção.</p> |

**Quadro 2 – Personagens Históricos**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(conclusão)

### 4.3. A PAISAGEM URBANA



A paisagem urbana refere-se à cidade de Paris que é o pano de fundo das ações de Arno Dorian e do próprio processo pré e pós-revolucionário.

Uma das características mais marcantes da série de jogos *Assassin's Creed* é a qualidade das imagens e a busca por uma reconstituição do cenário do evento histórico o mais próximo do real. Essa percepção pode ser comprovada com a comparação de imagens da época com a reconstituição feita no jogo.

O Quadro 3 a seguir foi organizado da seguinte forma: os lugares e suas características; como aparecem no jogo e uma imagem do próprio jogo. Todas as imagens foram retiradas do site *Assassin's Creed Wiki* (FANDOM, 2018). O principal objetivo de colocar as imagens é para que os professores e os alunos saibam identificar os ambientes pelos quais o protagonista Arno Dorian interage durante todo o jogo.

É preciso destacar que esses lugares foram escolhidos porque aparecem de maneira recorrente no jogo, existindo outros que não foram mencionados.

A importância dessa paisagem no contexto de ensino aprendizagem está relacionada à questão da visualização das casas, das ruas, das pessoas, na perspectiva que o protagonista dá ao jogador, ou seja, quem está jogando vivencia os diferentes espaços de forma mais realista.

| PAISAGEM URBANA        | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO  | IMAGEM   |
|------------------------|---|---|--|
| CATEDRAL DE NOTRE DAME | <p>A Catedral de Notre Dame começou a ser construída em 1163 em homenagem a Nossa Senhora (Notre-Dame), mãe de Jesus. Apresenta um estilo gótico, com colunas altas e janelas com vitrais. Na fachada principal há a presença de um grande vitral em formato de rosácea. É uma das construções mais conhecidas e visitadas de Paris. A preocupação em reconstruir a Catedral da época da Revolução foi grande, um trabalho de pesquisa histórica e dos designers do jogo que durou dois anos.</p> | <p>Em diversos momentos do jogo a catedral aparece, seja como pano de fundo no contexto urbano de Paris seja para as ações de Arno Dorian, incluindo um assassinato de um inimigo templário dentro do local. Para cometer esse assassinato Arno entra no templo religioso e transita por seu interior até alcançar seu alvo. Neste momento é possível ver os detalhes arquitetônicos do interior da catedral e até mesmo seus belíssimos vitrais. Em outra parte do jogo, Arno está no alto de uma das torres da catedral, possibilitando ao jogador uma belíssima visão panorâmica dos arredores da mesma.</p> |   |
| AS RUAS DE PARIS       | <p>A cidade de Paris da segunda metade do século XVIII mantinha ainda algumas características medievais, ruas estreitas e becos sujos e lamacentos. Muitas ruas com calçamento de pedras e outras sem esse revestimento apresentavam tapumes de madeira para tapar os buracos. No entanto, também há uma quantidade de hotéis e cafés, apontando uma vida urbana crescente. À época da Revolução, Paris era pura agitação popular.</p>  | <p>O pano de fundo para o jogo são as ruas de Paris, pois Arno corre e transita por elas procurando os culpados pela morte do pai de Élise. É possível identificar a arquitetura dos prédios, a agitação da vida urbana, carruagens, vendedores de frutas, comerciantes, soldados, etc. Um dado importante a se destacar diz respeito às roupas dos parisienses, sejam elas mulheres, homens, nobres ou vendedores. É possível visualizar e perceber a textura das roupas, o detalhe da renda, as cores, os chapéus. Uma profusão de cores e estilos</p>  |  |



**Quadro 3 – Paisagem Urbana**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| PAISAGEM URBANA        | CARACTERÍSTICAS  | PRESENÇA NO JOGO   | IMAGEM   |
|------------------------|--|--|--|
| LA COUR DES MIRACLES   | Era um conjunto de bairros nos subúrbios de Paris onde havia uma grande concentração de desocupados, órfãos e prostitutas. “Corte dos milagres” era um termo francês que se referia às favelas de Paris, onde os migrantes desempregados das áreas rurais residiam e também porque as supostas enfermidades que os mendigos apresentavam “desapareciam por milagre” à noite. | Arno vai a La Cour des Miracles procurar por mais um de seus inimigos, chamado le Roi des Thunes (rei dos mendigos). E acaba presenciando a amputação forçada da perna de um homem. Essa cena é comentada pelo Marquês de Sade que diz que mendigos com uma perna eram mais “lucrativos” do que os demais. “La Cour des Miracles” é um lugar sombrio, cheio de becos e com lugares para beber e a prática da prostituição. |   |
| AS CATACUMBAS DE PARIS | Esse sistema de enterramento remete ao período romano e era um conjunto de túneis de uma antiga pedreira e que tem aproximadamente 400 km de extensão. A ideia de colocar os ossos de antigos cemitérios superlotados foi do chefe de polícia Alexandre Lenoir e quem a executou foi Marie Louis Thiroux de Crosneem em 1785 (aproximadamente).                              | Em mais uma missão a ser cumprida, Arno Dorian, entra nas catacumbas parisienses. Acompanhando Arno pelos túneis subterrâneos é possível observar as centenas de esqueletos que foram colocados nas paredes. No final do jogo, Arno ao entrar no Templo, pega a caveira de Germain e a coloca cuidadosamente em uma pilha de crânios no interior das catacumbas.   |  |

**Quadro 3 – Paisagem Urbana**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| PAISAGEM URBANA       | CARACTERÍSTICAS  | PRESENÇA NO JOGO  | IMAGEM   |
|-----------------------|--|---|--|
| PALÁCIO DE VERSALHES  | <p>O Palácio de Versalhes teve o início de sua construção no ano de 1664 e ganhou enorme importância quando o rei Luis XIV se mudou para lá em 1682 e até o ano da Revolução fora ocupado pela família real e sua numerosa corte. Símbolo do poder absolutista e da personificação da riqueza em seus mínimos detalhes.</p>  | <p>No início do jogo, quando Arno ainda era uma criança, ele acompanha seu pai a uma visita ao palácio e lá ele avista uma menina (Élise De La Serre). Ele a segue pelos corredores e salas do palácio. Durante essa brincadeira é possível visualizar a riqueza dos tapetes, dos lustres, dos móveis, os detalhes das cortinas e dos quadros nas paredes. O refinamento de Versalhes foi muito bem retratado pelos designers do jogo, sendo palco de muitas ações dentro da trama. Cabe destacar também uma cena de um baile no interior do palácio no qual o luxo e os detalhes do salão merecem todo o destaque.</p> |   |
| PALÁCIO DAS TULHERIAS | <p>Sua construção começou em 1564 com Catarina de Médici, num local ocupado anteriormente por uma fábrica de telhas (<i>tuiles</i>). Foi aumentado em reinados sucessivos e a residência real de numerosos soberanos. No dia 6 de Outubro de 1789, Luís XVI, Maria Antonieta e os seus filhos instalaram-se no palácio depois de serem trazidos do Palácio de Versailles pelos revolucionários. As Tulherias entravam, assim, na grande história: durante 80 anos, o palácio seria a principal residência de Reis e Imperadores, assim como cenário de importantes acontecimentos políticos.</p> | <p>Arno precisava recuperar uns documentos que comprometeriam a Irmandade dos Assassinos e para isso teria que ir ao Palácio das Tulherias encontrá-los. Nesse momento ele também se depara pela primeira vez com o jovem Napoleão Bonaparte. Ambos vasculham o estúdio privado do rei. Ao fugir do local, Napoleão oferece a Arno um posto no exército.</p>  |  |

**Quadro 3 – Paisagem Urbana**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(continua)

| PAISAGEM URBANA       | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO  | IMAGEM   |
|-----------------------|---|---|--|
| PALÁCIO DE LUXEMBURGO | <p>Foi construído por Marie de Médicis, mãe do rei Luís XIII, no local de um antigo <i>hôtel particulier</i> pertencente a François, duque de Luxemburgo, de onde vem o seu nome. Marie de Médicis comprou a estrutura e o seu extenso domínio em 1612, tendo encomendado o novo edifício, ao qual se referia como <i>Palais Médicis</i>, em 1615. A Duquesa de Guise, herdou-o em 1660 e deu-o a Luís XIV em 1694. O palácio não voltaria a ser habitado até ser possuído por Luís XVI que o deu, em 1778, ao seu irmão, o Conde de Provença. Durante a Revolução, foi uma prisão durante um breve período, em seguida foi o centro do Diretório e mais tarde a primeira residência de Napoleão Bonaparte, como Primeiro Cônsul. O palácio manteve o seu papel senatorial, com breves interrupções, desde então.</p> | <p>Esse palácio será o ambiente de mais um assassinato de Arno. A vítima será Marie Levesque, que pertencia a Ordem dos Templários e estava num plano para desviar o trigo que abastecia Paris para docas privadas e culpar o rei pela fome da população. No local estava acontecendo um jantar e é possível ouvir sons de instrumentos musicais e vozes humanas.</p> |   |
| LE PALAIS ROYAL       | <p>É um palácio e jardim localizado em frente à ala norte do Louvre, o seu famoso pátio (<i>cour d'honneur</i>) delimitado por colunas se localiza em frente à Place du Palais-Royal ("Praça do Palácio Real"). Embora nunca tenha sido um palácio real, apesar do nome enganoso, o <i>Palais Royal</i> foi construído pelo arquiteto Jacques Lemercier, a mando do Cardeal Richelieu, a partir de 1624. Foi dele que partiu, no dia 5 de Outubro de 1789, a delegação que se rebelou contra a realeza.</p>   | <p>Arno busca mais um culpado pela morte do pai de Élise e nesse momento é Louis-Michel Le Peletier. Le Peletier participara da sessão da Convenção Nacional na qual foi decidida a execução do rei. Teria sido o voto dele que condenou o rei à morte.</p>   |  |

Quadro 3 – Paisagem Urbana  
Fonte: Autoria própria (2018).



(continua)

| PAISAGEM URBANA | CARACTERÍSTICAS  | PRESENÇA NO JOGO   | IMAGEM   |
|-----------------|--|--|--|
| CAFÉ THEATRE    | <p>Paris era uma cidade que reunia intelectuais, artistas e filósofos, sendo os cafés os principais pontos de encontros. Esses lugares atraíam pessoas descontentes ou incomodadas com os rumos do país e do mundo, em razão disso, foram palco de intensas discussões políticas e literárias.</p>   | <p>Embora as c Neste lugar Arno encontrou com Élise combinar como seriam as próximas ações na investigação dos culpados pelo assassinato do pai dela. enas no Café Theatre sejam rápidas é possível perceber as características do lugar, como por exemplo, mesas e cadeiras dispostas em um amplo salão. Também é possível visualizar um pequeno palco, o qual poderia ser aproveitado tanto para as apresentações para teatrais como para discursos político-filosóficos contra o absolutismo.</p> |   |
| CHAMPS DE MARS  | <p>É uma das maiores áreas verdes em Paris, França, localizada no sétimo distrito, entre a Torre Eiffel a noroeste e a Escola Militar a sudeste. Em seus primórdios, que remonta ao século XVI, a paisagem era basicamente ocupada por vinhedos e pomares. Já no século XVIII, o exército francês o utilizara como campo de treinamento. Nesse período, fora cercado por grandes barras de ferro forjado. Sua magnificência não escapara aos olhos dos líderes da época, que prontamente o utilizaram em todas as grandes comemorações, desde 1790 até hoje.</p> | <p>Ao procurar por Maximilien De Robespierre Arno e Élise vão até Champs de Mars onde estava acontecendo um “Culto ao Ser Supremo” instituído pelo próprio Robespierre. É possível visualizar pessoas com flores nas mãos e dançando pelas ruas. Nesse momento eles tentam desacreditar Robespierre perante a população. Èlise coloca um pó alucinógeno na bebida dele, para que ele pareça confuso e Arno elabora uma lista de cinquenta nomes que seriam os inimigos de Robespierre.</p>           |  |

**Quadro 3 – Paisagem Urbana**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**



(continua)



| PAISAGEM URBANA | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO   | IMAGEM   |
|-----------------|---|--|--|
| ESCOLA MILITAR  | <p>É um vasto complexo de instalações de treinamento militar localizado na extremidade sul do Campo de Marte. Foi fundada por Luís XV em 1750, com base numa proposta do financiador Joseph Pâris, com o apoio da Madame de Pompadour. O objetivo era de criar um colégio para treinar oficiais vindos de famílias pobres. Foi projetado por Ange-Jacques Gabriel e a construção começou em 1752, mas a escola não foi aberta até 1760. O Conde de Saint-Germain reorganizou o projeto em 1777 sob o nome de Escola de Jovens Cavalheiros, que aceitou o jovem Napoleão Bonaparte em 1784. Napoleão se formou em apenas um ano, em vez de dois.</p> | <p>Ao reencontrar Élise, após ser expulso da Irmandade, Arno a acompanha de volta a Paris e juntos buscam mais um culpado pela morte do pai dela. Agora o alvo é Maximilien de Robespierre, no caminho em Champs De Mars passam pela Escola Militar.</p> |   |
| LES HALLES      | <p>“Les Halles” Foi o nome dado ao mercado atacadista de alimentos frescos, localizado no coração de Paris, no 1º distrito que deu nome ao “Quartier des Halles”. No auge de sua atividade e falta de espaço, as barracas dos mercadores se estabeleceram mesmo em ruas adjacentes. O Mercado Les Halles foi criado pelo rei Filipe Augusto no lugar do antigo bairro judeu de Les Champeaux.</p>   | <p>Arno irá buscar no mercado um ferreiro que teria confeccionado um objeto cortante causador da morte do pai de Élise. As características comerciais do lugar (bancas e tendas) são perceptíveis quando Arno e o ferreiro saem da casa.</p>             |  |

**Quadro 3 – Paisagem Urbana**  
**Fonte: Aatoria própria (2018).**

(continua)

| PAISAGEM URBANA   | CARACTERÍSTICAS   | PRESENÇA NO JOGO  | IMAGEM   |
|-------------------|---|---|--|
| PALÁCIO DO LOUVRE | <p>É um antigo palácio real, localizado na margem direita do rio Sena. Fica entre os Jardins das Tulherias e a Igreja de São Germano de Auxerre. As suas origens remontam há quase um milênio atrás, sendo a sua história indissociável da de Paris. A sua estrutura tem evoluído por etapas desde o século XVI. Substituído por Luís XIV em benefício do Château de Versailles, o Louvre foi rapidamente abandonado, sendo ocupado somente de forma ocasional e quando de visitas reais ou de conselhos. O Louvre havia perdido pouco a pouco a sua dimensão simbólica. Foi por isso poupado pelo ódio das multidões revolucionárias. Se por um lado já não pertencia ao funcionamento do rito monárquico, por outro ainda não pertencia ao povo. Isso viria a acontecer por intermédio do museu em que se tornaria.</p> | <p>Arno e Élise buscam mais um responsável pela morte do pai dela e Arno decide procurar a ajuda de De Sade, que estaria participando de uma das sessões da Convenção Nacional, no palácio do Louvre. O casal o encontra escrevendo em frente a um chafariz em uma das áreas internas do palácio</p>                      |   |
| O TEMPLO          | <p>A "Torre do Templo" e seu terreno constituem a Casa do Templo, antiga fortaleza parisiense, situada no 3º distrito de Paris, e destruída em 1808. Construída pela Ordem dos Templários a partir de 1240, durante o reinado de São Luís, ela converte-se a seguir em uma prisão. Ela deve sua celebridade ao fato de ter servido de cárcere à família real de França entre 1792 e 1793, durante a Revolução.</p>  | <p>Neste lugar acontecerá o último encontro de Arno e Élise, já que esta será morta por Germain. Arno presencia a morte de sua amada e acaba também por assassinar Germain. São os momentos finais do jogo. Este lugar teria uma íntima ligação com os Templários históricos, pois foram eles que o teriam construído</p> |  |

**Quadro 3 – Paisagem Urbana**  
**Fonte: Autoria própria (2018).**

(conclusão)

Os quadros criados foram resultados das horas de jogo e das observações realizadas para que essas informações pudessem ser utilizadas por outros professores na preparação de suas aulas com o jogo.

É importante destacar que essas três categorias apresentam um conjunto de informações valiosas sobre a compreensão do jogo enquanto uma ferramenta de aprendizagem.

A partir da análise dos elementos do jogo e das três categorias criadas será apresentada uma sequência didática (Quadro 4) com a utilização do jogo *Assassin's Creed Unity*. Essa sequência foi resultado não só dos quadros criados mas também da própria experiência com o jogo que apontaram como o mesmo poderia ser trabalhado em sala de aula.

Uma sequência didática é um conjunto de atividades, previamente organizadas, que abordam uma temática ou conteúdo específico e que buscam atingir os objetivos estabelecidos pelo professor (ZABALA, 1998).

| <b>SEQUÊNCIA DIDÁTICA</b> |  |
|---------------------------|--|
| TÍTULO:                   | O jogo <i>Assassin's Creed Unity</i> e a Revolução Francesa  |
| ÁREA/DISCIPLINA:          | Disciplina de História   |
| NÍVEL ESCOLAR:            | 2ª Série do Ensino Médio   |
| DURAÇÃO:                  | 6 horas/aula.  |
| OBJETIVO GERAL:           | Integrar uma atividade lúdica (jogo digital) ao conhecimento apresentado nos livros didáticos, estimulando a atenção, a imaginação e o prazer em estudar a História. |

**Quadro 4 – Exemplo de Sequência Didática**  
**Fonte: Autoria Própria (2018).**

(continua)

| <b>SEQUÊNCIA DIDÁTICA</b>   |  |
|---|--|
| <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender o contexto histórico no qual a Revolução Francesa está inserida;</li> <li>• Compreender as regras do jogo digital e como ele foi construído e estruturado;</li> <li>• Relacionar o conhecimento sobre a Revolução Francesa presente no livro didático com aquele apresentado pelo jogo.</li> </ul> |
| <b>CONTEÚDOS:</b>   | O Iluminismo e a Revolução Francesa  |
| <b>APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO:</b>  |  |
| <p>Inicialmente a temática será apresentada aos alunos com atividades de leitura no livro e um vídeo explicando o contexto histórico, retomando as ideias iluministas como base ideológica ao movimento revolucionário.</p> <p>A situação-problema e ou o desafio a ser lançado aos alunos será o seguinte: É possível estudar a História da Revolução Francesa no jogo “<i>Assassin’s Creed Unity</i>”?</p>  |  |
| <b>ETAPAS:</b>  |  |
| <p>- 1ª – Apresentar a temática sobre a Revolução Francesa com leituras no livro didático, explicação oral e o vídeo – Revolução Francesa/History Parte 1 (You Tube). Duração 2 aulas.</p> <p>- 2ª – Descrever as principais características dos jogos digitais e do jogo “<i>Assassin’s Creed Unity</i>”, destacando a empresa que o criou, os demais jogos da série, como ele está organizado e como é jogado. (Duração 1 aula).</p> <p>- 3ª – Nesta aula será iniciado o jogo. Para que todos os alunos possam ver o jogo preparar o projetor multimídia, o notebook com o jogo instalado e o console e ou instalar um PlayStation 4 e ou Xbox One em uma televisão compatível. (Duração 1 aula).</p> <p>- Ainda nessa mesma etapa – Utilizar mais duas aulas para o jogo (não é possível jogá-lo na totalidade, apenas mostrar as partes específicas (quadros sobre as três categorias) sobre o contexto revolucionário). No final da aula abrir para o debate com os alunos sobre o que aprender sobre a temática com o jogo. Essas considerações poderão ser entregues como uma atividade avaliativa.</p> |  |

**Quadro 4 – Exemplo de Sequência Didática**  
**Fonte: Autoria Própria (2018).**

(conclusão)

A sequência apresentada tem como sua principal vantagem a utilização de uma tecnologia muito apreciada pelas crianças e jovens e sobre a qual eles já têm um domínio e conhecimento muitas vezes bem maior do que os

professores. Já a sua desvantagem está nas condições técnicas de instalação e da dificuldade de todos os alunos jogarem.

Neste capítulo foram descritos os quadros elaborados a partir das observações e das horas de jogo, bem como a proposição de uma sequência didática, resultante dessas análises e com o objetivo de apresentar uma possibilidade didático-pedagógica com o jogo *Assasin's Creed Unity*.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na atualidade há toda uma preocupação quanto à aprendizagem significativa dos alunos (em seus diferentes níveis) e ela só irá efetivamente ocorrer quando novas metodologias forem desenvolvidas, como por exemplo, o uso dos jogos digitais.

A pesquisa com o jogo *Assassin's Creed Unity* foi um grande desafio pessoal para a pesquisadora, pois ela desconhecia os tipos e como se utilizavam os jogos digitais e teve que conhecê-los e analisá-los profundamente. O trabalho, portanto, apresentou à pesquisadora o mundo fascinante dos jogos. E, sobretudo, que esse universo pode e deve ser utilizado em sala de aula, pois aponta um grande potencial didático metodológico.

Os objetivos traçados para esta pesquisa foram alcançados. São descritas as principais características dos jogos digitais, tipo *history game*, abordando a conceituação definida para a pesquisa. Também são apresentadas algumas possibilidades metodológicas dos jogos digitais. E por fim apresenta-se uma sequência didática para uso do jogo *Assassin's Creed Unity* nas aulas sobre Revolução Francesa, sendo que está foi organizada para apresentar aos professores uma proposição concreta de utilização de um jogo digital nas aulas sobre Revolução Francesa.

Os quadros elaborados permitem visualizar a existência de inúmeras possibilidades de elementos a serem estudados e pesquisados dentro dos jogos digitais na disciplina de História e em muitas outras áreas. A questão da narrativa do jogo e até mesmo da trama ficcional envolvendo personagens reais são exemplos de assuntos a serem pesquisados.

Os três quadros apresentados foram criados para facilitar a compreensão dos elementos que podem servir de apoio ao professor no momento em que ele está preparando sua aula a partir dos jogos digitais, sendo possível transpor essa análise (contexto histórico/personagens históricos e paisagem urbana) para outros jogos, de modo que a utilização didática/metodológica possa se ampliar de forma gradativa dentro das aulas de História.

A principal conclusão desta pesquisa é que é possível utilizar os jogos digitais nas aulas de História, seguindo um planejamento prévio e um amplo conhecimento do jogo escolhido. Esta pesquisa aponta também o potencial que a série *Assassin's Creed* tem na perspectiva de contextualização histórica. O último lançamento da série *Assassin's Creed Origins* é ambientado no Egito Antigo, portanto, outro trabalho de pesquisa poderia ser realizado, assim como com outros jogos da série. Isso falando apenas de um jogo, não sendo possível mensurar o quanto é amplo o universo dos jogos digitais do tipo *history games*.

Como limitações da pesquisa merece destaque o fato de que o jogo não pode ser reduzido apenas às categorias criadas. Eles podem e devem ser estudados a partir de diferentes perspectivas.

Sobre as recomendações para futuras pesquisas sobre o assunto é possível apontar que há um campo muito amplo e pouco explorado, pronto para ser estudado e analisado sob a perspectiva do uso didático dos jogos digitais.

Usar os *history games* nas aulas de História é, portanto, uma estratégia perfeitamente possível e fascinante, pois alia a curiosidade, a aventura e o conhecimento histórico em prol de uma aprendizagem significativa.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Ed. Futura, 2005.

\_\_\_\_\_. **Games e interatividade**: Mapeando possibilidades. *Obra Digital*, Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, n. 5, set., 2013.

\_\_\_\_\_. **Geração C e jogos digitais**: produzindo novas formas de letramentos e conteúdos interativos. XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino – ENDIPE – no painel Educação a Distância e Tecnologias da Informação e Comunicação - Belo Horizonte, Universidade Federal de Minas Gerais, 21 de abril de 2010.

\_\_\_\_\_. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, vol. 1 (2), Novembro, 2008.

ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Aprendizagens e jogos digitais**. Campinas: Alínea, 2011.

\_\_\_\_\_. **Jogos digitais e aprendizagens**: o jogo *Age of Empires III* desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores? 2009. 235 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/FAEC-84YTDL/teseucidio.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 01 jul. 2018.

BRUZZI, Demerval Guilarducci. Uso da tecnologia na educação, da história à realidade atual. **Polyphonia**, Goiânia, v. 1, n. 27, p.476-483, 2016.

CONTRERAS-ESPINOSA, Ruth S.; EGUIA-GÓMEZ, José Luis; HILDEBRAND, Hermes Renato. **Aprendizagem baseada em Jogos Digitais**: Entrevistas com professores que utilizam jogos digitais em suas práticas educativas. XII SBGames, São Paulo, p.204-210, 2013.

COTRIM, Gilberto. **História global**: Brasil e geral. São Paulo: Saraiva, 2008.



FANDOM. **Assassin's Creed wiki**. Disponível em: <[http://pt-br.assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Wiki](http://pt-br.assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki)>. Acesso em: 01 jul. 2018.

FOGU, Claudio. **Digitalizing historical consciousness**. History and Theory, Theme Issue 47, MAY. Wesleyan University, p. 103-121, 2009.

GEE, James Paul. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009.

GERHARDT, Tatiana Engel et al. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Ufrgs, 2009. 120 p.

GIACAMONI, Marcello; PEREIRA, Nilton (Orgs.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JEAN CLÉMENT-MARTIN. In. Wikipédia. Disponível em <<https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean-Clément>>. Acesso 27. Jul. 2018

JUUL, Jasper. Introduction to Game Time / Time to play. In: WARDRIPFRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed). **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge: MIT Press, 2004. Disponível em <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

KENSKI, V. M. Em direção a uma ação docente mediada pelas tecnologias digitais. In: BARRETO, R. G. (Org.). **Tecnologias educacionais e educação a distância: avaliando políticas e práticas**. Rio de Janeiro: Quartet, 2001. p. 74-84.

LAURENT TURCOT. In. Wikipédia. Disponível em: <[https://fr.wikipedia.org/wiki/Laurent\\_Turcot](https://fr.wikipedia.org/wiki/Laurent_Turcot)>. Acesso: 27 jul. 2018.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a História: Concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa**. 2016. 118 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Instituto de Filosofia e

Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

PENICHEIRO, Filipe Miguel; CARVALHO, Joaquim Ramos de. “Jogos de Computador” no Ensino da História. **Videojogos** 2009, Coimbra, p.401-412, 2009.

PEREIRA, Nilton Mullet; TORELLY, Gabriel. O jogo e o conceito: sobre o ato criativo na aula de história. **Opsis**: Departamento de História e Ciências Sociais, Catalão, v. 15, n. 1, p.1-13, 2015.

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 12. ed. Campinas, SP: Papirus. 2006. p.11-66.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz Gonzaga. **Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008. 248 p.

NEVES, Isa Beatriz da C.; ALVES, Lynn Rosalina Gama; BASTOS, Abelmon de. **Os Jogos digitais e a História**: desafios e possibilidades. XI Sbgames, Brasília, v. 11, n. 1, p.192-195, 2012.

SQUIRE, Kurt., **Replaying History: Learning World History through playing Civilization III** .Ph.D. Indiana University, 2004.

TELLES, Helyom Viana. Considerações sobre ensino de história e jogos eletrônicos: games e didática da história. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 14, p.200-216, 2017.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. **Ensino de História e Videogame**: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado. In: SEMINÁRIO SJECC, 2015, Salvador. Anais. Salvador: Ufba, 2015. p. 1 - 10.

TURCOT, Laurent. Assassin's Creed Unity. [16 de outubro de 2014].Entrevista concedida a Revista Geeks e com. Acesso em 22 junho 2018.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

WIKIPÉDIA. Disponível em:< <https://www.wikipedia.org/>> Acesso em: 01 jul. 2018.