



## **LUDIFICANDO O PASSADO: EDUCAÇÃO HISTÓRICA E JOGOS DIGITAIS**

**Carlos Enrique dos Santos Alves<sup>1</sup>**

**João Gabriel Lima Almeida<sup>2</sup>**

**Matheus Paim Calheiros<sup>3</sup>**

**Helyom Rogério Reis Viana da Silva Teles<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Catu / carlosenriquekiq@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Estadual de Feira de Santana / gabriel.lima.almeida@gmail.com

<sup>3</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Catu / calheiros527@gmail.com

<sup>4</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano *Campus* Catu / helyom@gmail.com

O projeto Ludificando o Passado - Educação Histórica e Jogos Digitais é o primeiro projeto de iniciação científica proposto pelo grupo de pesquisa Comunidades Virtuais IF Baiano, para a linha de pesquisa LabEHGameS - Laboratório de Ensino de História, Videogames e Simulações Digitais. Este trabalho trata da análise crítica dos elementos existentes em jogos digitais baseados em representações do passado, em particular da coletânea de jogos *Assassin's Creed Ezio Auditore Collection*, da Ubisoft Entertainment. Os três jogos (UBISOFT, 2009, 2010 e 2011) foram analisados ao longo da pesquisa, objetivando compreender as relações entre ensino de História, mídia e cultura digital, diferenciando o ficcional do histórico e avaliando como os jogos e as simulações digitais podem atuar como suportes para a memória coletiva, como contribuem para a construção da consciência histórica e para o desenvolvimento da empatia histórica. O trabalho ainda mostrou que o jogo, mesmo não se propondo a ser educativo, consegue ter importante função de "ludificar" o passado e de gerar forte ligação do(a) jogador(a) com o período representado, através da experiência lúdica e interativa, que é o próprio ato de jogar. Ou seja, o jogo consegue desenvolver no(a) jogador(a) a empatia histórica por meio de um processo relativamente mais atrativo, se comparado aos meios convencionais, principalmente, para os(as) jovens. A metodologia utilizada na pesquisa consistiu na análise dos jogos através da interação direta. Sendo assim, os(as) pesquisadores(as) jogaram e registraram a coletânea através de vídeos, de capturas de tela e de registros escritos, realizando posteriormente a análise proposta pelo projeto, apurando os elementos narrativos com base em bibliografias das figuras históricas representadas.

**Palavras-Chave:** *Assassin's Creed*. Empatia histórica. Videogames. Educação histórica.

Este trabalho é fruto do projeto LUDIFICANDO O PASSADO – EDUCAÇÃO HISTÓRICA E JOGOS DIGITAIS, financiado pelo CNPq e aprovado na Chamada Interna Propes N° 07/2020, regida pelo Edital N° 69/2020.

