

INSTITUTO FEDERAL GOIANO - IFGOIANO  
CAMPUS AVANÇADO IPAMERI  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO (LATO SENSU) DOCÊNCIA NO ENSINO  
SUPERIOR

**LET'S GO!: UMA REFLEXÃO SOBRE O ENSINO DA REVOLUÇÃO FRANCESA  
EM ASSASSIN'S CREED UNITY**

IPAMERI/GO  
MAIO/2019

EVERTON DIAS CURY  
INSTITUTO FEDERAL GOIANO - IFGOIANO  
CAMPUS AVANÇADO IPAMERI  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO (LATO SENSU) DOCÊNCIA NO ENSINO  
SUPERIOR

**EVERTON DIAS CURY**

LET'S GO!: UMA REFLEXÃO SOBRE O ENSINO DA REVOLUÇÃO FRANCESA  
EM ASSASSIN'S CREED UNITY

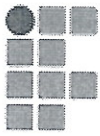
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal Goiano, Campus Avançado Ipameri, como requisito parcial para a obtenção de Especialista em Docência no Ensino Superior, orientado pela Prof.<sup>a</sup> Ms. Laiane Fernandes Jerônimo.

Sistema desenvolvido pelo ICMC/USP  
Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
**Sistema Integrado de Bibliotecas - Instituto Federal Goiano**

CC9821 Cury, Everton Dias  
Let\'s go!: uma reflexão sobre o Ensino da  
Revolução Francesa em Assassin\'s Creed Unity /  
Everton Dias Cury;orientadora Laiane Fernandes  
Jerônimo. -- Ipameri, 2019.  
21 p.

Monografia (Graduação em Pós-Graduação Lato Sensu em  
Docência do Ensino Superior) -- Instituto Federal  
Goiano, Campus Ipameri, 2019.

1. Videogame. 2. Revolução Francesa. 3. Práticas  
Pedagógicas. I. Jerônimo, Laiane Fernandes, orient.  
II. Título.



**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO**

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

**Identificação da Produção Técnico-Científica**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese  | <input type="checkbox"/> Artigo Científico              |
| <input type="checkbox"/> Dissertação                                 | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro              |
| <input checked="" type="checkbox"/> Monografia – Especialização      | <input type="checkbox"/> Livro                          |
| <input type="checkbox"/> TCC - Graduação                             | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ |   |

Nome Completo do Autor: Orvator Dias Cury  
 Matrícula: 2017112304630370  
 Título do Trabalho: Loet's Goi: Uma Reflexão sobre o Ensino da Revolução Francesa em Corsosini's Creed Unity

**Restrições de Acesso ao Documento**

Documento confidencial:  Não  Sim, justifique: \_\_\_\_\_

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

O documento está sujeito a registro de patente?  Sim  Não  
 O documento pode vir a ser publicado como livro?  Sim  Não

**DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA**

O/A referido/a autor/a declara que:

- o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Ipameri, 09/05/2019  
Local Data

Orvator W. Cury  
Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:

[Assinatura]  
Assinatura do(a) orientador(a)



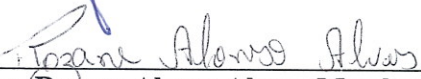
SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO  
CAMPUS AVANÇADO IPAMERI


**ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC) DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO-SENSU (ESPECIALIZAÇÃO) EM DOCÊNCIA DO ENSINO SUPERIOR**

No dia **09 de maio de 2019**, às **18 horas e 30 minutos**, na Sala 1 do Bloco D do Instituto Federal Goiano - IF Goiano, Campus Avançado Ipameri, sob a presidência da Professora Ma. Laiane Fernandes Jeronimo, reuniu-se, em sessão pública, a Banca Examinadora de Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso do aluno **Everton Dias Cury**, do curso de Pós-Graduação Lato-Sensu (Especialização) em Docência do Ensino Superior, visando à obtenção do título de Especialista. A banca foi constituída pelos professores: Ma. Laiane Fernandes Jeronimo (orientadora) e presidente, Dra. Rozane Alonso Alves e Dra. Marilena Julimar Aparecida Fernandes Jeronimo, com anuência da Coordenação do Curso. Iniciados os trabalhos, a presidência deu conhecimento aos membros da Banca, e ao candidato, das normas que regem a defesa de Trabalho de Conclusão de Curso. A seguir, o aluno passou à defesa de seu trabalho intitulado: "**Let's go!: uma reflexão sobre o Ensino da Revolução Francesa em Assassin's Creed Unity**". Encerrada a defesa, procedeu-se ao julgamento. Apuradas as notas verificou-se que o candidato foi aprovado, com a nota 9,0. Nada mais havendo a tratar, lavrou-se a presente ata, que vai assinada pelos membros da Banca Examinadora e por mim, em 09 de maio de 2019.

  
Acadêmico: **Everton Dias Cury**

  
**Profa. Ma. Laiane Fernandes Jeronimo - Orientadora e Presidente**  
Instituto Federal Goiano - Campus Avançado Ipameri (GO)

  
**Profa. Dra. Rozane Alonso Alves - Membro Titular**  
Instituto Federal Goiano - Campus Avançado Ipameri (GO)

  
**Profa. Dra. Marilena Julimar Aparecida Fernandes Jeronimo - Membro Titular** Universidade  
Estadual de Goiás - Câmpus Ipameri (GO)

## SUMÁRIO

Resumo.....	4
Abstract.....	4
CONSIDERAÇÕES INICIAIS: GAME ON.....	5
O VIDEOGAME: CONTEXTUALIZAÇÃO E AS DISCUSSÕES CONCEITUAIS.....	7
A.C. <i>UNITY</i> : UM INSTRUMENTO PARA O ENSINO DA REVOLUÇÃO FRANCESA.....	11
O jogo Assassins Creed Unity e o ensino da Revolução Francesa.....	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS: GAME OVER!.....	24
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	25

## LET'S GO!: UMA REFLEXÃO SOBRE O ENSINO DA REVOLUÇÃO FRANCESA EM ASSASSIN'S CREED UNITY

Everton Dias Cury<sup>1</sup>

Laiane Fernandes Jeronimo<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo procura apresentar reflexões sobre a utilização do jogo Assassin's Creed Unity como recursos didáticos no ensino da Revolução Francesa. A proposta é gerar uma discussão conceitual que levou em conta alguns pensadores que acreditam no sucesso de metodologias e estratégias mais imersivas nas práticas pedagógicas como Soares (2013), Peixoto (2016) e Lima (2015), e também trazendo conceitos como a representação de Chartier (1991), para ilustrar como imagens, cenários, personagens e atividades no jogo podem ser usadas de forma a auxiliar o professor em seu processo de ensino aprendizagem com os alunos.

Acredito que o intuito do trabalho tenha sido alcançado uma vez que dedicamos uma parte dele para demonstrar como o jogo pode na prática servir como um facilitador e gerador de entendimento mais prazeroso para o ensino da Revolução Francesa, não devemos é claro desconsiderar e descartar o uso de outras práticas pedagógicas como o livro didático e aulas expositivas, como aliados e até mesmo base para o uso do Assassins Creed Unity no que tange o ensino da Revolução.

Então acredito que jogos não didáticos como Assassins Creed Unity, podem sim ser utilizados em salas de aula para auxiliar a visualização de conteúdos distantes dos alunos, tanto em história que é o mote principal do artigo, como em outras disciplinas que não são tratados aqui.

Este trabalho não tem o intuito de ser uma fala definitiva sobre jogos e ensino de história, essa discussão é muito maior do que poderia caber em um trabalho de tão poucas páginas, desta forma podemos elevar essa discussão em um outro momento com mais abrangência.

**Palavras-chave:** Videogame, Revolução Francesa, Práticas pedagógicas

**Abstract:** This article tries to present reflections on the use of the game Assassin's Creed Unity as didactic resources in the teaching of the French Revolution. The proposal is to generate a conceptual discussion that took into account some thinkers who believe in the success of more immersive methodologies and strategies in pedagogical practices like Soares (2013), Peixoto (2016) and Lima (2015), and also bringing concepts such as the representation of Chartier (1991), to illustrate how images, scenarios, characters and activities in the game can be used in a way to assist the teacher in his teaching teaching process with the students.

I believe that the purpose of the work has been achieved since we have devoted a part of it to demonstrate how the game can in practice serve as a facilitator and generator of more pleasant understanding for the teaching of the French Revolution, we must not disregard and discard the use of other pedagogical practices like the

<sup>1</sup> Graduado em História, pela Universidade Federal de Goiás, Campus Catalão. Docente na Escola Municipal Nossa Senhora de Fátima, Ipameri-GO. Contato: evertoncury@gmail.com.

<sup>2</sup> Mestra pela Universidade Federal de Uberlândia. Graduada em História, pela Universidade Federal de Goiás, Campus Catalão. Docente no IF. Goiano, Campus Avançado de Ipameri, Ipameri-GO. Contato: laiane\_ferj@hotmail.com.

didactic book and expositive classes, as allies and even base for the use of Assassins Creed Unity in what concerns the teaching of the Revolution.

So I believe non-didactic games like Assassins Creed Unity can be used in classrooms to aid in the visualization of distant contents of students, both in history that is the main motto of the article and in other disciplines that are not dealt with here.

This work is not intended to be a definitive talk about games and history teaching, this discussion is much larger than could fit into a work of such a few pages, in this way we can raise this discussion in another time with more comprehensiveness.

**Keywords:** Videogame, French Revolution, Pedagogical practices

### **CONSIDERAÇÕES INICIAIS: GAME ON**

A princípio o Ensino de História, de modo geral, enfrenta alguns problemas em sala para deixar para trás o estigma de ser uma disciplina meramente decorativa e teórica, e conseguir realizar sua função como disciplina que é aproximar a realidade do aluno com a realidade estudada. Tais problemas podem ser desde a falta de recursos didáticos adequados, até mesmo a dificuldade que o professor tem em deixar de utilizar o livro didático.

Não irei promover aqui a discussão dos problemas enfrentados pela disciplina História, não no geral, mas sim em um período histórico bem específico, a Revolução Francesa, esse período se mostra um desafio interessante para o professor, uma vez que está distante da realidade do aluno, e suas repercussões contribuíram ativamente para a formação de várias nações, inclusive o Brasil.

Elencar os problemas enfrentados no ensino da Revolução perpassa as dificuldades enfrentadas em qualquer conteúdo de História, comumente o professor utiliza apenas o livro didático, transformando a aula em algo expositivo, com falas intermináveis e alunos sonolentos. Os recursos didáticos como os TICs<sup>3</sup>, quando utilizados, o são de forma superficial, as vezes um documentário antigo, ou mesmo um filme como *Les Misérables*<sup>4</sup>, para demonstrar o período vivido na França.

Com tudo isso dito, é necessário pensar sobre alternativas que atendam as necessidades de dinamizar e tornar prazeroso o aprendizado desse período, para tanto, o currículo escolar deve servir como um meio que intensifique as práticas pedagógicas para que essas aproximem-se da realidade vivida pelo aluno, uma vez

---

<sup>3</sup> Tecnologias da Informação e Comunicação.

<sup>4</sup> Filme de Richard Bolelawski de 1935.



que estamos trabalhando um período muito distante no tempo. Existem alternativas que podem transformar o ensino da Revolução Francesa mais dinâmico, ou mesmo mais prazeroso, uma delas e é a qual trataremos aqui, é o videogame, temos por interesse maior explicitar como essa plataforma pode colaborar para aproximar o aluno do ensino da Revolução Francesa.

O videogame por muitas vezes mostra-se um instrumento dinâmico e multifacetado para o ensino, pois, crianças e adolescentes são atraídos pelas imagens na tela de uma televisão, geradas por um console ou computador, tornando-se um aliado formidável no processo ensino-aprendizagem.

Deixando a discussão sobre o Videogame como instrumento pedagógico de lado, ao menos nesse artigo, para ser mais acurado, pois trata-se de um jogo em especial, o Assassins Creed Unity<sup>5</sup>, como foi dito anteriormente, esse jogo se passa no período da Revolução Francesa, e por mais que se trate de uma obra ficcional que não tenha como intenção maior ensinar a história da revolução, personagens importantes, cenários e obras de arte, foram representados com um cuidado ímpar.

Tal cuidado é visto na construção das obras que aparecem no jogo, o incêndio que ocorreu na Catedral de Notre Dame<sup>6</sup>, destruiu parte da arquitetura do lugar, e os modelos criados pela Ubisoft serão usados pelas empresas que restaurarão a catedral, já que se trata de um dos maiores e melhores acervos de imagens da catedral antes do incêndio. Este é um dos exemplos de como o A.C. Unity pode ser usado de forma que contribua para a História, porém neste artigo buscaremos tratar das práticas pedagógicas que possibilitem o uso do jogo em sala de aula, e suscitar a discussão de como usar o A.C. Unity para ensinar conteúdo específicos e desafiadores para os professores.

Todavia, em razão de inúmeros problemas externos e internos, tais como despreparo ou desconhecimento do professor em usar estes recursos eletrônicos, também podemos considerar que escolas públicas raramente tem salas de informática, ou ambiente que permita o uso constante desta tecnologia, portanto a história enquanto disciplina escolar tem destinado pouca, senão nada, da atenção necessária para esta nova perspectiva, seja no sentido de objeto intangível a partir

---

<sup>5</sup> A partir daqui adotaremos o termo A.C. Unity.

<sup>6</sup> Incêndio que destruiu parte da Catedral no dia 15/04/2019.

da disciplina ou mesmo como um mecanismo/ferramenta de ensino largamente propagada pelos alunos.

Posto isto, este texto apresenta como objetivo principal compreender e demonstrar como o jogo A. C. Unity pode contribuir com o ensino da Revolução Francesa. Para isso, foram necessários antes: a) mensurar o conhecimento histórico dos alunos e suas habilidades com as tecnologias eletrônicas, fundamentado em um levantamento conceitual; b) descrever e identificar os pontos positivos e negativos do uso dos jogos de videogame no ensino-aprendizagem; c) descrever e demonstrar os usos de informações contidas em determinado jogos para o ensino de História, neste estudo exemplificamos com o Jogo da franquia A. C. *Unity*.

O A. C. *Unity*, é um jogo que conta a história de Arno Dorian e suas ações em Paris durante a Revolução Francesa, é um jogo de uma das mais populares franquias lançadas nos últimos 10 anos. Por estar disponibilizado em várias plataformas – *PlayStation, Xbox One, Microsoft Windows* etc. – o *Assassins Creed Unity*, bem como outros inúmeros jogos, aumentou o número de jogadores, fazendo-os saírem do simples *status* de brinquedos, para alçarem a categoria de elementos culturais da sociedade.

Uma das mais significativas justificativas que fazem refletir sobre a possibilidade de utilizar nos conteúdos e nas metodologias os jogos como estratégias de ensino aprendizado, mote que será exposto no decorrer do texto.

Para a realização desta pesquisa, proponho os seguintes passos no que diz respeito à coleta e análise das informações, após a delimitação do tema: a) Identificação: foi à fase de identificação dos assuntos pertinentes ao tema em estudo; b) Localização e Compilação: foi à realização do levantamento bibliográfico, com a identificação de textos que interessam, para, depois, passar-se a localização dos textos (utilizamos, maiormente, artigos científicos e produtos monográficos); c) Fichamentos: a média que foi sendo arrolada as fontes de referências, os dados foram compilados; d) Análise e interpretação: consistiu na análise crítica do material elencado.

## **O VIDEOGAME: CONTEXTUALIZAÇÃO E AS DISCUSSÕES CONCEITUAIS**

A Revolução Francesa é um dos capítulos mais relevantes da história humana, visto aos vários acontecimentos que permearam os 10 anos de conflitos, pode se dizer que esse período mudou a política da Europa e do Mundo.

Se a economia do mundo do século XIX foi formada principalmente sob a influência da revolução industrial britânica, sua política e ideologia foram formadas fundamentalmente pela Revolução Francesa (HOBSBAWN, 2007 p. 38).

A França era um Estado Absolutista Monárquico, ou seja, todo o poder político estava nas mãos do Rei Luís XVI, era ele quem decidia os rumos políticos e econômicos da França, a economia estava em um processo acelerado de falência, e uma política bastante desestruturada, foram palco para o surgimento dos revoltosos.

A sociedade francesa era dividida em três estados, no primeiro estado estava o clero líderes religiosos ligados à Igreja Católica, o segundo estado era composto pela nobreza, que detinha os poderes políticos e favores do rei, no terceiro estado estava o povo, tanto os burgueses quanto os menos favorecidos, os burgueses eram quem de fato sustentava o governo absolutista do rei Luís XVI, através de impostos pagos a coroa.

A revolução ganha corpo quando o 3º Estado, descontente por ser o grande sustentáculo financeiro da Monarquia, não possuía voz ativa nos conselhos e assembleias, e se viam cada mais pobres devido as políticas econômicas e fatores externos como o financiamento da independência americana, secou os cofres da coroa. A crise do governo deu à aristocracia e aos parlamentares a sua chance. Eles se recusavam a pagar pela crise se seus privilégios não fossem estendidos. (HOBSBAWN, 2007, p. 41)

A Revolução Francesa não possuiu um líder, ou mesmo um grupo que assumisse a liderança dos atos, vários eram os grupos que manifestavam contra o governo, girondinos, jacobinos etc. A revolução era burguesa, parte da população que não possuíam poder político ou representação frente as decisões políticas do Rei, e sim, porém detinham o verdadeiro poder financeiro, e que elevaram Napoleão Bonaparte, não antes de decapitarem o rei Luiz XIV e sua rainha Maria Antonieta.

A Revolução Francesa não foi feita ou liderada por um partido ou movimento organizado, no sentido moderno, nem por homens que estivessem tentando levar a cabo um programa estruturado. Nem mesmo chegou a ter "líderes" do tipo que as revoluções do século XX nos têm apresentado, até o surgimento da figura pós-revolucionária de Napoleão. (HOBSBAWN 2007 pág. 42).

Para auxiliar na discussão do tema, vem à tona o conceito de representação, difundido por Roger Chartier, uma vez que o jogo busca atingir um nível de fidelidade altíssimo, ele não tem como prerrogativa ensinar a Revolução Francesa, mesmo que queiramos usá-lo como um recurso didático, e ele sirva muito bem a esse propósito.

A representação é definida como a ideia que temos ou fazemos de algo ou de alguém, criando assim uma relação entre quem representa e o objeto representado. A relação de representação – entendida como relação entre uma imagem presente e um objeto ausente, uma valendo pelo outro porque lhe é homóloga (CHARTIER, 1991 p. 184). Assim sendo o jogo todo pode ser considerado uma grande representação de Paris e Versalhes no período da Revolução.

Chartier (1991) também acredita que existem duas formas da representação a ser feita, uma delas é quando uma luta de forças entre quem tem o poder de classificação, contra quem aceita ou não essa classificação. Ou seja, a representação se dá a partir do conflito entre o dominante e o dominado, e o que resulta da aceitação ou não dessa identificação ou nomeação passa a ser a representação daquele objeto, seja ele um povo ou uma época.

Uma outra forma de se representar algo para Chartier (1991), acontece quando o próprio objeto se representa, a forma como o objeto representa a si mesmo. Dessa forma a representação parte si para si mesmo.

Uma dupla via abre-se assim: uma que pensa a construção das identidades sociais como resultando sempre de uma relação de força entre as representações impostas pelos que detêm o poder de classificar e de nomear e a definição, de aceitação ou de resistência, que cada comunidade produz de si mesma; outra que considera o recorte social objetivado como a tradução do crédito conferido à representação que cada grupo dá de si mesmo, logo a sua capacidade de fazer reconhecer sua existência a partir de uma demonstração de unidade. (CHARTIER, 1991 p. 183).

Desse modo observa-se que a relação entre objeto representado e aquele que o representa, sirva como uma ponte que corrobore de forma para que o processo de ensino da revolução e seus atores e atrizes, seja satisfatória, no que tange a observância dos processos e elementos apresentados no jogo.

Alves (2011) explica que no decorrer de trinta anos os, videogames, jogos eletrônicos, jogos digitais, enfim, nomeações dadas a qualquer espécie de jogo em que se manipulam eletronicamente imagens, perpassaram por destoantes alterações, em diferentes espaços: de indústria, de mercado técnico e de pesquisa.

Os games também estão presentes nos variados meios de pesquisas, que vão desde as relacionadas à tecnologia e psicológicas até as relacionadas à Educação. Neste último, é uma questão um tanto que complexa, pois existem pensamentos positivos quanto negativos em relação ao uso da tecnologia destes aspectos nos ambientes escolares. Como Santos (2013) exemplifica, o almejo não é criar *lan-houses*<sup>7</sup> nas escolas, dado que se trata de espaços de aprendizagem com objetivos diferentes.

O que se defende é a criação de ambientes onde os docentes identifiquem, nos enunciados interativos dos jogos, assuntos éticos, políticos, ideológicos e culturais que podem ser:

[...] exploradas e discutidas com os discentes, ouvindo e compreendendo as relações que os jogadores, também nossos alunos, estabelecem com essas mídias, questionando, intervindo e mediando a construção de novos sentidos para as narrativas; ou, ainda, aprender com esses sujeitos novas formas de ver e compreender esses artefatos culturais (SANTOS, 2013, p. 47).

Ainda segundo a autora, vários são os benefícios para a Educação nesta área científica, por exemplo, a dimensão lúdica desses jogos facilita o interesse e a motivação para utilizá-los, o que acarreta a atividade do raciocínio, sobretudo quando é requerida a resolução de alguma questão ou problema para se chegar à solução.

Savi e Ulbricht (2008), também arrolaram uma lista com alguns dos mais importantes benefícios que os jogos educacionais podem oferecer aos processos de ensino aprendizagem: a) “Efeito motivador”; b) “Facilitador do aprendizado”; c) “Desenvolvimento de habilidades cognitivas”; d) “Aprendizado por descoberta”; e)

---

<sup>7</sup> Estabelecimento comercial, onde usuários podem pagar para terem acesso a internet.

Experiências de novas identidades”; f) “Socialização”; g) “Coordenação motora”; e h) “Comportamento expert”.

Silva e Mafra Jr. (2008) mostram como é necessário que os docentes de História façam o emprego de reproduções da História no ambiente fora da escola, das memórias elaboradas em distintos locais, para, não somente aumentar os ângulos do ensino de História na escola, mas, a partir daí operar no discernimento de que crianças e jovens consigam se enxergar como pertencentes a este mundo virtual e, concomitantemente, de passados e presentes recompostos, de disputas e de conflitos.

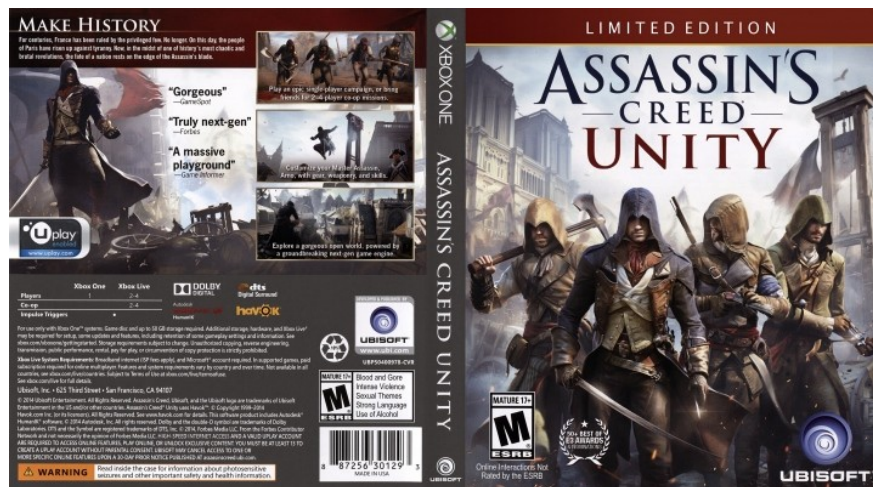
Essa é uma das justificas mais fortes que levaram pesquisadores como Santos (2013) e Peixoto a realizar pesquisas de caso que procuravam interpretar a aprendizagem histórica através de jogos eletrônicos enredados com fatos históricos e que levam os jogadores jovens a mundos virtuais que obrigam inúmeras interpretações acerca de suas condutas e acerca do próprio jogo. Para isso, os autores também utilizaram como ilustração os jogos da saga *Assassin's Creed*. As suas considerações ajudaram a fomentar as nossas considerações expostas na próxima seção.

### **A.C. UNITY: UM INSTRUMENTO PARA O ENSINO DA REVOLUÇÃO FRANCESA**

Alguns estudos das representações sobre a Revolução Francesa expostas em *A.C. Unity* já foram escritos, como os de Peixoto (2016) e Santos (2013). Trata-se de um jogo não didático, portanto não tem como foco principal ensinar, lançado em 2014, pela *Ubisoft Montreal*, empresa desenvolvedora de jogos digitais, fundamentado em um enredo baseado na Revolução Francesa, ou seja, os jogos integram uma franquia sobre uma Irmandade de Assassinos, cujas histórias são ambientadas em diferentes períodos do passado.

Como a imagem abaixo, trata-se da capa do jogo distribuídas para as diversas plataformas, podemos identificar elementos visuais típicos da França revolucionária, como a guilhotina, o vestuário e mesmo o armamento.

Figura 1. Capa do jogo Assassins Creed Unity.



Fonte: Ubisoft.

Fundamentado nos conceitos de François Hartog, Peixoto (2016) diz que o uso do conceito de regime de historicidade pode ser analisado tanto da perspectiva do macro ou micro história, o que permite compreender a biografia de personagens históricos, um indivíduo comum ou, até mesmo, depreender uma grande obra literária. Esta última – a obra literária - pois é um jogo digital fundamentado em uma temática histórica. Melhor expondo,

Os jogos digitais assim como os diversos suportes nos quais eles podem ser jogados, consoles pessoais, computadores, celulares, tablets, estão incluídos em uma lógica de constante renovação, seja aumentando a definição das imagens, mais velocidade dos processadores, maior capacidade de memória, seja na inclusão de um adendo à história do jogo ou um novo lançamento de uma franquia de jogos. Ou seja, o transitório é permanente no que se refere aos jogos digitais. Situação similar à indicada por Hartog (PEIXOTO, 2016, p. 78).

Nos dias atuais, as histórias são narradas em diversos suportes, além das dos famosos livros, ademais temos os digitais/eletrônicos que agregam os livros em formatos diversos (pdf, docx. etc.), os jogos digitais (em computadores pessoais, celulares e consoles), entre outros. Todos estão em avanços consideráveis, como comentamos supra (TELLES; ALVES, 2015).

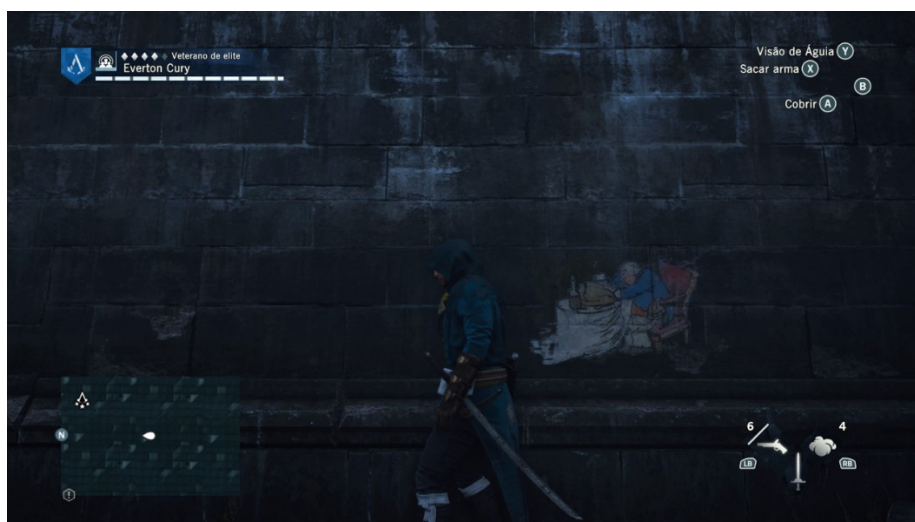
A rápida evolução presenciada por todos nós, é o suficiente para afirmar que se trata de um negócio em pleno crescimento. Sua movimentação financeira é a

primeira na área de entretenimento, superior à do cinema, a terceira no mundo, ficando atrás apenas da indústria bélica e da automobilística (MOITA, 2012, p. 119).

A intenção do jogador é sempre finalizar a partida e/ou superar seu desempenho anterior, sendo assim, o jogador necessita de experiência, quanto maior ela é, mais satisfatória é sua relação com o jogo. Estas capacidades e aptidões são desenvolvidas em consonância com os estímulos do jogo, aumentando as suas agilidades e o que influencia na duração da partida e no progresso do jogo.

O *A.C.Unity* faz uso das inteligências artificiais para se ajustar melhor ao jogador. Com um mapa de grande tamanho, que almeja replicar os espaços de Paris em escala real e com uma quantidade significativa de personagens não jogáveis, no que diz respeito ao dia-a-dia parisiense durante o período revolucionário, o que aumenta a possibilidade de interação muito variáveis. Abaixo uma imagem que mostra uma área e um mapa abaixo, nesse mapa é possível ver a localização do avatar do jogador, e alguns ícones de missões onde o jogador pode interagir.

Figura 2. Imagem do mapa do jogo.



Fonte: Assassins Creed Unity

As regras que caracterizam as etapas atribuem à sensação de empolgação e, assim, estimula o jogador a continuar até o final do jogo. Outra característica contagiante é a interatividade, que dá ao jogador o aspecto de ativo, ou seja, o usuário consegue alterar a história, possui a liberdade de elaboração, o que torna-se a atividade muito motivadora.



Isso acontece no jogo do *A.C. Unity*. Mas é importante compreender que apesar dos jogos apresentarem todas estas características, não é possível corroborar com exatidão se são apenas estes os motivos que influenciam os usuários a jogarem por período ininterruptos e longos. Para compreender melhor esta hipótese seria necessária realizar uma perspectiva mais psicológica avaliando os pontos de vistas dos jogadores.

Posto isto, o que compreendemos, por ora, é que os jogos, na maioria dos casos, almejam ter como assuntos de narrativas, histórias que tenham algum marco, por isso a temporalidade do processo da Revolução Francesa, provavelmente, foi uma escolha para se tratar no *A.C. Unity*.

Este período é considerado por muitos pesquisadores como um divisor de águas para a História, tanto é que se tornou uma matéria referência no ensino básico, vindo a ocupar lugares no Guia do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) e na arrolagem dos assuntos do currículo da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Peixoto nos chama a atenção para o fato que a história deixou no decorrer do século XVIII e XIX de ter apenas um caráter exemplar e pedagógico, mas começa a abrir espaço para outros cumes, a ideia moderna de história. A perspectiva de análise compreensão da história não parte mais apenas da visão voltada ao passado, mas também ao futuro, intermediado pelo processo de entrever e gerar novidades. Para o autor,

O marxismo é um exemplo de visão de mundo que coloca no futuro o objetivo a ser alcançado, a redenção da classe operária e a edificação da sociedade socialista, dialogando com a concepção moderna de história, cuja predominância ajudou a consolidar. O passado deixou de ter o caráter exemplar que tivera antes, o exemplo estava agora no futuro. Viriam da perspectiva de futuro os ensinamentos ao presente. Durante o processo revolucionário, o regime político e social anterior foi sepultado, o qual ganhou a alcunha de Antigo Regime, em clara conotação pejorativa. Não estaria mais no passado exemplar do Antigo Regime o que se buscava para o presente, mas no futuro a ser construído pela revolução. É esse futuro que seria edificado pelo processo revolucionário e que serviria de inspiração ao presente dos atores históricos daquele momento (PEIXOTO, 2016, p. 81).

Esta concepção estava presente desde aquele período da revolução francesa, tanto é que, como esclarece Kosselleck, foi criado um novo calendário

revolucionário Francês para marcar o início das novas perspectivas de pensamentos dos indivíduos a época e aos hodiernos. O autor ressalva que o evento inovou, com destaque para as mudanças de intenções/perspectivas dos indivíduos a época, todavia não impactou de maneira mais contundente no habitual. “A Revolução Francesa forneceu aos franceses - e, através de sua influência, ao resto do continente - mecanismos muito mais racionais e eficientes para tais propósitos” (HOBBSAWM, 2007 p. 37).

A partir dessas concepções é possível visualizarmos algumas das formas em que o tempo da Revolução Francesa é tratado no jogo descrito, mas é importante mencionar que nossa intenção não é relatar se existe ou não dados em desconformidade com as informações que possuem sobre o assunto atualmente.

O jogo almeja representar a cidade de Paris e Versalhes em uma escala real, isto é, o mapa é um ambiente virtual, onde o avatar se movimenta e o jogo se desenrola a narrativa, que, como dito, almejam mostrar as mesmas dimensões espaciais e proporções que a cidade real a época da Revolução. É importante salientar que a sensação espacial só é possível de ser percebida quando o mapa do jogo é explorado a começar de uma visão superior, com os auxílios do zoom para distanciamento ou aproximação e a partir da movimentação do avatar pelas ruas.

Quando o avatar está no meio do jogo, o *software* indica uma medida de distância, sobretudo quando há alvos (locais ou pessoas) a serem avistados, onde é mostrado a colocação do mesmo, de maneira que possa ser encontrado. De acordo com a aproximação, as medidas de distância são informadas, “Ao ir se aproximando, a distância em metros é mostrada na tela. A cada passo de caminhada por parte do avatar, ele fica mais próximo do alvo em um metro, ou seja, ele percorre um metro em cada passo” (PEIXOTO, 2016).

Todas essas características contribuem para o aumento das habilidades do jogador, a partir das suas experiências, que vão sendo aprimoradas.

Tentando aplicar essas características ao ensino, verificamos que a narrativa contribui para a compreensão de que a Revolução Francesa não ocorreu de maneira rápida, em dias ou anos, se resumindo apenas a organização que tomou a Bastilha, em 14 de julho de 1789. O jogo permite depreendermos que a história desse período é resultado de vários anos, o que faz do jogo um recurso vantajoso para o ensino.

Ao mesmo tempo, pensando o jogo como recurso para ensino, é necessário separar o que verídico e o que é ficção da narrativa. Por exemplo:

Tanto a bandeira francesa de três cores, quanto a Marselhesa, só foram efetivadas posteriormente ao período retratado no *Assassin's Creed Unity*. Ou seja, dois elementos cuja temporalidade é mais recente foram dispostos como se fossem de temporalidades mais antigas. Há uma sobreposição de uma temporalidade mais recente sobre uma mais antiga. O que também pode ser chamado de anacronismo (PEIXOTO, 2016, p. 88).

Os praticantes do game têm a autonomia para optar pela duração das partidas, lembrando que estão sujeitados a regras e parâmetros determinados pela programação do jogo, que, conseqüentemente, interfere na duração da partida, a alongando ou encurtando. Isso a depender, claro, das predileções do jogador na partida. Essa característica – a possibilidade de alongamento ou encurtamento do tempo – é vista por Peixoto como:

[...] certa elasticidade no tempo do jogo, ou seja, um tempo elástico que nunca pode ser determinado previamente. É um tempo elástico, pois não é estático e delimitado rigidamente, a duração da partida vai depender das escolhas do jogador. O que limita a expansão, a elasticidade do tempo é a programação do jogo. (PEIXOTO 2016, p. 90).

O jogador é posto de frente a missões facultativas no decorrer de toda a partida. Ao mesmo tempo em que é abordado com as distribuições de artefatos, eventos de multidão, arrombamento, insígnias e sincronização. Sendo assim, durante toda a partida o usuário precisa fazer opções diante de uma variedade de possibilidades.

A História oficial do *Assassin's Creed Unity*, divulgada nas campanhas publicitárias, possui um assunto que se atravessa um intermédio de episódios relacionados a um contexto história, no caso à Revolução Francesa. Todavia, outra temporalidade está relacionada na atualidade, a do século XXI. Nos referimos a história do vilão Abstergo, que teria a predileção de não apenas dominar e controlar/monitorar o mundo, mas também o passado, por meio de uma reprodução da escrita da memória que se encontram um banco de dados de sua empresa.

Tudo começa quando o jovem Bispo, um tipo de ativista, relata os propósitos de Abstergo e convida o jogador a introduzir-se nas Memórias. Então, a história via missões encena esse banco de dados, ao diálogo do jogador e na escrita da história, daí as nomenclaturas para as destoantes etapas do jogo: sequência e, sobretudo, memória.

Os jogos digitais apresentam grande valor de análise para a perspectiva do historiador docente, pois possui muitas qualidades, entretanto, como qualquer material, não estão isentos de problemas. Mas sabendo retirar-lhes as informações benéficas, podem ser tornar recursos didático-pedagógicos positivos. Como é sabido por todos, é necessário que o professor adote alguns procedimentos metodológicos que devem estar associados a propósito do professor.

De forma resumida, Telles e Alves (2015) descrevem quais são os principais níveis devem ser utilizados no tratamento os jogos:

[...] o mundo em torno do jogo (os contextos locais e globais mais amplos, onde os jogos se dão, os espaços físicos e virtuais, as informações e experiências compartilhadas, etc.); o “eu” como jogador (auto reflexividade sobre o posicionamento do jogador em relação ao jogo enfocando questões como ideologia, valores, identidade, gênero e raça); aprendizagem através dos jogos (possibilidades inerentes ao jogo no sentido de estimular aprendizados e disseminar informações) (TELLES; ALVES, 2015, p. 174).

Realizado todos esses quesitos e outros, caso se façam necessário de acordo a realidade de cada local, o jogo deixará de ser simplesmente um entretenimento e atravessa a ser usado como instrumento na procura do desenvolvimento de habilidades e da capacidade de elaborar conceitos.

Quando utilizado no âmbito escolar, o jogo cria a empatia, consentindo um melhor entendimento de diferentes âmbitos históricos. Os alunos envolvidos com a metodologia por meio dos jogos passam a considerar as variáveis existentes na conjuntura exposta por ele. E, desta forma, a dinâmica e as normas do jogo podem exemplificar as relações sociais de determinada sociedade criando componentes para a efetuação das análises de conjunturas.

## **O jogo Assassins Creed Unity e o ensino da Revolução Francesa**

Antes de iniciarmos a discussão de como o A.C. Unity pode ser utilizado como instrumento para o ensino da Revolução Francesa, é importante compreendermos o que são práticas pedagógicas, como nos ensina Franco (2016):

As práticas pedagógicas incluem desde o planejamento e a sistematização da dinâmica dos processos de aprendizagem até a caminhada no meio de processos que ocorrem para além da aprendizagem, de forma a garantir o ensino de conteúdos e atividades que são considerados fundamentais para aquele estágio de formação do aluno (FRANCO 2016 p. 547).

Desse modo podemos definir que práticas pedagógicas são todas as ações feitas dentro e fora de sala de aula que possam permitir ao aluno chegar no entendimento da disciplina, ou seja, o jogo pode ser usado para auxiliar na prática da sala de aula. Sendo assim vamos elencar alguns modos em que o A.C. Unity pode ser usado como um aliado no processo de ensino aprendizagem da Revolução Francesa.

Sabedores de que nem toda escola tem um laboratório de informática, ou mesmo acesso a alta tecnologia, e nem mesmo tem recursos para colocar um videogame para cada aluno, ou mesmo apenas um videogame para a escola toda, por isso o professor pode utilizar de imagens, vídeos, ou mesmo incentivar que os alunos joguem em casa, e para tal, o professor deve ter conhecimento prévio do jogo.

Esse conhecimento prévio servirá para orientar o aluno a não se perder diante das inúmeras variáveis que o jogo concede, pois, o próprio contém uma história principal, mas em anexo missões secundárias que podem ser “aceitas” com os NPC’s,<sup>8</sup> estas missões podem contribuir para a descoberta de novas áreas do cenário ou mesmo para encontrar personagens relevantes da história da Revolução.

Tal qual ocorre com o jornalista Jean-Paul Marat, morto em uma banheira por Charlotte Corday, com uma facada no peito. A sua morte foi retratada no jogo bastante fiel a pintura de Jacques-Louis David, e se tratava de uma missão secundária, em que o protagonista deveria desvendar a identidade do assassino.

Essa missão pode ser aproveitada pelo professor como uma pesquisa por exemplo, durante a exploração das missões secundárias, o professor pode através

---

<sup>8</sup> No Playable Character, ou em português, Personagem Não Jogável.

do ícone da missão propor aos alunos que encontrem a assassina de Marat, enquanto explora a casa dele, em que eles podem identificar itens comuns a cultura dos cidadãos de Paris do século XVII, e ao desvendar esse assassinato, o aluno pode aprender de forma mais imersiva a história de Marat e de Corday, ele um jornalista, uma de suas várias profissões, bastante radical na defesa dos direitos dos cidadãos menos privilegiados, e ela uma girondina bastante radical.

Ambos eram envoltos pelo iluminismo corrente vigente dos conflitos da época. Essa é uma das possibilidades que o professor pode utilizar missões secundárias para ensinar sobre a revolução.

Nesta imagem se encontra a cena da morte de Marat, os elementos recriados na cena se assemelham a pintura de Jacques-Louis David, a luz, pose do cadáver, e mobiliário do lugar e até mesmo próprio pintor se encontra durante a missão, pintando a morte do revolucionário.

Figura 3. imagem da Morte de Marat.



Fonte: Assassins Creed Unity

A.C. Unity possui além de sua história principal e suas missões secundárias, uma *DLC*<sup>9</sup>, chamada *Dead Kings*, nela o protagonista se encontra na cidade de Franciade<sup>7</sup>, onde ele vaga pelos esgotos da cidade atrás de um artefato místico, alguns personagens conhecidos da história francesa fazem participações nessa parte do jogo, um deles é Napoleão Bonaparte.

<sup>9</sup> Downloadable Content, ou em português Conteúdo Baixável.

Napoleão Bonaparte é um dos personagens mais importantes da Revolução, ele foi o responsável pelo fim dos conflitos e apaziguou os ânimos dos revoltosos e em um processo bastante tenso ele conseguiu reunificar França e reestruturou a economia do país, e o levou a dominar quase toda a Europa por um breve momento.

Os homens que se tornaram conhecidos por terem abalado o mundo de forma decisiva no passado tinham começado como reis, como Alexandre, ou patrícios, como Júlio César, mas Napoleão foi o "pequeno cabo" que galgou o comando de um continente pelo seu puro talento pessoal. (Isto não foi estritamente verdadeiro, mas sua ascensão foi suficientemente meteórica e alta para tornar razoável a descrição.) (HOBBSAWN, 1997, p.54)

Nessa parte da história do jogo o professor pode incitar seus alunos a conhecerem mais da história do personagem histórico Napoleão Bonaparte, antes dele se tornar o Napoleão Bonaparte Imperador francês que dominou boa parte do mundo em seu período de reinado.

Por inúmeras vezes durante essa parte do jogo vemos diálogos de Bonaparte com seus soldados ou mesmo com Arno, que demonstram um pouco da personalidade do futuro Imperador. Portanto para que o aluno visualize bem essa transformação, é interessante usar *prints*<sup>10</sup> do jogo, ou mesmo um compilado de vídeos em que o personagem aparece falando de seus anseios para a nação. Esse recorte aliado a imersão que o jogo causa ajudará a entender esse processo.

Outro fato bastante relevante que pode ser explorado pelo professor no jogo é a decapitação do rei Luis XVI, apesar de não ser mostrada de fato, seu discurso no leito de morte é mostrado quase que na íntegra, e o clima pesado de antes da execução é reconstruído com certa fidelidade, claro que não acreditamos em uma representação 100% fiel, mas o que foi representado tem uma acuidade bastante interessante para usar e sala de aula. Podendo ser explorado pelo professor com seus alunos, incentivando eles a conhecerem esses personagens e o caminho que os levou até seus destinos finais.

Na primeira imagem é visível um trecho do discurso do Rei Luís XVI, já na guilhotina à espera do golpe que o decapitaria. A segunda imagem revela a interação que o protagonista tem com o Napoleão Bonaparte na cidade de

---

<sup>10</sup> Imagens retiradas diretamente da tela do jogo.

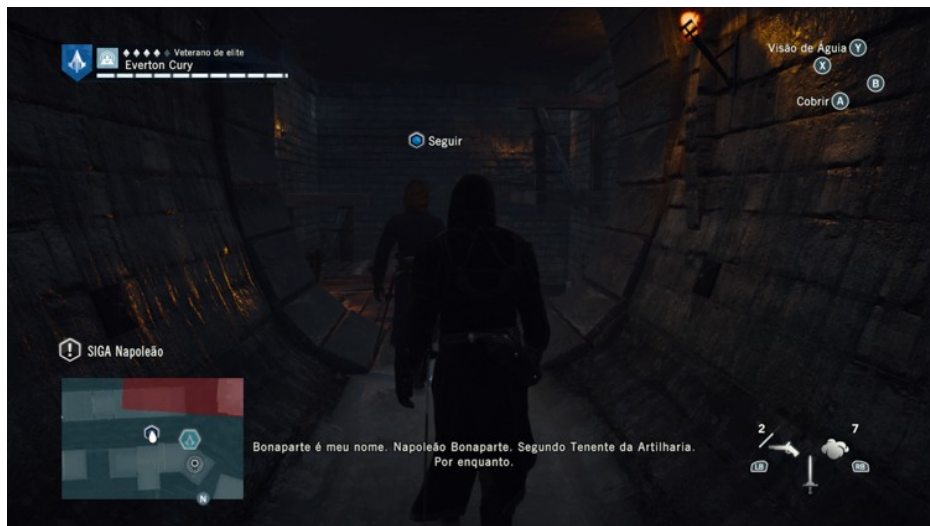
Franciade, em busca de peça do Éden, item mágica que permeia a história do jogo. Napoleão a desejava para encurtar seu caminho ao trono, obviamente essa peça do Éden e apenas uma alegoria do jogo as diversas relíquias mágicas buscadas por Napoleão.

Figura 4. Imagem da cena da execução do Rei Luís XVI.



Fonte: Assassins Creed Unity.

Figura 5. Imagem dos túneis de esgoto de Franciade, conversa entre Napoleão e Arno.



Fonte: Assassins Creed Unity

Apesar da Revolução Francesa ter sido um movimento burguês em que os principais líderes revoltosos pertenciam a grupos ricos, porém sem poderes políticos



reconhecidos, ela também foi um movimento em que as massas tiveram sua voz ouvida, claro que para isso necessitaram o apoio dos burgueses e grupos sociais que deles descenderam. Mas a história da Revolução contou com a participação dos grupos mais pobres como os *sans-cullotes*.

O regime era uma aliança entre a classe média\* e as massas trabalhadoras, mas voltado para a classe média. As concessões jacobinas e sansculottes eram toleradas só porque, e na medida em que, ligavam as massas ao regime sem aterrorizar os proprietários; e dentro da aliança os jacobinos da classe média eram decisivos. (HOBSBAWN, 1997, P.51).

No lançamento do jogo os desenvolvedores quiseram mostrar toda a potência dos consoles que estavam surgindo, para isso inseriram um número muito grande de *NPCs* dentro do jogo, o que buscava reproduzir o ambiente e clima nervoso da época, isso criou sérios problemas de renderização<sup>11</sup>, e causou diversos *bugs*<sup>12</sup> nas imagens isso provocou alterações no número de *NPCs*, nas áreas abertas do jogo, o que em nada dificultou a inserção do jogador no ambiente efervescente do conflito

Tal efervescência é bem observada na imagem a seguir onde Arno, observa um dos diversos conflitos ocorridos em Paris.

Figura 6. Imagem de uma manifestação popular durante uma missão do jogo.



Fonte: Site Techtudo.

<sup>11</sup> É o processamento que combina material digitalizado como imagens, vídeos ou áudio com recursos incorporados ao software como transições, legendas e efeitos.

<sup>12</sup> Erros ou falhas em algum código ou programa do jogo, causando erros inesperados.

Essas imagens são um recurso para ensinar ao aluno os grupos que formavam os revoltosos, dentre eles podemos encontrar *Girondinos*, *Jacobinos* e *Sans-culottes*, todos eles são destacados com vestimentas típicas da França revolucionária, a título de exemplo os *sans-culottes* são trajados sempre com roupas sujas, com cores cruas e sem luxo algum, enquanto os Girondinos, usavam roupas mais limpas e perucas frondosas.

Sabendo disso o professor pode incentivar o aluno a identificar esses grupos em imagens ou vídeos ou no próprio jogo, assim reforçando no aluno o olhar observador e crítico sobre as diversas segregações que ocorreram no período.

Estas são práticas que o professor pode desenvolver com os seus alunos em sala de aula com o apoio do jogo A.C. *Unity*, para aproximar o conteúdo programático do currículo escolar sobre a Revolução Francesa e o aluno, que por estarem separados por cerca de 200 anos, o aprendizado desse conflito pode não ser interessante, e as práticas maçantes de usar apenas o livro didático como recurso o tornam mais desagradável, e o videogame pode se tornar uma ponte para diminuir essa distância e tornar mais palatável o aprendizado da Revolução Francesa, graças a sua imersão e a representação das características da época.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS: GAME OVER!**

Durante a confecção do trabalho, assumimos o desafio de propor aos profissionais de ensino de história, uma nova forma de ensinar conteúdos pontuais como a Revolução Francesa, de forma mais atrativa e imersiva aos alunos, o que acreditamos consegue lograr êxito onde as formas mais tradicionais de ensinar não conseguem.

A divisão do trabalho respeitou aspectos que se fizeram importantes durante a discussão, em um primeiro momento discutimos conceitos e valores que nortearam o trabalho, na segunda parte, foi buscado debater a funcionalidade dos videogames na sala de aula como uma ferramenta aliada ao professor, e na terceira parte sem a pretensão criar um manual de aula com videogames, entretanto ilustramos formas de se usar o A.C. *Unity* no ensino da Revolução.

Percebe-se que a intenção foi a de despertar o ensejo pelo trabalho com jogos como algo mais didático, sem adentrar em questões de estrutura escolar e/ou

bagagem sociocultural e econômica de alunos. Estes critérios foram desconsiderados no momento de discutir o assunto, pois a pesquisa é mais bibliográfica e conceitual, e não analítica de caso.

Verificamos que os jogos como instrumentos de trabalhos, característicos deste novo milênio, são mecanismos para o ensino, em especial da disciplina de História, visto que os jovens nos tempos atuais passam a maior parte de seu tempo em frente a uma tela e manipulando botões. Compreendemos também que a aprendizagem não ocorre diretamente com o jogo, mas nas relações pessoais com amigos das “LIVES” e “PSNs”; isto é, o mundo virtual se mostra mais convidativo e aconchegante que o mundo real.

Asseguramos que a intenção não é diminuir o valor das aulas expositivas, todavia, o uso do jogo, como fato de ação do pensamento, pode muito colaborar para entendimento de perspectivas abstratas. Nada mais prazeroso do que aprender fatos históricos quando estes conhecimentos são pedidos num exercício que circundam o discente em sua capacidade e com a viabilidade de proeminente permuta entre os pares.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Lynn. **Game Over**: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2005.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. **Aprendizagens e Jogos Digitais**. Campinas: Alínea Editora, 2011.
- CHARTIER, Roger. O Mundo Como Representação: In. **Revista das Revistas**. Estud. av. vol.5 no.11 São Paulo Jan./Apr. 1991.
- FRANCO, Maria Amélia do Rosário Santoro. Prática Pedagógica e Docência: Um Olhar a Partir da Epistemologia do Conceito. In. **Rev. bras. Estud. pedagog.** (online), Brasília, v. 97, n. 247, p. 534-551, set./dez. 2016.
- HOBSBAWM, Eric J. **A era das revoluções**: Europa 1789-1848. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.
- KOSELLECK, Reinhart. **Estratos do tempo**: estudos sobre história. Rio de Janeiro: Contraponto, Ed. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2014.
- LIMA, Marcos Rodrigues Ornelas de. Videogame e ensino: a geografia nos games. **Giramundo**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 3, p. 79-86, jan./jun. 2015. Disponível em:

<<http://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/article/view/207/208>>. Acesso em: 02 jul. 2018.

SANTOS, Bergston Luan. **Interpretando “Mundos” Jogos digitais & aprendizagem histórica**. Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia Faculdade de Educação – FAGED, 2013.

TELLES, Helyom Viana; ALVES, Lynn. Ensino de História e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. In: SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 11., 2015, Salvador. **Anais...** Itajaí: UNEB, 2015. p. 172-181. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario-jogos/files/R26SJEEC2015.pdf>>. Acesso em: 02 jul. 2018.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. In. **Novas tecnologias na Educação**, Rio Grande do Sul, v. 6, n. 2, p. 1-10, dez. 2008. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>>. Acesso em: 02 jul. 2018.

SILVA, Cristiani; MAFRA JR., Antônio Celso. Os jogos para computador e o ensino de História. In. Diálogos Possíveis. **Em tempos de Histórias**, Brasília, n. 12, p. 201-214, jan./jul. 2008. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/emtempos/article/view/2602/2153>>. Acesso em: 02 jul. 2018.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves. Os games e o ensino de História: uma reflexão sobre possibilidades de novas práticas educativas. In. **Plurais**: revista multidisciplinar, Salvador, v. 1, n. 2, p. 115-130, maio/ago. 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/872>>. Acesso em: 02 jul. 2018.

PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com História**: concepções de tempo e história em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa. 2016. 118 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/profhist/wpcontent/uploads/2017/05/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Artur-Duarte-Peixoto-ProfHist%C3%B3ria-UFRGS-2016.pdf>>. Acesso em: 02 jul. 2018.