

**Navegando pelos sete mares da História: como a gamificação com Assassin's Creed Black Flag pode enriquecer o aprendizado<sup>1</sup>**

**Sailing the seven seas of History: how gamification with Assassin's Creed Black Flag can enrich learning.<sup>1</sup>**

Iacy Ribamar Gonçalves de Alcântara Júnior<sup>2</sup>  
Clayton Jordan Espindola do Nascimento<sup>3</sup>

**RESUMO:** O presente artigo científico visa analisar as potencialidades da gamificação, por meio da franquia de jogos eletrônicos *Assassin's Creed*, com foco específico em *Assassin's Creed IV: Black Flag*, como recurso didático-pedagógico para o ensino de História no Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano). Em face da constatação de que os métodos de ensino tradicionais em História frequentemente geram desinteresse e desânimo nos estudantes, especialmente nas fases fundamentais da escolarização, o estudo propõe a integração de metodologias ativas e do lúdico para transformar o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa, de natureza qualitativa e pautada em revisão bibliográfica, reflete sobre como os jogos, enquanto extensões do homem social e modelos fiéis de uma cultura, podem ser utilizados para explorar o contexto da História Colonial no século XVIII, notadamente na região do Caribe e América Central, tema abordado em *Assassin's Creed Black Flag*. O objetivo é demonstrar que a ludicidade e a imersão proporcionadas pelos games estimulam a curiosidade, a autonomia e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e críticas, transformando o aluno em protagonista de sua aprendizagem histórica.

**Palavras-chave:** gamificação; jogos eletrônicos; ensino de história; assassin's creed black flag.

**ABSTRACT:** This scientific article aims to analyze the potential of gamification, through the Assassin's Creed video game franchise, with a specific focus on Assassin's Creed IV: Black Flag, as a didactic-pedagogical resource for teaching History in Elementary School II (6th to 9th grade). Given the observation that traditional teaching methods in History often generate disinterest and discouragement in students, especially in the fundamental phases of schooling, the study proposes the integration of active methodologies and playfulness to transform the teaching-learning process. The research, of a qualitative nature and based on a literature review, reflects on how games, as extensions of social man and faithful models of a culture, can be used to explore the context of Colonial History in the 18th century, notably in the Caribbean and Central America region, a theme addressed in Assassin's Creed Black Flag. The objective is to demonstrate that the playfulness and immersion provided by games stimulate curiosity, autonomy, and the development of cognitive and critical skills, transforming the student into the protagonist of their historical learning.

**Keywords:** gamification; video games; history teaching; assassin's creed black flag.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao curso de Pós-Graduação em Informática na Educação do Instituto Federal do Amapá como requisito para a obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

<sup>2</sup> Acadêmico do curso de Pós-Graduação em Informática na Educação. Email: iacyalcantara@outlook.com.br.

<sup>3</sup> Orientador, Mestre em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação/PROFNIT. Docente do Instituto Federal do Amapá. Email: clayton.nascimento@ifap.edu.br.

Data de apresentação: 02/12/2025.

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade atual é marcada por rápidos avanços tecnológicos que introduziram mudanças significativas nas relações sociais e, conseqüentemente, no processo de ensino e aprendizagem. A escola, muitas vezes fixada em modelos convencionais, enfrenta o desafio de se conectar com o "nativo digital", um aluno que processa informações de maneira visual, é multitarefas e tem nos jogos eletrônicos uma experiência habitual de evidência.

Diante deste cenário, e considerando o alto índice de desinteresse dos alunos pelos conhecimentos históricos, o presente trabalho defende a importância da inserção de novas práticas pedagógicas, como a gamificação, que utiliza recursos conhecidos aos estudantes, como os games de temática histórica, para promover uma aprendizagem mais imersiva e significativa.

A franquia Assassin's Creed é reconhecida academicamente por seu potencial como recurso didático em História, devido à sua capacidade de recriar mundos abertos ricos em detalhes históricos. O título Assassin's Creed IV: Black Flag, lançado em 2013, trás o ambiente na Era da Pirataria e na História Colonial no século XVIII na região do Caribe e da América Central. Este contexto pode ter relevância para o currículo do Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano), podendo ser explorado através do jogo para discutir temas como a colonização, as rotas comerciais, as disputas geopolíticas entre nações européias (Espanha e Inglaterra), e as complexidades da vida colonial.

A metodologia empregada no estudo baseia-se em uma pesquisa de caráter qualitativo, realizada a partir de uma revisão bibliográfica que busca investigar a pertinência da utilização dos games no ambiente escolar e demonstrar as potencialidades da gamificação no processo pedagógico.

As questões norteadoras centrais são: Como o jogo eletrônico Assassin's Creed Black Flag, inserido em um contexto de gamificação, pode ser utilizado como recurso didático para tornar a aprendizagem da História Colonial no século XVIII mais engajadora e crítica para alunos do Ensino Fundamental II? E de que forma a imersão visual e interativa do game auxilia na construção do "universo imaginativo" do aluno, servindo como ponto de partida para a problematização histórica?

A busca por metodologias de ensino inovadoras e engajadoras é uma constante no cenário educacional. Em um mundo cada vez mais digital, a gamificação surge como uma poderosa ferramenta para despertar o interesse dos alunos e tornar o aprendizado mais significativo. Neste artigo, exploraremos o potencial da gamificação aplicada ao ensino de História, utilizando como exemplo a rica experiência proporcionada pelo jogo Assassin's Creed Black Flag.

## 2 RELAÇÃO ENTRE A HISTÓRIA E O ENSINO

O modelo de educação tradicional, mais conhecido como "educação bancária", tende a reduzir o ensino de História à reprodução e memorização contínua de fatos, nomes e datas, o que gera um conhecimento desinteressante e decorativo (POLIDORO, 2019). Essa abordagem pressupõe que os alunos aprendem na medida em que são capazes de reproduzir o saber transmitido pelo professor, tratando o conteúdo como uma "verdade absoluta e inquestionável" (ROCHA, 2025).

Entretanto, Segundo Silva (2024) afirma que o ensino de História eficaz deve transcender a transmissão simples de conteúdos, vinculando-se diretamente à História vivida e ao contexto social dos alunos. A História, como disciplina, não se limita a um debate acertado ou "verdadeiro", mas propõem um entendimento de como a constituição da verdade são

produzidas através das escolhas políticas de cada processo e contexto histórico (SANTOS, 2023).

De acordo com Torres (2024) a função do educador, neste novo panorama, é mais complexa, flexível e dinâmica, passando a ser um mediador e orientador dos processos de ensino-aprendizagem. Para Silva (2014) o docente deve selecionar materiais, roteirizar sequências de ações e mediar a interação, ajustando-se ao conjunto e às necessidades de cada aluno. A aprendizagem é mais significativa quando os alunos acham sentido nas atividades propostas e se engajam facilmente.

## 2.1 Novo rumo para a educação de História

A necessidade de mudança da prática pedagógica é imprescindível diante da "crise de centralização" que a escola encara, visto que os jovens passam mais tempo em frente a jogos ou mídias digitais do que no ambiente escolar (ROCHA, 2025). Lucena (2014) contribui que o novo aluno, ou o nativo digital, apresenta características distintas do imigrante digital (geração de professores mais antigos). Polidoro (2019) explica que o nativo digital tem uma preferência por meios de aprendizagem visuais, baseadas em tentativa e erro, e é tendente à multitarefa e ao acesso aleatório de informações.

Para engajar esse novo aspecto do aluno, Torres (2024) explica que é fundamental adotar metodologias ativas. As metodologias ativas são caminhos para o conhecimento profundo e para o desenvolvimento de competências socioemocionais. Segundo Silva (2024) os modelos pedagógicos que se centram em aprender ativamente com desafios relevantes, projetos e jogos se apontam eficazes, exigindo uma mudança na formato do currículo e do papel do docente.

Agregar os jogos eletrônicos é uma forma de fazer a sala de aula se tornar um "lugar de presença", conectando as experiências cotidianas da presença dos alunos, dominadas pelas tecnologias digitais, para uma posterior abstração lógica e construção de conhecimento (SILVA, 2024). Polidoro (2019) enfatiza que a aprendizagem se constrói por meio de um equilíbrio entre a busca individual, a colaboração em grupo e a orientação de um profissional experiente.

## 3 A COLONIZAÇÃO DA AMÉRICA CENTRAL: IMAGEM E TECNOLOGIA

O contexto histórico abordado por Assassin's Creed Black Flag nos leva à região da América Central no início do século XVIII. A América Central é um subcontinente localizado entre a América do Norte (partindo do México) e a América do Sul (até a fronteira com a Colômbia). Seus territórios, composto por 20 países e dependências ultramarinas, dividem-se em América Central Ístmica (Guatemala, Belize, El Salvador, Honduras, Nicarágua, Costa Rica e Panamá) e América Central Insular (Cuba, Jamaica, Hispaniola com Haiti, República Dominicana, Porto Rico e as Pequenas Antilhas formando um arco de ilhas menores) (GUITARRARA, 2024).

A colonização da América Central iniciou no século XVI, e os processos de independência tiveram início no final do século XVIII, começando pelo Haiti. A região possui economias emergentes e subdesenvolvidas, baseadas no setor primário, na produção de cana-de-açúcar, banana e cacau, e no setor de serviços, especialmente o turismo (VIANA, 2024). O Mar do Caribe banha a costa da América Central Insular, onde é o cenário principal do jogo.

O jogo Assassin's Creed Black Flag é protagonizado na Era de Ouro da Pirataria, um acontecimento do século XVIII, período categórico do ciclo colonial (SEVERO; ZADUSKI, 2018). Ele permite ao aluno vivenciar, ainda que virtualmente, o cenário das ilhas coloniais, como a cidade de Nassau (Bahamas) e Havana (Cuba), e os confrontos marítimos entre as

potências da época, como a Espanha e Inglaterra, que disputavam territórios e rotas comerciais (VIANA, 2024).

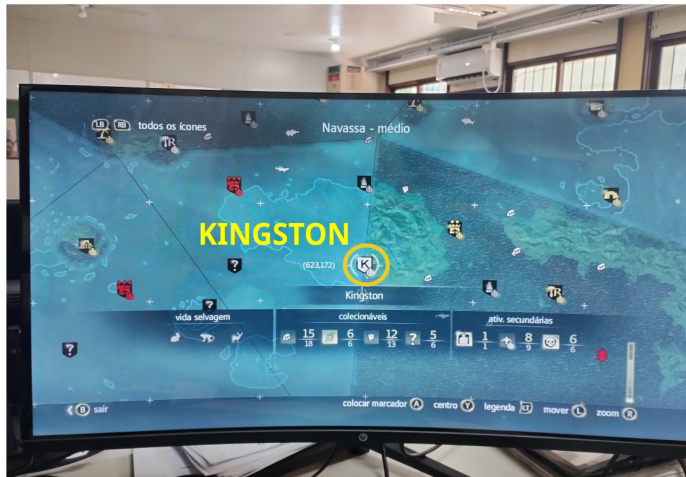
O uso da tecnologia e da imagem no game permite aos alunos visualizar a geografia complexa das ilhas, os modelos de embarcações da época (como galeões espanhóis) e as estruturas coloniais (SILVA, 2014). Essa aprendizagem visual e imersiva são ricas para a construção de um "universo imaginativo" histórico, servindo como uma ponte inicial para a compreensão dos temas de História Colonial (VIANA, 2024).

Figura 1 – Mapa da região de Havana.



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Figura 2 – Mapa da região de Kingston.



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Figura 3 – Mapa da região de Nassau.



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

Figura 4 – Mapa da região das Ilhas Caribenhas.



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

## 4 GAMIFICAÇÃO

A Gamificação, ou gameficação, refere-se ao uso de elementos e princípios de jogos em contextos não relacionados a jogos, mas para o ambiente educacional, com o objetivo de motivar e engajar os alunos (SIQUEIRA, 2024). Para gerações habituada a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, competição e cooperação é atraente e fácil de perceber (LUCENA, 2014).

O jogo, em sua essência, é um fenômeno universal e inerente à cultura humana. Segundo Rocha (2025) explica que Johan Huizinga (1938), em sua obra *Homo Ludens*, destaca que o jogo transcende a atividade puramente física ou biológica, sendo uma função significativa que confere sentido à ação. O lúdico se estabelece como uma esfera livre, de ordem autodeterminada, essencial para a sociabilidade humana (ROCHA, 2025).

No campo pedagógico, a gamificação é uma tática fundamental das metodologias ativas, pois resgata o aspecto lúdico e prazeroso da aprendizagem (SIQUEIRA, 2024). A gamificação, quando aplicada com aspectos lúdicos como desafios e metas, se alinha de maneira em que a aprendizagem acontece quando o aprendiz é estimulado na medida certa, em uma zona de desenvolvimento potencial (POLIDORO, 2019).

Na atualidade tem-se discutido sobre as metodologias educacionais que são utilizadas aos alunos, que estão deixando estes apenas como receptores passivos em sala de

aula, desestimulando o interesse na participação e deixando os níveis educacionais abaixo do esperado, demonstrando que o ensino atual está ultrapassado e não atendendo as expectativas da educação atual (SANTOS; OLIVEIRA, 2023).

Devido a isto, Silva (2024) explica que muitos alunos perderam a autonomia na organização de seus estudos e nos deveres de realizar suas atividades de classe. No entanto, os Torres (2024) ressalva que os games podem trazer uma grande oportunidade de promover um estímulo e engajamento no processo de aprendizagem. O incremento da lucidação que os games podem trazer para sala de aula pode ser uma alternativa eficaz de retomar o interesse dos jovens em jogar vinculando ao aprendizado, deixando o ensino em sala de aula mais prazeroso, espontâneo e eficaz (SEVERO; ZADUSKI, 2018).

Há quase duas décadas os games são utilizados na educação. De acordo com Rocha (2025) explica que nas décadas de 80 e 90 os jogos se resumiam em contextos de violência, a partir do ano 2000, segundo publicação de Jame Paul Gee no artigo “What Video Games Have to Teach us About Learning and Literacy” em 2004, argumentou que os games comerciais de entretenimento, fora do foco educacional podem ser aproveitados para contextos educacionais. Polidoro (2019) contribui que quando existe um benefício cognitivos no games atrelados ao pensamento analítico, planejamento, tomada de decisão, memorização e habilidades psicomotoras, promovem o que chamamos de desenvolvimento cognitivo.

Vale ressaltar, quando o game atribui fatores que retém atenção, estimula a memorização e aprendizagem, pode proporcionar valiosas ferramentas para elevar o desempenho no estímulo por meio da retenção e transferência de conhecimento, principalmente quando interagindo com feedback entre os jogadores.

Mesmo utilizando os games comerciais que apenas tem fins lucrativos, podem auxiliar no desenvolvimento de propostas educativas e terapêuticas (LUCENA, 2014). Siqueira (2024) dá exemplo de games que tiveram um engajamento grande no meio educacional, podemos citar o Minecraft, desenvolvido em 2014, tornou-se um game de sucesso, emergindo também em uma versão educacional em 2016, projetada como ferramenta pedagógica para construção de ambientes virtuais, auxiliando no ensino de matemática, lingüística (português e inglês) e ciências. Além disso, Silva (2024) ressalta que o avanço computacional também proporcionou a aplicação de linguagem de programação em algumas situações. Essa experiência lúdica e interativa proporcionou aos jovens um aprendizado envolvente, combinando aprendizado e diversão de forma sistemática (SIQUEIRA, 2024).

Rocha (2025) evidenciou em seus estudos a utilização do Minecraft: Education Edition, como ferramenta metodológica para o ensino de matemática, usando conceitos básicos, de espaço, grandezas e proporções. A utilização da ferramenta trouxe uma experiência tridimensional em um ambiente imersivo, com aplicações inerentes de conteúdos para uso em ambientes reais, mas utilizando a tecnologia no processo de ensino e aprendizagem (ROCHA, 2025).

Essa experiência de integração entre o game a aplicação da matemática enriqueceu o processo de aprendizado bem como foi uma ferramenta alternativa em um ambiente lúdico, trazendo engajamento aos alunos (ROCHA, 2025). Segundo Silva (2024) explica que outra experiência utilizada foi o uso do game Age of Empire de 1997 desenvolvida pelos estúdios da Microsoft de um game de estratégia como ferramenta para aula de História antiga. O objetivo do game é controlar uma civilização e coletar e administrar os recursos de forma a aperfeiçoar os recursos, com a criação e desenvolvimento de construções e ferramentas (armas) para defender e atacar outras civilizações (SILVA, 2024). Segundo Silva (2024) este game auxiliou na aprendizagem de demonstrar a História antiga e como a nossa civilização evoluiu ao longo do tempo.

Vale ressaltar, que a escolha e sua aplicação devem ter um contexto inerente a finalidade do conteúdo a ser ministrado. O fato de um aluno aprender jogando é uma forma

alternativa de utilizar contextos lúdicos na aprendizagem, com o intuito de estimular habilidades cognitivas (SIQUEIRA, 2024). Rocha (2025) contribui citando outros exemplos de games que podem ser utilizados como ferramentas lúdica de aprendizagem, como: Sim City (geografia e matemática), PC Buiding Simulator 3D (manutenção e suporte em TI), World of Airports (física e matemática) e Farm Together (biologia e ciências naturais). Todos esses games tratam de situações reais que envolve tomada de decisão estratégica, administração e conhecimento sobre as disciplinas básicas (ROCHA, 2025). Trazendo um grande poder de imersão, o game traz o aluno a se envolver diretamente na atividade, resultando em um aprendizado com ambiente descontraído, diferente e garantindo um nível de aprendizado e esforço com o engajamento dos alunos (SIQUEIRA, 2024).

## **5 AS POTENCIALIDADES EDUCATIVAS DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**

A ludicidade, presente na gamificação é um componente chave que potencializa a aprendizagem, pois gera a formação de imagens, a conduta autorregulada e o desenvolvimento do pensamento meditativo. A utilidade da ludicidade nos jogos auxilia e potencializa a magnitude educativa, configurando-se como uma atividade de crescimento pessoal e social (SIQUEIRA, 2024).

Para Severo e Zaduski (2018) as potencialidades educativas dos jogos digitais no ambiente escolar são diversas:

I - Desenvolvimento Cognitivo e de Habilidades: Os games exigem dos jogadores níveis de preparação mental complexos, estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas, interpessoais, de trabalho em equipe, criatividade e autonomia. Jogar videogames pode levar à melhora na capacidade perceptiva, atividade de processamento cognitivo e reações mais rápidas.

II - Aprendizagem por Descoberta e Experiência: Os jogos promovem o aprendizado por descoberta e oferecem uma experimentação dinâmica e ativa com o contexto. Os jogos apresentam ambientes ricos em desafios, permitindo que os alunos experimentem diferentes cenários e explorem as escolhas de suas ações, sem o risco real de erro. No game, o fracasso é visto como uma oportunidade de aprender e desenvolver novas estratégias.

III - Construção do Conhecimento: A ludicidade e a interatividade dos jogos transformam o aluno em sujeito ativo no processo de aprendizagem. O jogo serve como uma prática social inicial, um conhecimento prévio trazido pelo aluno (o "senso comum"), que pode ser usado pelo professor como ponto de partida para a Problematização.

A gamificação, que consiste na aplicação de elementos e mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, oferece diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem (SIQUEIRA, 2024). Ao incorporar desafios, recompensas, narrativas envolventes e a possibilidade de interação ativa, a gamificação aumenta a motivação dos alunos, estimula a resolução de problemas, promove a colaboração e facilita a assimilação de conteúdos complexos de forma mais dinâmica e prazerosa (POLIDORO, 2019).

Segundo Silva (2024) para o ensino de História, em particular, a gamificação pode superar a tradicional abordagem passiva, transformando a sala de aula em um ambiente de exploração e descoberta. Ao invés de apenas memorizar datas e eventos, os alunos podem vivenciar o passado de maneira imersiva, compreendendo as questões sociais, políticas e culturais de diferentes períodos históricos (TORRES, 2024).

## **6 O JOGO NO ENSINO DE HISTÓRIA**

O uso de games na temática histórica, como o Assassin's Creed, possibilita o ganho de espaço por possibilitar ao jogador a interação com diferentes formas de representação do

passado (VIANA, 2024). Para Silva (2014) oferecendo uma perspectiva única, permitindo construir e experimentar situações históricas e desenvolver estratégias de aprendizagem ligada a História. A imersão em ambientes históricos facilita a compreensão de conceitos complexos.

Com as intervenções pedagógicas, poderá proporcionar uma imersão nos cenários históricos, proporcionada pelos gráficos e narrativas, ampliando a capacidade dos alunos de associar informações dos livros didáticos ao contexto visual dos jogos (SEVERO; ZADUSKI, 2018). Elementos como figurinos, objetos, sons e conceitos apresentados nos jogos são percebidos pelos alunos como um auxílio no entendimento da época estudada.

No entanto, o uso de jogos segundo Siqueira (2024) deve exigir uma abordagem crítica e contextualizada. Os jogos digitais, sendo produtos da indústria cultural, podem conter imprecisões, simplificações e uma "liberdade poética", naturalizando concepções ideológicas como o eurocentrismo (SEVERO; ZADUSKI, 2018). O papel do educador para Rocha (2025) será crucial para diferenciar o conhecimento empírico do game (prática social inicial) do conhecimento teórico-científico. O professor deve utilizar o jogo como gatilho para a Problematização, confrontando o "universo imaginativo" do aluno com o conhecimento científico, a fim de corrigirem equívocos e construir um saber mais didático e crítico (ROCHA, 2025).

## **7 ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG: GAMES E A HISTÓRIA COLONIAL NO SÉCULO XVIII**

Assassin's Creed IV: Black Flag (2013) é um jogo que apresenta no contexto da pirataria na América Central durante o século XVIII. O jogo foca nas disputas entre as ordens dos Templários e dos Assassinos, misturando personagens fictícios e figuras históricas (SEVERO; ZADUSKI, 2018).

Para as aulas de História no Ensino Fundamental II, conforme Viana (2024) o jogo poderá ser utilizado para temas como:

I - A Era de Ouro da Pirataria e o Caribe Colonial: O jogo retrata cidades coloniais como Havana (Cuba) e Nassau (Bahamas), permitindo a discussão sobre a geografia da América Central Insular, a importância das rotas comerciais no Atlântico e a vida cotidiana colonial. O jogador interage com o contexto da Guerra de Sucessão Espanhola, que foi um elemento geopolítico definidor do século XVIII.

II - Figuras Históricas e Ficcionalização: O jogo utiliza personagens historicamente conhecidos, como o pirata Barba Negra, o que desperta o interesse dos alunos. Ao discutir esses personagens, o professor deve mediar a diferença entre o "fato" retratado no game e o conhecimento científico, utilizando o argumentação gerado pela mídia para promover a reflexão.

III - Desenvolvimento do Senso Histórico: A imersão nos elementos visuais do jogo (embarcações, vestuário, arquitetura) ajuda os alunos a visualizarem e entenderem a época estudada, facilitando a contextualização do conteúdo programático. A experiência, como a travessia de oceanos e o comando de um navio, pode ser usada para explicar o comércio transatlântico e as disputas pelo poder na América Colonial.

A série Assassin's Creed é um excelente potencial com recurso didático para o contexto educacional, sendo interessante para o ensino de História ao proporcionar a imersão do aluno em ambientes de performance que espelham períodos históricos (VIANA, 2024).

Figura 5 – Paisagem da província de Havana no Século XVIII (Cuba).



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

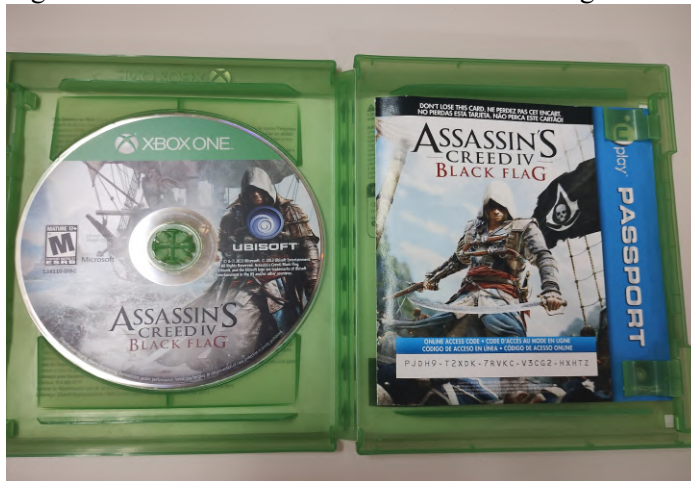
Figura 6 – Forte militar de proteção nas margens do mar (Fortaleza Militar).



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

O objetivo desta pesquisa é abordar o uso do game Assassin's Creed Black Flag voltado para gamificação na educação para aulas de História Geral, explorando o período colonial na América Central e Caribe. Apesar de ser um jogo comercial, é uma franquia desenvolvida pela Ubisoft Montreal com foco em ação-aventura. Este é o sexto jogo da franquia lançado no segundo semestre de 2013 para as plataformas Windows, Playstation, Xbox e WiiU. O jogo inicia com a jornada do personagem Edward James Kenway, um pirata e corsário que viveu em meados do século XVIII, percorrendo a região Caraíbas na época da pirataria. O jogo inicia com a História do personagem envolvendo em um acidente em meio a conflitos entre piratas no oceano atlântico, após o incidente foram levadas às regiões de Nassau, Bahamas e Havana iniciando sua jornada como corsário. O jogo retrata a formação das primeiras sociedades democráticas, meio a pressão exercida pelas metrópoles europeias (Espanha, Inglaterra e França) no comércio, navegação e povoamento.

Figura 7 – Game Assassin’s Creed IV: Black Flag.



Fonte: Dados da pesquisa (2025).

O jogo tem uma exploração naval em um mapa de mundo aberto, contendo um sistema de combate e exploração da região, podendo usar o sistema de multijogador para intensificar as missões e cenários eclodidos. O jogo também possui missões secundárias para imersão na mecânica de jogo e descoberta de itens que podem ajudar no progresso do jogo. O jogo trás um enredo dirigido as missões da História, trazendo a presença de nomes relevantes da época, como personagens – Woodes Rogers, Charles Vane, Stede Bonnet, Calico Jack, Bartholomew Roberts, Mary Read, Edward “Barba Negra” Thatch, Benjamin Hornigold e Anne Bonny, retratados de forma cativante, inseridos nos eventos históricos autênticos (SEVERO; ZADUSKI, 2018).

Há outros jogos da franquia que poderia auxiliar como ferramenta metodológica na gamificação das aulas de História como: Assissan’s Creed Unity e Assissan’s Creed Rogue que retratem os tempos da revolução francesa e a guerra dos sete anos, lançado ano posterior (OLIVEIRA, 2020).

O jogo apresenta três cidades principais, iniciando por Havana capital de Cuba, cidade colonizada pelos espanhóis, cidade de kingston, colônia de domínio britânico, influente por sua plantação de tabaco e a Cidade de Nassau, sendo uma cidade dominada por piratas, ladrões e corsários. O que chama atenção nos gráficos são a paisagens, ilhas, áreas de floresta e ruínas maias, sendo fonte de exploração e conhecimento durante a campanha do jogo. Outro ponto intrigante do jogo são as batalhas navais, com a exploração de mundo aberto, conforme o avanço e conquistas no jogo, novas áreas e itens são liberados, podendo fazer melhorias no navio, nas armas e experiências ao personagem com habilidades furtivas e de combate, bem como acumular riquezas conquistadas. Além disso, o jogo permite a exploração oceânica em busca de tesouros perdidos, caça de animais raros e sistema de recrutamento de tripulantes e aliados (VIANA, 2024).

### 7.1 Integrando Assassin’s Creed Black Flag na aula de História

Embora seja um produto de entretenimento, Assassin’s Creed Black Flag segundo Viana (2024) oferece muitas opções para enriquecer as aulas de História. O jogo pode ser utilizado de diversas maneiras, adaptando-se aos objetivos pedagógicos e aos recursos didáticos:

**Imersão Contextual:** A exploração dos cenários do jogo possibilita que os alunos visualizem e compreendam a geografia, a arquitetura e o cotidiano das cidades caribenhas do século XVIII.

**Análise de Personagens Históricas:** A interação com as figuras históricas dentro da narrativa do jogo pode reverenciar contextos históricos e estimular o interesse dos alunos em pesquisar suas biografias e o papel que desempenharam nos eventos da época.

**Compreensão das Relações Sociais e Políticas:** O jogo apresenta temas como o colonialismo, o comércio escravista, as relações de poder entre as nações europeias e a vida a bordo dos navios piratas, proporcionando um contexto rico para pesquisas e debates em sala de aula.

**Estudo da Cultura e dos Costumes:** Através das missões, dos diálogos e dos elementos visuais, os alunos podem conhecer melhor com era os costumes, as crenças e a cultura da sociedade caribenha do século XVIII.

**Desenvolvimento do Pensamento Crítico:** Ao analisar a narrativa do jogo e compará-la com fontes históricas, os alunos poderão ser estimulados a desenvolver o pensamento crítico, questionando representações e construindo sua própria compreensão dos eventos.

## **7.2 Estratégias de implementação em sala de aula**

A utilização de *Assassin's Creed Black Flag* em sala de aula não implica necessariamente que todos os alunos precisem jogar o game completo. Algumas estratégias podem ser mais eficazes e acessíveis:

**Exibição de Partes Específicas:** O professor pode selecionar cenas e missões relevantes para ilustrar determinados conteúdos históricos, utilizando o jogo como um recurso visual dinâmico.

**Análise de Fontes Primárias e Secundárias:** Comparar elementos do jogo com documentos históricos, relatos de época e análises historiográficas pode enriquecer a compreensão dos alunos.

**Debates e Discussões:** Promover debates em sala de aula sobre os temas abordados no jogo, incentivando os alunos a expressarem suas opiniões e a relacionarem o conteúdo com o contexto histórico.

**Projetos de Pesquisa:** Utilizar o jogo como ponto de partida para projetos de pesquisa individuais ou em grupo, nos quais os alunos aprofundem seus conhecimentos sobre aspectos específicos da História da colonização e exploração no Caribe no século XVIII.

**Criação de Narrativas Alternativas:** Desafiar os alunos a criarem narrativas fictícias ambientadas no universo do jogo, incorporando elementos históricos precisos.

## **7.3 Desafios e considerações**

Apesar do grande potencial pedagógico, a utilização de jogos como *Assassin's Creed Black Flag* no ensino de História também apresenta desafios. É fundamental que o professor tenha um bom conhecimento do jogo e saiba como integrá-lo de forma adequada ao componente curricular. Além disso, é importante considerar o acesso dos alunos à tecnologia e garantir que a atividade seja inclusiva e acessível a todos.

Outro ponto crucial é o desenvolvimento do senso crítico nos alunos, para que compreendam a diferença entre a representação da ação fictícia e a realidade histórica. O professor deve orientá-los a identificar as liberdades criativas presentes no jogo e a buscar informações em fontes históricas na literatura.

## **8 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estudo apresentou que a utilização da gamificação e o uso de jogos eletrônicos com temática histórica, como *Assassin's Creed IV: Black Flag*, são estratégias pedagógicas

inovadoras e extremamente relevantes para o ensino de História no Ensino Fundamental II. Diante do desinteresse resultante por métodos tradicionais e do perfil do nativo digital, a ludicidade e a interatividade dos games surge como ferramentas poderosas para aumentar o engajamento e potencializar a aprendizagem.

A franquia Assassin's Creed, consegue recriar detalhadamente o contexto da História Colonial no século XVIII no Caribe/América Central, oferecendo ao aluno uma vivência (ainda que virtual) que estimula a curiosidade e o pensamento crítico. A aprendizagem se torna qualitativa quando o aluno é incentivado a questionar as representações (figurinos, objetos, eventos) e a ligar o conhecimento adquirido no jogo (prática social inicial) ao conteúdo formal da sala de aula.

Para o sucesso dessa abordagem, contudo, deverá estar intrinsecamente ligado à atuação do educador. O professor como mediador, deverá guiar o processo de Problemáticação, diferenciando a ficção da História cientificamente construída, e utilizando a emoção e o conhecimento prévio dos alunos para alcançar uma prática social transformadora.

Embora existam desafios estruturais, como a falta de apoio institucional e a resistência a metodologias não-tradicionais, os resultados qualitativos poderão resultar em práticas semelhantes que podem reforçar a integração tecnológica não visando substituir o modelo tradicional, mas sim complementá-lo, criando um equilíbrio entre as estratégias educacionais para uma formação mais completa, crítica e humana.

Portanto, a gamificação no ensino de História pode ser comparada a um mapa de tesouro em vez de um livro de História. O livro de História (método tradicional) oferece todas as coordenadas e descrições detalhadas do terreno, mas é estático. O mapa de tesouro (gamificação), embora possa ter simplificações e lendas (ficção), estimula o aluno a navegar, a tomar decisões, a usar ferramentas e a vivenciar o percurso, transformando a busca pelo conhecimento no próprio objetivo.

## REFERÊNCIAS

GUITARRARA, Paloma. América Central: Guia Geográfico Histórico. **Mundo Educação**, Goiânia, Geografia, 29 setembro 2024. Disponível em:

<https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/america-central.htm>. Acesso em: 09 out. 2025.

LUCENA, S. (org.). **Cultura Digital, Jogos Eletrônicos e Educação**. Salvador, BA: UFBA, 2014. Disponível em: [https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/19496/1/cultura-digital-jogos-eletronico\\_RI.pdf](https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/19496/1/cultura-digital-jogos-eletronico_RI.pdf). Acesso em: 08 out. 2025.

OLIVEIRA, G. L. de. **Jogos Digitais e o Ensino de História: Uma Proposta de Contextualização da Revolução Francesa**. 2020. 46f. Dissertação (Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias) - Universidade Norte do Paraná, Londrina, PR, 2020. Disponível em:

<https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/31380/1/GABRIELA%20LIMA%20DE%20OLIVEIRA.pdf>. Acesso em: 08 out. 2025.

POLIDORO, G. C. **Jogos Eletrônicos e o Ensino de História**. 2019. 39f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG, 2019. Disponível em: <https://www2.ufjf.br/historia/files/2020/04/Guilherme-Campagnacci-Polidoro-Jogos-Eletr%C3%B4nicos-e-o-Ensino-de-Hist%C3%B3ria.pdf>. Acesso em: 07 out. 2025.

ROCHA, E. S. da. **Jogos Digitais e Ensino de História: Simulações Vídeolúdicas como Campo de Possibilidades Pedagógicas**. 2025. 119f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, BA, 2025. Disponível em: <https://www2.uesb.br/ppg/profhistoria/wp-content/uploads/2025/04/Dissertacao-final.pdf>. Acesso em: 08 out. 2025.

SANTOS, J. F. dos; OLIVEIRA, R. M. de. Os jogos de Videogames como Recursos Didático-Pedagógicos nas Aulas de História. *In: 12º SIMPÓSIO DE PÓS-GRADUAÇÃO*, 4., 2023, Pouso Alegre, MG. **Anais do JOSIF**, Pouso Alegre, MG, 2023. Disponível em: <https://josif.ifsuldeminas.edu.br/ojs/index.php/anais/article/download/1094/1217/11298>. Acesso em: 03 out. 2025.

SEVERO, E. L. S.; ZADUSKI, J. C. D. Games e Educação: Considerações sobre Assassin's Creed e o Ensino de História, Presidente Prudente. **Colloquium Humanarum**, v. 15, n. 2, p. 10-21, abr/jun 2018. Disponível em: <https://journal.unoeste.br/index.php/ch/article/view/2141/2213>. Acesso em: 07 out. 2025.

SILVA, A. A. da (org.). **Jogos Eletrônicos com Temáticas Históricas: Reflexões sobre saberes e aprendizagens por meio do Assassin's Creed**. Florianópolis, SC: UFSC, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/131725/TTC%20%28Anderson%20Arnaldo%20da%20Silva%29%202014-2.pdf?sequence=1&isAllowed=>. Acesso em: 07 out. 2025.

SILVA, D. A. P. da. Jogos Digitais no Ensino de História: Limites e Possibilidades. **Revista Tópicos**, Rio de Janeiro, Ciências Humanas, 11 abril 2024. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/jogos-digitais-no-ensino-de-historia-limites-e-possibilidades>. Acesso em: 08 out. 2025.

SIQUEIRA, F. M. **Gamificação Como Estratégia de Ensino: Uma Análise das Mudanças nas Práticas Pedagógicas**. 2024. 132f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2024. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/34103/DIS\\_PPGEDUCACAO\\_2024\\_SIQUEIRA\\_FERNANDA.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/34103/DIS_PPGEDUCACAO_2024_SIQUEIRA_FERNANDA.pdf?sequence=1). Acesso em: 08 out. 2025.

TORRES, R. E. R. (org.). **Revolucionando o Ensino de História: O Papel dos Jogos Digitais no Ensino Fundamental II e Ensino Médio**. Petrolina, PE: IFPE, 2024. Disponível em: <https://releia.ifsertao-pe.edu.br/jspui/bitstream/123456789/1394/1/TCC-REVOLUCIONANDO%20O%20ENSINO%20DE%20HIST%C3%93RIA-%20O%20PAPEL%20DOS%20JOGOS%20DIGITAIS%20NO%20ENSINO%20FUNDAMENTAL%20II%20E%20ENSINO%20M%C3%89DIO.pdf>. Acesso em: 08 out. 2025.

VIANA, J. V. do N. (org.). **Assassin's Creed e o Ensino de História na Educação Fundamental II: Um Projeto de Intervenção e Análise no Uso do Vídeo Game Como Ferramenta de Aprendizagem no Ensino de História**. Cajazeiras, PB: UFCG, 2024. Disponível em: <https://dspace.sti.ufcg.edu.br/jspui/bitstream/riufcg/40496/3/JOS%C3%89%20VINICIUS%20DO%20NASCIMENTO%20VIANA.%20MONOGRAFIA%20HIST%C3%93RIA.%20CFP%202024.pdf>. Acesso em: 07 out. 2025.