

**JOGOS ELETRÔNICOS COM TEMÁTICAS HISTÓRICAS: REFLEXÕES  
SOBRE SABERES E APRENDIZAGENS HISTÓRICAS POR MEIO DO JOGO  
ASSASSIN'S CREED**

Anderson Arnaldo da Silva  
História/UFSC

É possível construir saberes históricos por meio dos jogos eletrônicos com temática histórica? Partindo desta problemática, esta comunicação pretende apresentar algumas possibilidades. Nesse sentido, realizei uma pesquisa qualitativa a respeito da opinião de um grupo de jogadores do 7º ano do Colégio Aplicação da UFSC, tendo como objetivo diagnosticar os saberes históricos construídos com os jogos eletrônicos com temática histórica. A pesquisa se desenvolveu em três fases. Na primeira etapa foi feito um questionário que identificou, entre outros aspectos, a fonte da pesquisa, no caso o jogo Assassin's Creed, e os jogadores para serem entrevistados. Na segunda parte foi realizada uma entrevista com três jogadores do grupo escolhido, utilizando a metodologia da História Oral e, por último, ocorreu à imersão e observação no jogo Assassin's Creed com um dos jogadores da entrevista. Como aporte teórico, utilizou-se a análise do campo de pesquisa da Educação Histórica, que estuda o pensamento histórico em diferentes âmbitos, além do meio escolar. Para compreender o saber histórico dos jogadores foi utilizada a categoria de análise da consciência histórica e explicação histórica, ambas buscam reconhecer a complexidade e as formas de argumentação histórica. Durante a pesquisa identificaram-se vários saberes históricos que fazem dos jogos eletrônicos um campo de pesquisa tanto para historiadores como professores de história.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos, Saber Histórico, Assassin's Creed.