

# Explorando a Grécia Antiga: Um Jogo Digital Educativo

Mikaelly Elídia Matos<sup>1</sup>, Bernardo Teixeira de Miranda<sup>1</sup>, Fabio Bastos<sup>1</sup>, João Lucas Mayrinck<sup>1</sup>, Alvaro Oda<sup>1</sup>, Pedro Moises de Sousa<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Instituto de Ciências exatas e Tecnológicas – Universidade Federal de Viçosa – Campus Rio Paranaíba

Caixa Postal 22 – 38.810-000 – Rio Paranaíba – MG – Brasil

{mikaelly.matos, bernardo.t.miranda, fabio.bastos, joao.d, alvaro.oda, pedromoises}@ufv.br

**Resumo.** Este artigo apresenta um jogo digital desenvolvido para ensinar a história da Grécia Antiga aos alunos do Ensino Fundamental II. Criado na plataforma Unity 3D e orientado pelos parâmetros curriculares, o jogo oferece uma imersão lúdica nos eventos históricos e na mitologia grega. O desenvolvimento seguiu a metodologia ágil iterativo-incremental, permitindo ajustes contínuos com base no feedback dos testes em escolas públicas. O ambiente interativo do jogo desempenha um papel significativo no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Os resultados iniciais destacam a eficácia dos jogos digitais no ensino de história e a importância da tecnologia na educação.

**Palavras-chave:** Gamificação no ensino, Ensino de história, Tecnologia na educação, Civilização grega.

**Abstract.** This article presents a digital game developed to teach the history of Ancient Greece to middle school students. Created on the Unity 3D platform and guided by curricular parameters, the game provides a playful immersion into historical events and Greek mythology. The development followed an iterative-incremental agile methodology, allowing continuous adjustments based on feedback from tests conducted in public schools. The game's interactive environment plays a significant role in the students' teaching-learning process. Initial results highlight the effectiveness of digital games in history education and the importance of technology in education.

**Keywords:** Gamification in education, History teaching, Educational technology, Greek civilization.

## 1. Introdução

Ao longo do tempo, o ensino de História vem refletindo as transformações sociais, bem como as mudanças práticas e epistemológicas da área. No entanto, a modernidade tecnológica impõe aos educadores a necessidade de identificar ferramentas que os auxiliem em sua prática pedagógica. A disciplina de História exige que os alunos desconstruam conhecimentos e confrontem diferentes perspectivas para construir suas próprias compreensões.

Entretanto, quando o processo de aprendizagem ocorre de maneira automática, existe a possibilidade de que os conhecimentos não sejam incorporados de modo efetivo, resultando em uma absorção superficial ou em uma desordem na assimilação dos conteúdos (Bianchessi & Mendes, 2019). Nesse sentido, métodos tradicionais, como aulas expositivas e atividades baseadas apenas em perguntas e respostas,

mostram-se insuficientes para estimular a reflexão crítica e desenvolver as habilidades necessárias à compreensão da complexa dinâmica histórica.

Os dados do PISA revelam que o Brasil ocupa a 52ª colocação mundial em leitura, sendo que apenas 2% de seus estudantes alcançam níveis considerados avançados. Esse cenário, marcado pelo elevado índice de analfabetismo funcional, reforça a observação de Boulos (2022) sobre a necessidade de um investimento contínuo em práticas de leitura, produção textual e reflexão crítica no ensino de História e em outras áreas do conhecimento.

Diante do desafio de incentivar a leitura, os jogos digitais ganham destaque por recriarem cenas históricas de forma mais envolvente do que livros e fontes tradicionais (Bianchessi & Mendes, 2019). Diante disso, foi desenvolvido um jogo educacional digital projetado para mergulhar os jogadores na história da Grécia Antiga com o objetivo de ensinar a história Grega de uma forma interativa e lúdica.

## 2. Metodologia

O jogo foi desenvolvido por meio de um processo incremental e iterativo, dividido em cinco fases: análise de requisitos, projeto, implementação, avaliação e implantação. Diferente dos modelos tradicionais de engenharia de *software*, o foco esteve na experiência do usuário, jogabilidade e *design*, visando à imersão na Grécia Antiga como recurso pedagógico.

### 2.1. Análise de requisitos

Durante essa etapa, foram coletadas informações sobre o currículo de história grega para criar as fases do jogo, representadas em *storyboard*, e realizada uma pesquisa sobre métodos para tornar o jogo envolvente e incentivar o aprendizado. As atividades do jogo foram organizadas em três seções: **jogo** (envolve os alunos na exploração da Grécia Antiga), **aprendizagem** (ensina conceitos históricos) e **ensinamento** (explica as mecânicas do jogo por meio de desafios e *quizzes*).

### 2.2. Projeto

Nesta etapa, aplicam-se as definições do tópico 2.1, com a escolha das tecnologias necessárias ao desenvolvimento do sistema.

A primeira fase do jogo se passa em Creta, onde o personagem explora a origem do povo grego. Nesse cenário, os NPCs (personagens não jogáveis) apresentam o conteúdo histórico e conduzem um *quiz* para avaliar a aprendizagem.

### 2.3. Implementação

O jogo foi criado usando a plataforma *Unity 3D*, versão 2022 e o *Visual Studio Code* para a programação utilizando a linguagem de programação *C Sharp*(C#). Outros *softwares* foram empregados para criar ou importar *sprites* e *assets*, bem como site *FreeSound* para obter os efeitos sonoros e o *Photoshop* para edição de imagens.

## 2.4. Avaliação

A avaliação do jogo foi realizada em uma escola da cidade de Campos Altos, MG, incluindo testes para verificar o atendimento aos requisitos. A pesquisa envolveu uma análise qualitativa por meio de um questionário de usabilidade aplicado às crianças participantes, aprovado previamente pelo comitê de ética (CAAE: 69875823.0.0000.5153). O consentimento dos responsáveis foi obtido antes da aplicação.

## 2.5. Implantação

O jogo educacional será disponibilizado para os sistemas operacionais *Windows* e *Linux* no site da Mostra de Jogos da Universidade Federal de Viçosa, disponível em [https://eventos.crp.ufv.br/jogosdigitais/?page\\_id=1594](https://eventos.crp.ufv.br/jogosdigitais/?page_id=1594), assim podendo ser incorporado ao ambiente escolar.

## 3. Resultados

O jogo promove a imersão do jogador em um ambiente histórico, simulando a vivência da época por meio de desafios e interações que possibilitam a aquisição de conhecimento. Baseado no livro *SuperAÇÃO! História: 6º ano* (Minorelli e Chiba, 2022), o ambiente virtual contribui para o ensino-aprendizagem ao facilitar a compreensão e aplicação dos conceitos históricos.

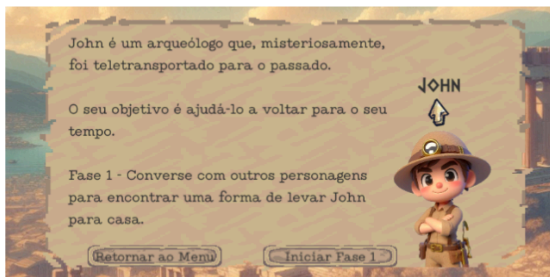
### 3.1. Descrição do jogo

O Menu Inicial (Figura 1) apresenta as seguintes opções: iniciar um novo jogo, consultar os créditos das *sprites* e acessar o guia de instruções em 'Como Jogar'.



**Figura 1. (Fonte: Próprio autor)**

Ao iniciar, o jogador recebe um texto introdutório com o contexto e a missão do jogo (Figura 2-a). Em seguida, ele entra diretamente na jogabilidade (Figura 2-b).



(a)

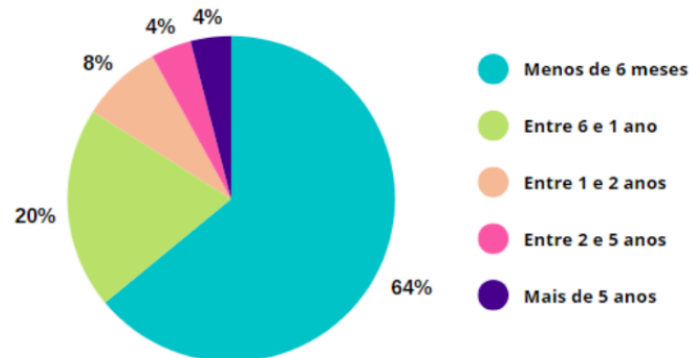


(b)

**Figura 2. a) Missão. b) Mundo do Jogo. (Fonte: Próprio autor)**

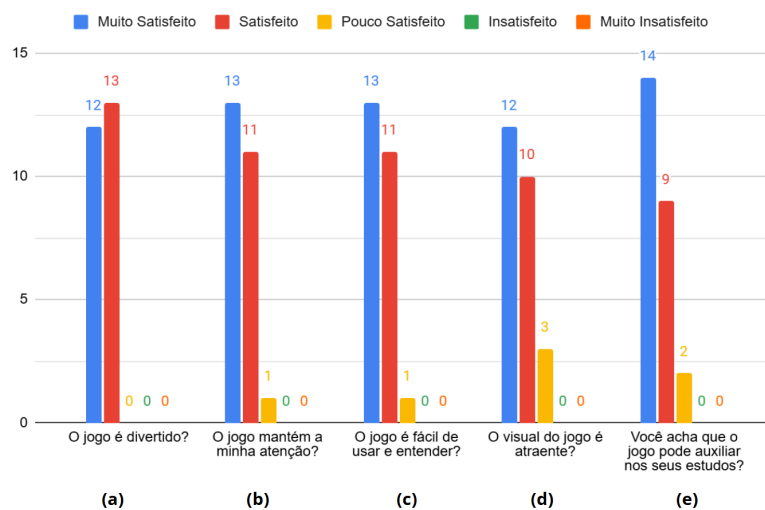
### 3.2. Testes

O protótipo do jogo foi testado na Escola Municipal Amélia Franco e contou com a participação de 25 alunos. A usabilidade foi avaliada com um questionário composto por 11 perguntas, utilizando uma escala de 1 a 5, onde 1 representa “Muito Insatisfeito” e 5 representa “Muito Satisfeito”.



**Figura 3. A quanto tempo você utiliza um computador? (Fonte: Próprio autor)**

Conforme a Figura 3, a maioria dos estudantes tinha pouca experiência com computadores, o que pode ter afetado a eficácia no uso do jogo. Essa limitação de familiaridade tecnológica pode ter influenciado tanto o tempo de execução das atividades quanto a autonomia dos alunos durante a interação.



**Figura 4. a) O jogo é divertido? b) O jogo mantém a minha atenção? c) O jogo é fácil de usar e entender? d) O visual do jogo é atraente? e) Você acha que o jogo pode auxiliar nos seus estudos? (Fonte: Próprio autor)**

A Figura 4 mostra que a maioria acha a narrativa clara e o jogo um recurso valioso para estudos. O jogo mantém a atenção, é divertido e visualmente atraente. A novidade para alunos pouco familiarizados com computadores gerou entusiasmo e muitas respostas positivas.

#### 4. Conclusão

O desenvolvimento do jogo focou em facilitar o ensino de história para o Ensino Fundamental II, utilizando *Unity 3D*, *Visual Studio Code* e *Photoshop*. Após sua finalização, o jogo foi submetido a testes de usabilidade com alunos da Escola Municipal Amélia Franco. Os primeiros resultados indicam que o jogo tem potencial como ferramenta pedagógica. Embora a falta de experiência dos alunos com computadores tenha dificultado a interação e a infraestrutura inadequada da escola tenha prejudicado os testes, a maioria dos alunos avaliou o jogo de forma positiva.

A aplicação do jogo enfrentou grandes desafios devido à infraestrutura inadequada da Escola Municipal Amélia Franco, que não possuía uma sala de informática equipada. A falta de recursos tecnológicos mínimos comprometeu a experiência dos alunos, exigindo adaptações nas atividades planejadas e limitando a eficácia dos testes, impedindo alguns estudantes de aproveitarem plenamente o potencial educativo do jogo.

Com base nesses resultados, estão previstas novas fases do jogo e novas versões, que incluirão cenários históricos adicionais — como os romanos e macedônios — e novas aplicações em escolas e Mostras de Jogos, com o objetivo de ampliar sua efetividade como recurso didático. A avaliação geral confirma o potencial do jogo como uma ferramenta educacional inovadora, ressaltando o valor dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem.

## **Referências**

Bianchessi, Cleber, e Ademir Mendes. “Ensino de história por meio de jogos digitais: Relato de aprendizagem significativa com games.” *Revista Tempos e Espaços em Educação* 12.29 (2019): 13.

BOULOS, Alfredo Júnior. *História: Sociedade & Cidadania*. 8º ano. 1. ed. São Paulo: FTD, 2022.

MINORELLI, Caroline; CHIBA, Charles. *SuperAÇÃO! História: 6ºano*. 1º edição. São Paulo: Moderna, 2022.