

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
Instituto de Ciências Humanas e Sociais

Licenciatura em História

Monografia

**CRUSADER KINGS 3 E O ENSINO INTERATIVO DA HISTÓRIA MEDIEVAL:
EXPLORANDO O POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE ESTRATÉGIA**

Gabriel Barros Rodrigues

Mariana - MG
2025

Gabriel Barros Rodrigues

**CRUSADER KINGS 3 E O ENSINO INTERATIVO DA HISTÓRIA MEDIEVAL:
EXPLORANDO O POTENCIAL PEDAGÓGICO DOS JOGOS DE ESTRATÉGIA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em História, do Instituto de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), como requisito à obtenção do título de Licenciada em História. Orientador: Prof. Dr. Bruno Salles

Orientador: Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles

Mariana - MG
2025

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

R696c Rodrigues, Gabriel Barros.
Crusader Kings 3 e o ensino interativo da história medieval
[manuscrito]: explorando o potencial pedagógico dos jogos de estratégia.
/ Gabriel Barros Rodrigues. - 2025.
29 f.: il.: color..

Orientador: Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles.
Monografia (Licenciatura). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Humanas e Sociais. Graduação em História .

1. Jogos no ensino de história. 2. Educação - História. 3. Civilização medieval. 4. Feudalismo. I. Salles, Bruno Tadeu. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 342.365

Bibliotecário(a) Responsável: ELIANE APOLINARIO VIEIRA AVELAR - CRB6/3044



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

Gabriel Barros Rodrigues

Crusader Kings 3 e o Ensino Interativo da História Medieval: explorando o potencial pedagógico dos jogos de estratégia

Monografia apresentada ao Curso de História da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em História

Aprovada em 16 de abril de 2025

Membros da banca

Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto)
Prof. Dr. Luiz Gustavo Martins da Silva - (Universidade Federal do Tocantins)
Prof. M. Ederson José de Vasconcelos - (Universidade Federal de Santa Catarina)

O Prof. Dr. Bruno Tadeu Salles, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 09/05/2025



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Tadeu Salles, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 09/05/2025, às 19:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0908075** e o código CRC **EF71C7A9**.

Resumo

O trabalho investiga o potencial pedagógico do jogo *Crusader Kings III* como ferramenta inovadora no ensino de História Medieval. Por meio da análise das mecânicas do jogo, como vassalagem, diplomacia, relações de poder e influência da Igreja, o estudo demonstra como a simulação histórica pode enriquecer o processo educacional ao proporcionar uma experiência imersiva e crítica sobre o período Medieval. Apesar das limitações históricas e culturais do jogo, o trabalho defende seu uso como apoio complementar ao ensino tradicional, alinhando-se às demandas de uma sociedade em rede e digital.

Palavras-Chave – Jogos no Ensino de História; Ensino de História; Medieval; Feudalismo

Abstract

This study explores the pedagogical potential of the game *Crusader Kings III* as an innovative tool for teaching Medieval History. By analyzing the game's mechanics such as vassalage, diplomacy, power relations, and the influence of the Church the research demonstrates how historical simulation can enhance the educational process by offering an immersive and critical experience of the Medieval period. Despite its historical and cultural limitations, the study advocates for the game's use as a complementary support to traditional teaching, aligning with the demands of a networked and digital society.

Keywords – Games in History Education; History Teaching; Medieval Times; Feudalism

Sumário

1	Introdução.....	8
2	Análise da geopolítica de <i>Crusader Kings 3</i> no ano de 1066 e o ensino de História....	18
3	Análise da geopolítica de <i>Crusader Kings 3</i> na Península Ibérica no ano de 1066.....	20
4	Possibilidades de estudo além da Europa em <i>Crusader Kings III</i>	22
5	Usos como método de ensino de História Medieval.....	23
6	Conclusão.....	32
7	Referências.....	35

Introdução

Este Trabalho de Conclusão de Curso pretende principalmente analisar o uso do jogo *Crusader Kings III* como método pedagógico inovador e eficaz para o ensino de história feudal, explorando suas amplas potencialidades enquanto ferramenta de apoio no aprendizado das complexas dinâmicas políticas, sociais e culturais da Idade Média. Através dessa análise, buscamos compreender como as intrincadas dinâmicas de simulação presentes no jogo podem enriquecer a compreensão dos estudantes sobre o período medieval, com ênfase nos aspectos fundamentais como o sistema de vassalagem, as relações de poder, a formação de alianças, as disputas dinásticas e as complexidades do governo do período retratado no jogo. Assim, examinar as mecânicas de jogabilidade de *Crusader Kings III* que, de forma gamificada, reproduzem a complexidade das interações sociais, políticas e econômicas da Idade Média, proporcionando uma visão detalhada e envolvente dos elementos que compõem este período.

Este TCC busca mostrar o potencial e os meios de uma utilização de jogos de estratégia em sala de aula para o estudo de História Medieval, foi feita análise do jogo *Crusader Kings III*. Em 2021, a Paradox Interactive, famosa desenvolvedora de jogos de estratégia, anunciou o lançamento de *Crusader Kings 3*, um título que nos leva de volta ao fascinante período medieval. O jogo cobre seis séculos de história, começando no século IX e indo até o final do século XV, oferecendo aos jogadores uma experiência imersiva de simulação histórica em tempo real¹. O que diferencia *Crusader Kings 3* de outros jogos de estratégia é que ele não foca apenas na guerra, mas sim na construção e gestão de uma dinastia familiar. Com decisões políticas, alianças, intrigas e relações pessoais, os jogadores podem moldar o destino de suas famílias ao longo das gerações, fazendo com que cada campanha seja uma história única e envolvente. O mapa do jogo abrange não só a Europa, mas também o norte da África e grande parte da Ásia. E, como o nome sugere, o foco está no período das cruzadas. No entanto, o jogo é bastante flexível,

¹ Uma simulação em tempo real refere-se ao processo de calcular e atualizar continuamente o estado do jogo conforme o tempo real passa, respondendo instantaneamente às entradas do jogador e a eventos dinâmicos do ambiente.

permitindo que você jogue com qualquer personagem do mapa, desde que ele tenha pelo menos um título de conde ou equivalente.

Como destaca o historiador Felipe Augusto Ribeiro, em seu artigo "*Impérios, castelos e guerras, muitas guerras: A Idade Média em ação nos videogames (1999-2019)*"², para analisar um jogo é necessário considerar uma série de aspectos fundamentais, como as relações sociais, a economia, a guerra, o poder, a religião e a política. O jogo lançado em 2020 traz uma grande melhoria em relação ao seu antecessor, principalmente no que se diz sobre novas mecânicas de jogabilidade. Nesse contexto, *Crusader Kings 3* se sobressai como uma obra de grande profundidade e complexidade. O jogo oferece uma simulação detalhada desses elementos, permitindo que os jogadores explorem dinâmicas medievais complexas, como alianças políticas, disputas religiosas, intrigas de poder e estratégias militares.

Crusader Kings 3, sendo um jogo de grande estratégia, foca na jogabilidade e na riqueza de suas mecânicas. A complexidade dessa jogabilidade é um dos pontos centrais do título, exigindo que o jogador tome decisões cuidadosas para garantir a sobrevivência e o crescimento de sua dinastia, ao mesmo tempo, em que lida com os desafios impostos pelas mudanças políticas e sociais do mundo medieval. Essa abordagem mais profunda acaba compensando a menor ênfase nos gráficos, tornando o jogo ainda mais atraente para quem busca uma experiência mais estratégica e imersiva.

Por isso optei por começar com essa breve contextualização. Eu quis destacar que, nesse mercado, a "Idade Média", especialmente a faceta beligerante que se atribui a ela, constitui uma das matérias mais valiosas, como maior potencial artístico, simbólico e cultural³.

Conforme o próprio historiador nesta citação, o que torna esse tipo de jogo particularmente atraente para o mercado de videogame é o seu caráter bélico e estratégico, aspectos que *Crusader Kings 3* explora com maestria. Por meio de batalhas intensas e tramas de poder complexas, o jogador tem a oportunidade de colocar sua dinastia no

² RIBEIRO, Felipe Augusto. *Impérios, castelos e guerras, muitas guerras: a 'Idade Média' em ação nos videogames (1999-2019)*. In: Lorena da Silva Vargas. (Org.). *Medievalismo: A Idade Média nos Imaginários Moderno e Contemporâneo*. 1ed. Curitiba: Abril, 2021, v. 1, p. 1-401.

³ RIBEIRO, Felipe Augusto. *Impérios, castelos e guerras, muitas guerras: a 'Idade Média' em ação nos videogames (1999-2019)*. In: Lorena da Silva Vargas. (Org.). *Medievalismo: A Idade Média nos Imaginários Moderno e Contemporâneo*. 1ed. Curitiba: Abril, 2021, v. 1, p. 304.

centro do palco mundial, elevando-a a um nível de fama que rivaliza até mesmo com os lendários Habsburgos, casa que chegou a comandar o Sacro Império Romano e o Reino da Espanha.

Além disso, um dos aspectos mais cativantes dos jogos históricos é a sensação única de reescrever e controlar os rumos da história, algo que *Crusader Kings 3* entende e implementa brilhantemente. O jogo permite que o jogador assume o papel de figuras históricas icônicas, como califas, kaisers e basileus, levando-o a viver momentos decisivos que moldaram civilizações inteiras. Como por exemplo podemos citar grandes invasões, as cruzadas, a formação da Inglaterra ou a reconquista Ibérica. *CK3* celebra as grandes conquistas que marcaram a história, tornando cada partida uma experiência épica. Como não se encantar ao comandar William, o Conquistador, em sua campanha ousada pela coroa inglesa? Ou ao defender as terras ibéricas contra a invasão viking com Afonso, o Grande? Essas narrativas, recheadas de tensão e glória, transformam o jogo em uma janela fascinante para o passado e um campo fértil para a imaginação. Vale ressaltar que *Crusader Kings 3* é historicamente fiel até o ponto em que o jogador entra na história. A partir desse momento, o jogador tem o poder de mudar o curso dos acontecimentos. Esse é um dos aspectos mais interessantes do jogo: estar no centro da História e ter o poder de alterá-la, criando novas realidades históricas.

Embora *Crusader Kings III* (CK3) tenha um grande foco na Europa medieval, o mapa do jogo se estende até a região da atual Mongólia no extremo oriental e cobre partes significativas da África subsaariana ao sul. Essa abrangência oferece aos jogadores um panorama diversificado das dinâmicas culturais e políticas da Idade Média. No entanto, um ponto frequentemente debatido como o jogo retrata as tribos dessas regiões. O sistema de governo “tribal” utilizado no jogo incorpora diversas características do medievalismo europeu, o que pode ser visto como uma simplificação ou até um eurocentrismo ao tentar representar sociedades tão diferentes. Essa abordagem pode levantar questionamentos sobre a precisão histórica e a complexidade das culturas que existiam nessas áreas, já que o jogo tende a aplicar uma estrutura de poder europeia, sem considerar as particularidades locais de cada sociedade.

O jogo, por exemplo, poderia servir como ponto de partida para atividades em que os alunos analisassem as limitações das representações históricas no jogo, propondo alternativas baseadas em fontes e pesquisas acadêmicas. Isso poderia estimular uma

reflexão crítica sobre as escolhas feitas pelos desenvolvedores e permitir que os alunos questionassem como a história é simplificada ou adaptada para fins de entretenimento.

Portanto, *Crusader Kings 3* não oferece apenas um espaço lúdico de exploração histórica, mas também pode se tornar uma ferramenta poderosa para ensinar história, até mesmo refletir sobre o impacto da cultura digital na forma como entendemos o passado. O uso consciente desse tipo de mídia pode ajudar a formar alunos mais críticos, capacitando-os a interpretar o mundo com maior profundidade e a desenvolver habilidades para analisar as dinâmicas históricas e sociais com um olhar mais aguçado. Em um período cada vez mais envolvido e engajado com a dinâmica digital, é cada vez mais evidente a necessidade de implementarmos em sala de aula abordagens inovadoras que promovam a integração entre o digital e o ensino de história. Dessa maneira, o jogo pode ser usado no conceito de cultura digital em sala, com um uso consciente e intermédio do professor.

Imagem 1: Mapa – Crusader Kings 3, ano de 1066⁴



⁴ *Paradoxo interativo*, 2020. Crusader Kings III

Um dos objetivos deste artigo é avaliar como o jogo pode estimular o engajamento dos alunos ao apresentar conteúdos históricos de forma interativa, dinâmica e prática, incentivando a imersão e o aprendizado experiencial. Investigar até que ponto *Crusader Kings III* consegue representar de maneira precisa e realista as estruturas feudais, as relações de poder e os aspectos da sociedade medieval, em comparação com os registros históricos documentados. Discutindo as limitações e simplificações nas representações históricas presentes no jogo, como a redução de sistemas políticos complexos ou a homogeneização das culturas, e propor formas de abordar e refletir sobre essas questões de forma crítica e construtiva em sala de aula. Sugerir abordagens pedagógicas eficazes que incorporem o jogo como recurso complementar às aulas de história, alinhando-o de maneira criativa e funcional aos currículos escolares, aproveitando sua capacidade de criar uma aprendizagem imersiva. Elaborar atividades e dinâmicas que combinem a experiência de jogo com discussões teóricas e análises críticas, promovendo um aprendizado ativo, reflexivo e colaborativo, onde os alunos possam aplicar o conhecimento adquirido e refletir sobre as complexidades da época medieval.

Ao final, propomos que *Crusader Kings III* possa ser uma ferramenta inovadora no ensino de História, especialmente na abordagem do período feudal, ao combinar ludicidade e conteúdo histórico. Deste modo, este trabalho visa mostrar e explorar o uso deste jogo de estratégia como meio de ensinar uma história medieval mais interativa, mostrando a profundidade das relações feudalistas entre suserano e vassalo, e como este jogo pode estimular nos alunos pensamentos mais críticos nos alunos.

Nós tempos modernos, estamos tendo um aumento na relevância em explorar métodos inovadores para o ensino da história medieval, podemos fazer isso utilizando ferramentas digitais que dialoguem com os interesses e hábitos das gerações contemporâneas. Em um mundo cada vez mais conectado, conforme apontado por Castells em *A Sociedade em Rede*⁵ (1999), as tecnologias digitais transformaram as formas de interação, aprendizado e acesso à informação. No contexto educacional, essas mudanças exigem a adaptação de práticas pedagógicas tradicionais, incorporando recursos que engajem os alunos de maneira significativa.

As redes constituem a nova morfologia social de nossas sociedades, e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos, da experiência, do poder e da cultura. Embora a forma de organização social em redes tenha existido em outros tempos e espaços, o novo

⁵ CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

paradigma da tecnologia da informação fornece a base material para sua expansão penetrante em toda a estrutura social⁶.

Ao propor o uso de *Crusader Kings III* como ferramenta pedagógica, este trabalho se insere na perspectiva de uma educação mediada por tecnologias, alinhada à realidade da sociedade em rede. Castells destaca que as novas formas de comunicação digital não apenas permitem maior acesso ao conhecimento, mas também criam oportunidades para experiências interativas e participativas, cruciais para o aprendizado em um mundo globalizado. Assim, ao introduzir um jogo digital como recurso educativo, busca-se não apenas enriquecer o ensino da história feudal, mas também preparar os estudantes para uma interação crítica com as narrativas digitais que permeiam a sociedade contemporânea.

Além disso, a utilização de um recurso como *Crusader Kings III* permite que os alunos explorem as relações de poder, hierarquia e cultura de maneira imersiva, incentivando o desenvolvimento de habilidades como análise crítica, tomada de decisão e contextualização histórica. Essa abordagem dialoga diretamente com as demandas da educação no século XXI, ao conectar conteúdos acadêmicos com as ferramentas digitais disponíveis, tornando o aprendizado mais relevante, atrativo e eficaz. No período em que vivemos, os alunos estão cada vez mais engajados nas redes e perdendo cada vez mais foco em aulas tradicionais, logo jogos como *Crusader Kings III* permite os alunos vivenciarem a história medieval de uma maneira mais imersiva e dinâmica.

Escolhemos obras que oferecem uma base sólida para compreender os aspectos históricos, culturais e metodológicos relacionados à Idade Média e à gamificação na educação. A base historiográfica deste trabalho se apoia em autores que examinam a Idade Média sob diversas perspectivas, oferecendo uma visão abrangente sobre a sociedade senhorial, as relações de poder e as interações sociais, essas obras incluem:

De acordo com Georges Duby, em sua obra *The Three Orders: Feudal Society Imagined*. Sua obra serve como parâmetro para avaliar a fidelidade histórica das representações no jogo *Crusader Kings III*. Georges Duby. *The Three Orders: Feudal Society Imagined*. Duby aprofunda-se na tríade social da Idade Média – *oratores*, *bellatores* e *laboratores*, oferecendo uma visão interpretativa das instituições que moldaram a sociedade feudal. Um aspecto essencial para compreender as mecânicas

⁶ CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.p.565.

sociais simuladas no jogo. Visto que o jogo se aprofunda nos conceitos apresentados pelo autor, no sentido que os oradores, são responsáveis pela salvação espiritual, em *Cruzader Kings III*, o jogador como um *bellatores* sempre se preocupa com sua salvação no mundo espiritual. Sendo assim, a influência da Igreja é constante. O papa ou os patriarcas podem excomungar personagens, declarar cruzadas, exigir dízimos ou conceder bênçãos. Você pode investir em igrejas e controlar o clero local — mas eles muitas vezes respondem mais ao líder religioso supremo do que ao seu senhor feudal. Você, como jogador, normalmente controla um personagem da nobreza, e quase todas as mecânicas giram em torno da guerra, diplomacia, casamento entre casas nobres e manutenção do poder territorial. São os protagonistas de *Cruzader Kings III*, visto que o jogo é sobre você como jogador, conseguir manter a linhagem de sua família. Os *laboradores* tem uma representação pequena no jogo, eles acabam sendo representados indiretamente. Você não controla os camponeses, mas eles são a base da economia. Eles pagam impostos e fornecem soldados. Rebeliões camponesas, crises de fome, impostos e desenvolvimento agrícola aparecem como mecânicas, mas os trabalhadores não têm protagonismo próprio no jogo.

Em *Espanha Mourisca* de Richard Fletcher, sua obra fornece percepções sobre as interações entre cristãos e muçulmanos na Península Ibérica, contextualizando as relações culturais e religiosas representadas no jogo. Em sua obra o autor diserta sobre a complexidade das relações na Ibérica, contra dizendo pensamentos simplistas nas relações envolvendo cristãos e muçulmanos. As representações em *Cruzader Kings III* na Península Ibérica, mostra muitos reinos sendo governados por muçulmanos, mas com vassalos cristãos ou o contrário. A Inteligência Artificial do jogo quando controlando cristãos ou muçulmanos, busca sempre o benefício imediato para eles, como debatido pelo autor, como casamentos ou a contratação dos conselheiros entre religiões diferentes.

Lorena Vagas da Silva. *Medievalismo: A Idade Média nos Imaginários Modernos e Contemporâneos*. Este trabalho explora como a Idade Média é reimaginada em produções modernas, incluindo jogos digitais, destacando o papel do medievalismo na formação de narrativas contemporâneas. Bruno Tadeu Salles. *Os Templários, o Feudalismo e o Senhorio: Perspectivas da Pesquisa e do Ensino de História Medieval*. Neste artigo o autor visa discutir como as representações de uma idade média pelo

conceito do feudalismo nas escolas é errônea, visto que este conceito não abrange toda complexidade das relações senhoriais neste período.

A integração de jogos digitais como ferramenta de ensino exige embasamento teórico sobre gamificação e o impacto de jogos no aprendizado: Ian Bogost, *Jogos Persuasivos: O Poder Expressivo dos Videogames*. Bogost explora como os jogos digitais transmitem ideias e conceitos complexos por meio de suas mecânicas, oferecendo uma base teórica para entender o potencial de *Crusader Kings III* como ferramenta educativa. Constance Steinkuehler, *Hábitos Científicos da Mente em Mundos Virtuais*. Os autores destacam como os jogos digitais promovem habilidades críticas, como análise e resolução de problemas, que podem ser aplicadas no contexto educacional ao usar *Crusader Kings III*.

Para situar o uso de jogos digitais em um contexto mais amplo de educação e sociedade, foram incluídos: Manuel Castells. *A Sociedade em Rede*. Este livro oferece uma análise sobre como a tecnologia transforma as interações sociais e culturais, fornecendo um pano de fundo teórico para o uso de jogos digitais na sala de aula. Robert Klein *The Role of Simulation Games in Teaching History*. Klein argumenta que jogos de simulação oferecem experiências únicas de aprendizado histórico, permitindo que os estudantes interajam com narrativas históricas e tomem decisões baseadas em contextos históricos.

Por fim, documentos e manuais específicos do jogo foram utilizados para analisar suas mecânicas e representações. Paradoxo Interativo. *Crusader Kings III: Manual do Jogador*. Este manual oferece detalhes técnicos sobre as mecânicas e funcionalidades do jogo, fundamentais para entender como ele pode ser utilizado em um contexto pedagógico.

Este conjunto teórico fornece uma base interdisciplinar que conecta história, tecnologia e pedagogia, permitindo uma análise robusta sobre as possibilidades e limitações do uso de *Crusader Kings III* no ensino de história medieval. Manuel Castells e o Uso de Videogames na Cultura em Rede, Na obra *A Sociedade em Rede*, Castells destaca a importância das tecnologias digitais na construção de novas formas de comunicação, aprendizado e interação cultural. Os videogames, em particular, integram

essa lógica ao permitir experiências interativas que envolvem os jogadores em um contexto de tradição e colaboração.

Neste TCC, realizamos uma análise descritiva e crítica do jogo *Crusader Kings III*, com o objetivo de identificar, categorizar e destacar os elementos mais significativos e eficazes para o ensino da história medieval. A investigação buscou explorar como as mecânicas do jogo, suas narrativas interativas e representações visuais traduzem as complexas interações sociais, políticas e econômicas que caracterizaram a Idade Média, com foco nas dinâmicas de poder, hierarquia e vassalagem. A abordagem proposta permitiu uma análise aprofundada de como os sistemas de jogo podem funcionar como poderosas ferramentas pedagógicas, proporcionando não apenas a representação de eventos históricos, mas também a ilustração e vivência de processos e estruturas fundamentais desse período. Além disso, foi investigado como essas dinâmicas podem ser utilizadas para estimular o pensamento crítico dos alunos, incentivando-os a refletir sobre as escolhas políticas, as relações de lealdade e as implicações das decisões tomadas durante o jogo, oferecendo uma compreensão mais holística e imersiva da história medieval. A metodologia adotou uma análise minuciosa das mecânicas de jogabilidade, observando como elas foram projetadas para simular relações de poder, sistemas econômicos e dinâmicas culturais da época. Foram avaliados aspectos como a gestão de recursos, as hierarquias feudais, os conflitos religiosos e territoriais, e a interação entre diferentes agentes históricos, como reis, nobres, clérigos e camponeses. A investigação também considerará as escolhas narrativas e estilísticas feitas pelos desenvolvedores, examinando como estas contribuem para construir uma visão específica da Idade Média.

Além disso, foi levado em conta o potencial do jogo para promover o engajamento dos jogadores com o contexto histórico, estimulando uma aprendizagem ativa e crítica. A análise buscou identificar quais aspectos do jogo oferecem maior fidelidade histórica e quais se baseiam em simplificações ou anacronismos necessários para a experiência lúdica. Isso permitiu uma reflexão sobre os limites e possibilidades do uso de jogos digitais como ferramentas educacionais no campo da história medieval, contribuindo para o debate sobre novas metodologias no ensino dessa disciplina.

O ano de 1066 é particularmente significativo, não apenas pelo contexto europeu mais amplo como a Batalha de Hastings e a ascensão de Guilherme, o Conquistador, na Inglaterra, mas também pelas disputas internas e externas que moldaram o Sacro Império

Romano. Governado por Henrique IV, o Sacro Império enfrentava desafios como o fortalecimento dos grandes senhores feudais, o papel crescente da Igreja e as tensões com o papado, que culminariam nas décadas seguintes na Questão das Investiduras. Esse conflito entre o poder secular do imperador e a autoridade espiritual do papa destacava a luta pela supremacia sobre a nomeação de bispos e outros líderes religiosos, um elemento essencial para entender as estruturas de poder da época.

Um dos objetivos educacionais neste trabalho foi desenvolver a compreensão da história medieval e aprimorar a leitura geográfica dos alunos, utilizando o jogo como um recurso pedagógico inovador. Pretende-se abordar como os sistemas interativos presentes no jogo podem facilitar a compreensão de conceitos fundamentais, como as situações feudais, as dinâmicas de poder e as relações sociais, ao mesmo tempo, em que ajudam a contextualizar as diferentes regiões e culturas do período medieval dentro de seus contextos geográficos

Os videogames, em particular, integram essa lógica ao permitir experiências interativas que envolvem os jogadores em um contexto de tradição e colaboração. A perspectiva de Castells reforça que jogos como *Crusader Kings III* têm o potencial de transformar o aprendizado em um ambiente dinâmico, onde as competências, a análise crítica e o entendimento histórico se desenvolvem por meio da participação ativa do aluno.

Com base nessas referências, pretendo aprofundar e enriquecer minha pesquisa sobre o uso educacional do jogo *Crusader Kings III*, destacando suas contribuições potenciais para o aprendizado em contextos históricos e sociais. Ao aliar às perspectivas oferecidas por obras acadêmicas, artigos científicos e materiais específicos do jogo, busco analisar como suas mecânicas de simulação históricas e estratégias políticas podem ser integradas a metodologias pedagógicas inovadoras. Exploramos, de forma detalhada, como o jogo promove o desenvolvimento de competências como pensamento crítico, resolução de problemas, interpretação histórica e habilidades de liderança, além de avaliar seu papel na desconstrução de mitos sobre o passado. Esta investigação também discute as formas como *Crusader Kings III* estimula a participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem, engajando-os de maneira prática e interativa, e contribuindo para uma compreensão mais ampla das dinâmicas sociais, políticas e culturais que moldaram o mundo medieval e suas implicações na sociedade contemporânea. Farei uma análise

crítica de como *Crusader Kings III* retrata a sociedade senhorial na Europa em 1066, ano em que o jogo começa. Meu foco compreenderá a organização política, social e territorial do continente nesse período.

Análise da geopolítica de Crusader Kings 3 no ano de 1066 e o ensino de História.

Sendo assim, esta análise se concentrará no período de 1066, um marco histórico que presenciou eventos de grande importância, como o início da jornada de Guilherme II da Normandia, conhecido como Guilherme, o Conquistador. Ele liderou uma bem-sucedida invasão e conquista da Inglaterra. Este momento histórico reflete o auge do imaginário popular sobre a Idade Média, caracterizado por uma estrutura social hierarquizada e sistemas de poder baseados na lealdade e nas obrigações mútuas entre suseranos e vassallos.

O problema consiste, exatamente, nas generalizações inerentes a este conceito, tal como a redução dos compromissos da aristocracia a relação entre o senhor e o vassalo, a exploração sem limites do senhor sobre o servo ou a rígida divisão dos sujeitos históricos em três partes os estamentos⁷.

Dessa maneira, essa visão idealizada muitas vezes simplifica as complexas relações políticas, econômicas e culturais que moldaram a Europa medieval, especialmente no Sacro Império Romano-Germânico, cuja descentralização política e diversidade regional iam além das ideias de uma sociedade uniforme e estática. Conforme o trecho do mesmo artigo aponta.

As experiências senhoriais provençais evocam uma riqueza e uma pluralidade que demandam um exame mais acurado. Esta proposição se revela pertinente, uma vez que tendo em mente, também, a crítica historiográfica, as ditas

⁷ SALLES, Bruno Tadeu. *Os Templários, o Feudalismo e o Senhorio: Perspectivas da Pesquisa e do Ensino de História Medieval*. Revista Chilena de Estudios Medievales, n. 11, p. 22, jan./jun. 2017.

experiências se apresentam fluídas, dinâmicas e complexas, irredutíveis a esquemas e quadros apriorísticos⁸.

No jogo *Crusader Kings III*, essa dinâmica hierárquica é refletida por meio de suas mecânicas, que simulam relações de poder e as obrigações típicas do sistema feudal. Caso o jogador assume o papel de um conde, ele será subordinado a um senhor maior, como um duque, e será obrigado a pagar tributos e fornecer tropas para campanhas militares, além de buscar manter a liderança ao seu superior. Da mesma forma, os duques, embora detentores de maior autonomia e prestígio, ainda devem prestar tributos e contribuir militarmente a um rei ou ao imperador, estando sob o seu domínio. Essa mecânica ilustra bem os princípios gerais de uma pirâmide feudal difundida na cultura popular, o que mostra continuidade de um discurso simplista para esse período, que era cheio de dinâmicas, e não algo estático.

Assim, essa abordagem gamificada simplifica várias particularidades históricas do período, como as disputas incessantes entre príncipes-eleitores, a influência de instituições como a Igreja Católica, e o papel do direito romano no Sacro Império Romano-Germânico, que concede aos governantes locais uma autonomia muito vezes maior do que a sugerida pelas mecânicas do jogo. Além disso, a visão hierarquizada, linear e ordenada que o jogo apresenta contrasta com a realidade mais caótica e muitas vezes improvisada das relações de poder na Europa medieval, em que as alianças eram frágeis, a fidelidade era negociada e os conflitos internos eram comuns.

Essa análise do período e da forma como *Crusader Kings III* o representa será fundamental para discutir em que medida o jogo pode ser usado como ferramenta educativa. Além de introduzir os alunos à lógica das histórias medievais, ele também oferece uma oportunidade única para fomentar debates sobre os limites das narrativas gamificadas na reprodução de eventos históricos. Assim, possibilita abordar questões como a desconstrução de mitos sobre o conceito do feudalismo, a dinâmica política fragmentada do Sacro Império Romano-Germânico e as interseções entre cultura popular, história e pedagogia em sala de aula.

⁸ SALLES, Bruno Tadeu. *Os Templários, o Feudalismo e o Senhorio: Perspectivas da Pesquisa e do Ensino de História Medieval*. Revista Chilena de Estudios Medievales, n. 11, p. 22, jan./jun. 2017.

Por exemplo, em *Crusader Kings III* um vassalo que ocupasse a posição de marechal no conselho do rei teria controle parcial sobre o exército, podendo direcionar ações militares ou subverter as estratégias do monarca em benefício próprio. Da mesma forma, se o vassalo fosse nomeado mestre de espiões, a posição lhe concederia acesso a informações privilegiadas e oportunidades estratégicas para conspirar contra o rei, incluindo a possibilidade de orquestrar um assassinato, caso isso se alinhasse a seus interesses. Essas situações ilustram como as dinâmicas de poder na sociedade senhorial envolviam um equilíbrio instável entre cooperação e rivalidade, com a liderança sendo frequentemente sujeita a reinterpretações e renegociações.

No jogo, o governante supremo, seja ele um rei ou imperador, jamais possui poder absoluto. Mesmo no topo da hierarquia, deve lidar constantemente com desafios que vão desde revoltas camponesas até intrigas e insubordinações por parte de seus vassalos. Esses conflitos emergem com mais frequência quando o governante demonstra incompetência, seja por meio de decisões políticas mal planejadas, uma administração ineficiente ou a incapacidade de manter alianças estratégicas.

Além disso, *Crusader Kings III* coloca os jogadores no centro das decisões políticas e sociais, incentivando-os a considerar as consequências de suas ações no equilíbrio de poder e na estabilidade de seus domínios. A necessidade de gerenciar relações com vassalos, consolidar autoridade, prevenir revoltas e lidar com pressões externas, como invasões e guerras dinásticas, torna-se uma experiência rica que espelha as complexidades reais da Idade Média. Essa mecânica não apenas desafia os jogadores a desenvolver habilidades estratégicas, mas também os leva a refletir sobre as nuances do período histórico, transformando o jogo em uma ferramenta potencial para compreender a dinâmica do poder político, as estruturas sociais e a fragilidade das alianças feudais.

Análise da geopolítica de *Crusader Kings 3* na Península Ibérica no ano de 1066.

Na Península Ibérica durante a Idade Média, o cenário político e social era marcado por um intenso clima de tensão e conflitos, frequentemente comparado a uma "guerra

fria" sempre à beira de se tornar um confronto aberto. A *Reconquista*, processo que culminaria na expulsão dos muçulmanos e na consolidação dos reinos cristãos, ainda estava longe de seu desfecho. Islâmicos e cristãos conviviam em uma península dividida entre polos de poder que, embora muitas vezes colaborassem culturalmente, viviam sob constante rivalidade.

As principais cidades sob controle muçulmano, como Córdoba e Sevilha, eram grandes centros de poder político, cultural e econômico. Córdoba, em particular, destacava-se como um farol do conhecimento e da sofisticação islâmica na Europa, sede do Califado de Córdoba até sua fragmentação em reinos de taifas no século XI. Enquanto isso, a resistência cristã concentrava-se nos reinos do norte, nascidos a partir das antigas Astúrias, que se dividiram em Castela, Leão e Galícia. Esses reinos, embora unidos por um propósito comum contra os muçulmanos, enfrentavam disputas internas que dificultavam a unidade e a força necessárias para avançar contra os domínios islâmicos.

No que diz respeito ao território que seria Portugal, ele ainda não existia como uma entidade independente. Naquela época, o Condado de Portucale fazia parte do Reino da Galícia e era governado por um duque que se destacava como o vassalo mais poderoso e influente do reino. Esse cenário mudaria significativamente no século XII, com a ascensão de Afonso Henriques, que estabeleceria a independência de Portugal e daria início à dinastia portuguesa.

Richard Fletcher, em sua obra *Espanha Mourisca*⁹ (*Moorish Spain*, no original), publicada pela University of California Press em 2006, oferece uma análise detalhada dessa convivência e rivalidade entre muçulmanos e cristãos na Península Ibérica. O autor examina as dinâmicas culturais, religiosas e políticas que caracterizaram o período islâmico na região, explorando como o domínio muçulmano influenciou profundamente a história, a cultura e a identidade ibéricas. Fletcher argumenta que, apesar dos conflitos, houve momentos de interação e troca que enriqueceram ambas as comunidades. Sua obra é essencial para entender a complexidade da Espanha mourisca e como esse período moldou o desenvolvimento posterior dos reinos ibéricos. Ao contextualizar essa referência, é possível perceber que a Península Ibérica não era apenas palco de confrontos,

⁹ Fletcher, Richard. *Espanha Mourisca*. University of California Press, 2006.

mas também de uma rica interação cultural e de desafios geopolíticos que moldaram sua história de forma única.

Possibilidades de estudo além da Europa em Crusader Kings III

No contexto de *Crusader Kings 3*, a questão de um estudo fora da Europa ganha relevo ao se observar como o jogo retrata regiões menos centralizadas nos paradigmas históricos ocidentais, como a África Subsaariana. Apesar de sua inclusão no mapa do jogo ser um avanço em termos de representatividade geográfica, a mecânica do governo tribal nessas áreas não captura com fidelidade as nuances históricas e culturais da região. O sistema é amplamente baseado em modelos europeus, descritos como "tribais", mas que, na prática, operam de maneira muito similar ao sistema feudal cristão europeu, com poucas variações significativas nas dinâmicas de poder e governança.

Essa limitação não é exclusiva ao retrato da África Subsaariana. O mesmo ocorre com os estados islâmicos no jogo. Embora *Crusader Kings 3* inclua diferenças culturais claras, como títulos específicos (por exemplo, *Emir* ou *Califa*) e eventos baseados em tradições islâmicas, na prática, o sistema político que rege esses estados é quase idêntico ao modelo europeu-cristão. Isso ignora aspectos importantes da governança islâmica, como a relevância das leis baseadas na *sharia*¹⁰, a dinâmica das tribos árabes ou berberes, e as estruturas sociais e econômicas distintivas que influenciavam a administração e a política desses estados.

Essa homogeneização de sistemas políticos no jogo revela um desafio inerente a representações históricas em mídia interativa: equilibrar complexidade histórica com acessibilidade e jogabilidade. Ribeiro¹¹ sugere que essa simplificação pode ser uma oportunidade pedagógica, permitindo que educadores questionem em sala de aula as

¹⁰ É o conjunto de leis islâmicas derivadas do Alcorão, leis que regem não apenas o aspecto religioso, mas também nas questões da sociedade islâmica.

¹¹ RIBEIRO, Felipe Augusto. *Impérios, castelos e guerras, muitas guerras: a 'Idade Média' em ação nos videogames (1999-2019)*. In: Lorena da Silva Vargas. (Org.). *Medievalismo: A Idade Média nos Imaginários Moderno e Contemporâneo*. Ied.Curitiba: Appris, 2021, v. 1, p. 1-401.

razões por trás dessas escolhas de design. Isso pode levar a discussões sobre a representação cultural nos meios digitais e sobre como diferentes regiões do mundo são retratadas a partir de uma perspectiva predominantemente eurocêntrica.

Ao mesmo tempo, é importante reconhecer os avanços que jogos como *Crusader Kings 3* trazem, ao incluir regiões historicamente marginalizadas em narrativas interativas. Contudo, a análise crítica dessas representações é essencial para entender como as escolhas de design reforçam ou desafiam estereótipos históricos, permitindo que os jogadores reflitam sobre as limitações de tais abordagens e se engajem de forma mais consciente com a história representada no jogo.

Usos como método de ensino de História Medieval

O jogo *Crusader Kings III* permite ao jogador adentrar o mundo medieval e experimentar a vida de um governante, enfrentando os desafios. No jogo, o jogador tem a responsabilidade de gerenciar vastos territórios, lidar com a administração das relações de vassalagem, negociar alianças e enfrentar revoltas e invasões. Esses aspectos da jogabilidade são cruciais para a compreensão das dinâmicas de poder da Idade Média. Alguns dos conflitos entre senhores no jogo podem ser mediados pelo poder eclesiásticos, no caso o poder papal, mas podemos traçar um paralelo com os alunos, de como muitos dos conflitos entre senhor e dependente eram mediados pelos templos.

Tal participação, entretanto, não se restringia às resoluções de conflito. Doações, vendas, trocas e partilhas de bens expressavam modalidades de constituição de vínculos que devem lembrar ao historiador o caráter senhorial da Ordem do Templo, assim como de outras instituições eclesiásticas¹².

A descentralização do poder, característica central do conceito de feudalismo, é representada em *Crusader Kings III*. No jogo, os jogadores devem constantemente negociar, manipular e até subornar seus vassalos para manter o controle sobre seus reinos. A lealdade entre os vassalos e seus senhores é frequentemente desafiada, e a traição se torna uma estratégia viável dentro do sistema de governança. Ao introduzir essas

¹² SALLES, Bruno Tadeu. *Os Templários, o Feudalismo e o Senhorio: Perspectivas da Pesquisa e do Ensino de História Medieval*. Revista Chilena de Estudios Medievales, n. 11, p. 19, jan./jun. 2017.

dinâmicas no jogo, *Crusader Kings III* se torna uma ferramenta pedagógica eficaz para mostrar a dinâmica de relações, possibilitando que o professor debata com os alunos qual é o limite dessas representações, na prática. Visando a busca de debates sobre essa visão de sociedade senhorial, mostrando então ao aluno como as relações entre essas figuras deste período histórico eram dinâmicas e complexas. Porém, o jogo ainda traz esse conceito de sociedade muito enraizada no sentido de um abuso completo do senhor sobre o servo, algo enraizado no imaginário coletivo. Sendo assim, podemos abrir um diálogo e debates com os alunos sobre como é formada essa sociedade senhorial, como ela se mostra bem mais dinâmica do que nas representações ainda encontradas mesmo em livros didáticos do ensino fundamental.

Do mesmo modo, uma vez que o Brasil não conheceu a experiência medieval de maneira direta, os conteúdos relativos a Idade Média deveriam sofrer uma redução considerável. O caráter explicativo do conceito e sua operacionalidade na condição de síntese justificariam seu emprego e sua permanência nas publicações escolares¹³.

O uso de *Crusader Kings III* como ferramenta pedagógica oferece aos alunos a oportunidade de experimentar de maneira imersiva a vida de um governante medieval, enfrentando os desafios e responsabilidades associados a esse período da História. No jogo, os jogadores devem gerenciar vastos territórios, administrar relações de vassalagem, negociar alianças e lidar com revoltas e invasões. Esses elementos de jogabilidade não apenas tornam o jogo dinâmico e envolvente, mas também são essenciais para a compreensão das complexas dinâmicas de poder da Idade Média.

Esse aspecto do jogo está alinhado com a análise de Klein, em *The Role of Simulation Games in Teaching History* (2011)¹⁴, que argumenta que os jogos de simulação podem ser uma ferramenta eficaz no ensino de história, permitindo que os alunos experimentem e compreendam as estruturas sociais e políticas de períodos históricos como a Idade Média. Klein destaca que os jogos oferecem uma maneira de vivenciar as dinâmicas do passado, permitindo que os jogadores assumam papéis históricos e tomem decisões que simulam os desafios enfrentados por governantes medievais. Em *Crusader Kings III*, por exemplo, os alunos são colocados na posição de

¹³ SALLES, Bruno Tadeu. *Os Templários, o Feudalismo e o Senhorio: Perspectivas da Pesquisa e do Ensino de História Medieval*. Revista Chilena de Estudios Medievales, n. 11, p. 21, jan./jun. 2017.

¹⁴ Klein, Robert. *The Role of Simulation Games in Teaching History*. Journal of Educational Technology & Society, 2011.

monarcas que precisam equilibrar suas relações com vassalos, lidar com traições e enfrentar conflitos internos e externos, tudo em um sistema feudal descentralizado.

Em linha com o pensamento de Klein, *Crusader Kings III* pode ser visto como uma plataforma educacional que oferece aos estudantes uma maneira ativa de interagir com a história, em vez de simplesmente recebê-la de forma passiva. O jogo não só simula as tensões políticas e sociais da Idade Média, mas também permite que os alunos experimentem diretamente as consequências das escolhas feitas em um ambiente de governança medieval. Isso torna o aprendizado mais envolvente, estimulando a reflexão crítica e a análise das estruturas políticas e sociais do período, enquanto proporciona um espaço para debate sobre as implicações dessas escolhas no contexto histórico.

Embora *Crusader Kings III* simplifique certos aspectos da sociedade medieval, o jogo oferece uma representação bastante eficaz das principais instituições que estruturavam essa sociedade, permitindo aos jogadores uma imersão nas complexas dinâmicas políticas, religiosas e sociais da Idade Média. Um dos elementos centrais do jogo é a Igreja, que ocupa um papel fundamental nas dinâmicas de poder. O jogador tem a possibilidade de tomar decisões relacionadas à religião, como nomear bispos, lidar com questões papais e até influenciar as crenças do reino. Esse aspecto é essencial, pois reflete a maneira pela qual a Igreja medieval não era apenas uma instituição religiosa, mas também uma força política dominante, com grande influência sobre as questões de governança e sobre a legitimação do poder dos monarcas. Na prática, o professor pode abrir o jogo em sala, ou usar de imagens, para ilustrar de forma imersiva os conceitos que o jogo aborda.

Em sua obra *The Three Orders: Feudal Society Imagined*¹⁵, Georges Duby explora profundamente a organização feudal e a interação entre as três ordens que estruturavam a sociedade medieval: os que rezam (o clero), os que lutam (a nobreza) e os que trabalham (os camponeses). Segundo Duby, a Igreja, como parte da primeira ordem, não apenas regulava a vida espiritual, mas também tinha um papel decisivo na legitimação do poder secular, funcionando como um pilar fundamental na estruturação dessas sociedades. *Crusader Kings III* captura essa dinâmica ao permitir que os jogadores experimentem o

¹⁵ Duby, Georges. *The Three Orders: Feudal Society Imagined*. University of Chicago Press, 1980.

impacto das decisões eclesiásticas sobre o governo de um reino. O controle sobre a nomeação de bispos e a relação com o papado são representações diretas da maneira como os governantes medievais precisavam garantir a aprovação e apoio da Igreja para manter sua autoridade. Assim, o jogo se torna uma ferramenta pedagógica eficaz para explorar a complexa interação entre religião e política durante a Idade Média.

Além disso, as instituições políticas e militares, como os reinos cristãos, islâmicos e tribais, também são representadas no jogo. Isso permite aos alunos visualizar e discutir as diferentes estruturas de governo que coexistiam na época e como essas diferentes entidades se relacionavam entre si, muitas vezes através de alianças, conflitos e trocas culturais. O jogo proporciona uma compreensão interativa das diferenças entre esses sistemas, oferecendo um ponto de partida para debates sobre as várias formas de organização política que caracterizavam a época medieval e como essas estruturas influenciavam a dinâmica social, econômica e militar. Portanto, ao integrar as análises de Duby sobre a sociedade senhorial com as mecânicas de *Crusader Kings III*, é possível promover uma análise mais rica e envolvente da interação entre as instituições e as estruturas de poder deste período.

Apesar de *Crusader Kings III* ser uma simulação centrada principalmente no sistema feudal europeu, ele vai além ao incorporar uma diversidade de culturas, o que permite uma análise das complexas interações entre diferentes grupos sociais e culturais da Idade Média. No jogo, os jogadores podem explorar desde os reinos cristãos europeus até os estados islâmicos no Oriente Médio e sociedades africanas, oferecendo uma representação da diversidade cultural que existia na época. Esse aspecto do jogo proporciona uma excelente oportunidade para abordar as múltiplas facetas das relações interculturais que eram características da Idade Média, como as trocas comerciais, as alianças políticas, e até mesmo os conflitos religiosos e militares entre essas culturas.

Em *The Medieval World: A History of the Middle Ages* (2002), Robert S. Lopez examina precisamente essa diversidade cultural da Idade Média e as relações entre as várias sociedades, desde a cristã europeia até as civilizações muçulmanas e africanas. Lopez destaca como as interações entre cristãos, muçulmanos e outros grupos não eram unidimensionais, mas sim caracterizadas por uma série de intercâmbios que incluíam comércio, ciência, filosofia e, claro, conflitos. Esses intercâmbios não apenas enriqueceram as culturas envolvidas, mas também definiram os padrões de governança e

as dinâmicas de poder da época. Apesar de o jogo ainda manter uma visão simplista dessas diferentes culturas, e de suas relações.

No entanto, apesar de oferecer uma janela para essas interações, o jogo também enfrenta limitações ao representar essas culturas de maneira simplificada. A representação das sociedades islâmicas, africanas e outras culturas pode ser vista como excessivamente redutora, uma vez que o jogo não consegue capturar a totalidade das complexas tradições, normas sociais e políticas de cada uma dessas civilizações, o que gera um risco de distorcer as realidades históricas. Lopez, em sua obra, sugere que a História Medieval é muitas vezes simplificada ou romantizada nas representações populares, e isso também se aplica ao modo como os jogos de simulação podem reduzir a complexidade cultural e histórica em favor da jogabilidade. Essa simplificação levanta questões críticas sobre como a história é representada e sobre a importância de uma abordagem mais precisa e nuançada ao utilizar jogos como ferramentas pedagógicas. Assim, embora *Crusader Kings III* abra espaço para uma reflexão rica sobre as relações interculturais medievais, ele também convoca os educadores e estudantes a refletirem criticamente sobre as limitações das representações históricas nos jogos e a importância de contextualizar essas narrativas para um entendimento mais profundo e abrangente da Idade Média.

Embora *Crusader Kings III* ofereça uma simulação interessante do período feudal, é importante notar que a sua representação histórica não é totalmente fiel aos eventos e dinâmicas reais da Idade Média. Como é comum em muitos jogos de simulação, há uma tendência a simplificar as estruturas políticas e sociais para tornar a jogabilidade mais acessível, interessante e fluida. Isso se reflete especialmente nas representações das sociedades africanas, como os da África Subsaariana, e dos estados islâmicos, que, embora apresentem títulos e características culturais distintas, ainda operam dentro de uma estrutura política que é similar à dos reinos cristãos europeus. Por exemplo, as interações de poder e as relações de vassalagem, que são centrais para o jogo, são aplicadas de maneira uniforme, independentemente da cultura representada, o que pode reduzir a complexidade das instituições políticas desses diferentes grupos.

Essa simplificação, embora necessária para a experiência de jogo, oferece uma excelente oportunidade para educadores e alunos refletirem sobre as limitações de representar a história de forma lúdica. Como apontado por Jonathan Glover em *The*

Philosophy of History and Its Implications for Historical Education (2006), a forma como a história é representada nos jogos de simulação pode influenciar profundamente a compreensão que os estudantes têm sobre o passado. Glover argumenta que, ao simplificar as estruturas e dinâmicas, os designers de jogos, como os de *Crusader Kings III*, podem criar narrativas que são mais fáceis de jogar, mas que não necessariamente correspondem às complexidades históricas reais, logicamente os jogos não tem essa responsabilidade. Esse processo de simplificação, no entanto, pode reduzir a percepção da diversidade cultural e das diferentes formas de governança que existiam na Idade Média, como as distintas formas de organização política entre cristãos, muçulmanos e tribais.

Além disso, *Crusader Kings III* pode ser usado para promover discussões sobre como a história é manipulada para atender a diferentes narrativas e propósitos. Os jogos, como *Crusader Kings III*, têm o poder de apresentar uma versão da história que, apesar de ser envolvente, pode ser politicamente ou culturalmente moldada para se ajustar a uma visão simplificada ou parcial do passado. Essa perspectiva, oferece uma reflexão importante para os educadores: como as escolhas de design em jogos históricos podem influenciar as interpretações dos estudantes e, por fim, como essas interpretações podem ser usadas para manipular ou reforçar certos discursos históricos e políticos. Assim, ao utilizar *Crusader Kings III* como ferramenta pedagógica, os professores podem incentivar os alunos a questionar as escolhas feitas pelos desenvolvedores do jogo, refletindo sobre como a história é moldada e utilizada tanto no passado quanto no presente.

Para maximizar o potencial pedagógico de *Crusader Kings III*, é essencial integrá-lo de forma eficaz ao currículo de história, criando atividades que incentivem os alunos a refletir sobre as escolhas feitas no jogo e como essas decisões se relacionam com o contexto histórico real. Uma abordagem eficaz pode ser o uso de imagens do jogo, sendo assim, seria melhor e mais práticos utilizar de imagens para integrar o aluno neste ambiente medieval, utilizando mapas, rotas de caminhada dos líderes para evidências como era complicado o deslocamento neste período, ou até mesmo a tabela de vassalos e analisar sua relação com o suserano.

Imagens 2: Mapa de vassallos do Sacro Império Romano¹⁶



Imagem 3: Rota mais longa possível em Crusader Kings III¹⁷



Além disso, a análise das estruturas políticas e sociais dentro do jogo também pode ser uma forma eficaz de promover uma compreensão mais profunda. Atividades como a reconstrução de mapas políticos e sociais, em que os alunos traçam as relações de vassalagem e as redes de lealdade entre os diferentes personagens do jogo, podem ajudar a ilustrar as complexas hierarquias e relações de poder que caracterizavam a Idade Média. Ao visualizar e discutir esses sistemas, os estudantes podem explorar como as decisões

¹⁶ Paradoxo interativo, 2020. Crusader Kings III

¹⁷ Paradoxo interativo, 2020. Crusader Kings III

políticas no jogo, como nomear bispos ou fazer alianças estratégicas, afetam o equilíbrio de poder dentro de um reino medieval, oferecendo insights sobre a interdependência entre política, religião e poder militar durante o período medieval.

Essas atividades não apenas incentivam uma análise mais profunda do período histórico, mas também estimulam os alunos a desenvolver habilidades de pensamento crítico, como a comparação de diferentes tipos de fontes históricas e a construção de argumentos baseados em evidências. Ao integrar essas dinâmicas do jogo ao ensino de história, *Crusader Kings III* pode ser utilizado para facilitar discussões sobre as complexas realidades políticas, sociais e culturais da Idade Média, promovendo um aprendizado mais interativo e envolvente.

A utilização de *Crusader Kings III* como ferramenta de ensino pode proporcionar uma experiência imersiva e dinâmica, que coloca os alunos no centro da narrativa histórica, o que tem o potencial de aumentar significativamente o engajamento com a história medieval. Ao se envolverem com as complexas decisões políticas do jogo, os estudantes não só entendem, mas também vivenciam o processo de governança e as dinâmicas de poder da Idade Média. Esse tipo de experiência pode transformar o aprendizado de história de algo passivo em algo ativo, motivando os alunos a se aprofundarem nas questões políticas, sociais e culturais que moldaram esse período histórico.

Embora *Crusader Kings III* seja um jogo complexo e com um custo significativo, levando a impossibilidade de realmente cada aluno jogá-lo, mas existem várias maneiras de integrar o jogo ao currículo de história sem depender de cada aluno possuir uma cópia do jogo. Uma possibilidade seria que o professor utilizasse o jogo em sala de aula, exibindo decisões e interações em tempo real para a turma, permitindo uma análise conjunta das escolhas feitas durante o jogo. O professor pode, por exemplo, simular uma série de eventos e decisões importantes, como o estabelecimento de alianças entre reinos ou a gestão de uma rebelião, e, em seguida, convidar os alunos a discutir as consequências dessas ações. Essa abordagem não só economiza recursos, mas também cria uma oportunidade de aprendizagem colaborativa, onde os alunos podem refletir e debater sobre os resultados das decisões do jogo, comparando-as com as estratégias históricas reais.

Outra maneira de integrar *Crusader Kings III* ao ensino é por meio da análise de situações hipotéticas. O professor pode criar atividades baseadas no jogo, em que os alunos devem analisar uma série de cenários políticos, como uma guerra de sucessão ou uma crise de lealdade entre vassallos, e, em seguida, propor soluções ou estratégias para lidar com esses desafios. Eles podem fazer isso individualmente ou em grupos, promovendo o trabalho em equipe e a troca de ideias sobre como resolver questões políticas complexas. Essas atividades poderiam ser complementadas com a pesquisa de eventos históricos semelhantes, permitindo que os estudantes façam conexões entre o jogo e as dinâmicas reais do período medieval.

Além disso, como *Crusader Kings III* é centrado na tomada de decisões políticas, ele oferece aos alunos uma oportunidade única de explorar os mecanismos de um governo senhorial e a interdependência entre as diferentes classes sociais e instituições. Os estudantes podem analisar como as decisões dos governantes no jogo afetam a relação entre o monarca e seus vassallos, como as questões religiosas, militares e sociais influenciam essas relações, e de que forma os reis e nobres usavam a manipulação política para manter seu poder. Com isso, os alunos podem entender melhor as complexidades dessa sociedade senhorial, apesar das limitações que o jogo apresenta na representação, ainda se pode ter um debate em sala sobre como essa sociedade realmente era, e como são representadas na cultura popular.

Além de suas vantagens no ensino de História, *Crusader Kings III* também pode ser uma ferramenta eficaz para desenvolver habilidades de pensamento crítico. Ao refletirem sobre suas escolhas e suas consequências no jogo, os alunos são incentivados a considerar diferentes perspectivas e a analisar os efeitos de suas decisões de maneira crítica. Isso pode ser uma excelente oportunidade para discutir como decisões políticas de figuras históricas, como reis e imperadores, podem ter repercussões duradouras, tanto positivas quanto negativas, em suas sociedades.

Por fim, uma alternativa ao custo do jogo seria a utilização de recursos gratuitos ou versões mais acessíveis, como resumos, vídeos e relatórios de jogabilidade, que podem ser usados em sala de aula para analisar as mecânicas do jogo e os dilemas políticos enfrentados pelos jogadores. Os professores podem também promover debates e discussões sobre as escolhas feitas pelos jogadores no jogo, com base nos exemplos

apresentados nas mídias de acesso livre, ampliando o alcance da aprendizagem sem a necessidade de acesso direto ao jogo.

Conclusão

Retomando o problema levantado neste trabalho, questiona-se como recursos digitais, especificamente o jogo *Crusader Kings III*, podem ser utilizados de forma eficaz como ferramentas pedagógicas no ensino da história medieval. O desafio reside em integrar métodos inovadores que vão além da abordagem tradicional de ensino, promovendo engajamento, reflexão crítica e uma compreensão mais profunda das estruturas políticas, sociais e culturais da Idade Média. No entanto, está proposta não busca substituir os métodos de ensino tradicionais, mas uma integração com novos métodos de ensino, onde métodos de aprendizagem mais lúdicas possam se integrar com os de ensino mais tradicionais. É importante observar que jogos como *Crusader Kings III* podem deixar os estudantes em meio de aprendizagem mais interativo, onde deixam de serem apenas ouvintes e passam a tornarem-se mais ativos no processo de aprendizagem.

Com base nos objetivos traçados, foi analisado como as mecânicas do jogo, ao simular as complexidades da ordem senhorial e das dinâmicas de poder, podem enriquecer o aprendizado histórico. Destacaram-se elementos como o sistema de vassalagem, as relações entre Igreja e Estado e a diversidade cultural representada no jogo. Além disso, foram propostos métodos de aplicação pedagógica que não apenas utilizem o jogo diretamente, mas também aproveitem seus elementos como base para discussões teóricas.

Essa proposta se justifica pela necessidade de adaptar o ensino às demandas da sociedade em rede, conforme apontado por Castells (1999), incorporando ferramentas que dialoguem com a cultura digital dos alunos. O uso de *Crusader Kings III* representa, portanto, uma oportunidade de aproximar os estudantes do conteúdo histórico de maneira prática, reflexiva e engajante, promovendo um aprendizado mais significativo e alinhado às exigências do século XXI.

A realização deste trabalho permitiu alcançar importantes conclusões sobre o uso de *Crusader Kings III* como ferramenta pedagógica para o ensino da história medieval. Primeiramente, verificou-se que o jogo apresenta um potencial significativo para o

engajamento dos estudantes, promovendo uma experiência imersiva e interativa que facilita a compreensão de conceitos históricos complexos, como o sistema feudal, as relações de poder e a dinâmica entre Igreja e Estado. Foi constatado que o jogo pode ajudar a desenvolver habilidades importantes para os alunos, porém é necessário ressaltar a necessidade docente de mediação, o jogo ainda traz essa visão de uma Idade Média concentrada em conceito de feudalismo piramidal, é necessário que o professor possa trazer debates e explicações de como realmente se deu esse período.

Ao simular as estruturas políticas, sociais e econômicas da Idade Média, o jogo possibilita aos alunos vivenciar as tensões e desafios característicos do período. Por meio da análise de mapas, eventos e decisões estratégicas, foi possível propor atividades que desenvolvem habilidades críticas, como a interpretação de fontes históricas, a comparação entre ficção e realidade e a reflexão sobre as consequências das escolhas políticas. Contudo, identificaram-se também limitações importantes, a simplificação de culturas e sistemas políticos, como os governos tribais africanos e os estados islâmicos, aponta para a necessidade de abordar criticamente as representações históricas oferecidas pelo jogo. Essa reflexão crítica não apenas enriquece o debate em sala de aula, mas também permite aos alunos compreenderem como as narrativas históricas podem ser moldadas para atender a diferentes propósitos.

Constatou-se que o alto custo do jogo pode ser um obstáculo para sua utilização direta em sala de aula. No entanto, atividades baseadas em elementos do jogo, como análise de mapas e debates sobre dinâmicas de poder, podem ser realizadas sem a necessidade de acesso direto ao jogo, ampliando suas possibilidades de aplicação pedagógica. Além disso, o jogo pode abrir espaço discussões sobre as representações de uma idade média na cultura popular e que como realmente era, levando um olhar mais crítico para produções dos filmes, séries e jogos.

Por fim, o trabalho reforçou a importância de incorporar recursos digitais ao ensino de história, alinhando-se às demandas de uma sociedade em rede, como argumentado por Castells. Ao integrar jogos como *Crusader Kings III* ao currículo, é possível tornar o aprendizado mais dinâmico, participativo e relevante para os estudantes, contribuindo para o desenvolvimento de competências críticas e para uma compreensão mais profunda do passado. Nesse sentido, o papel do professor é fundamental, atuando como mediador entre o conteúdo, a ferramenta digital e a aprendizagem. O uso de jogos históricos podem

não apenas motivar os estudantes, mas também fomentar um ambiente de ensino mais colaborativo, interdisciplinar e crítico, contribuindo para a formação de sujeitos mais reflexivos e engajados com o conhecimento histórico.

Referências:

- Bogost, I. *Jogos persuasivos: o poder expressivo dos videogames*. Imprensa MIT, 2008.
- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- Duby, Georges. *The Three Orders: Feudal Society Imagined*. University of Chicago Press, 1980.
- Escudeiro, K. *Videogames e Aprendizagem: Ensino e Cultura Participativa na Era Digital*. Imprensa da faculdade de professores, 2008.
- Fletcher, Richard. **Espanha Mourisca**. University of California Press, 2006.
- Klein, Robert. *The Role of Simulation Games in Teaching History*. Journal of Educational Technology & Society, 2011
- Paradoxo interativo*, 2020. Crusader Kings III: Manual do jogador.
- RIBEIRO, Felipe Augusto. *Impérios, castelos e guerras, muitas guerras: a 'Idade Média' em ação nos videogames (1999-2019)*. In: Lorena da Silva Vargas. (Org.). *Medievalismo: A Idade Média nos Imaginários Moderno e Contemporâneo*. 1ed. Curitiba: Appris, 2021, v. 1, p. 1-401.
- SALLES, Bruno Tadeu. *Os Templários, o Feudalismo e o Senhorio: Perspectivas da Pesquisa e do Ensino de História Medieval*. Revista Chilena de Estudios Medievales, n. 11, p. 16-43, jan./jun. 2017.
- VARGAS, da Silva Lorena (org.) *Medievalismo, A idade média nos imaginários modernos e contemporâneos*. 1 edição, Appris, Curitiba, 2021.