

O ENSINO DE HISTÓRIA NO PIBID COM REALIDADE SIMULADA: VIDEOGAMES EM SALA DE AULA PARA FINS EDUCATIVOS

ODS 4 (Educação de Qualidade)

João Miguel Carneiro Spiridigliozzi Gonçalves (UNITAU); João Pedro De Moura Gonçalves da Silva (UNITAU); Guilherme Ferraz Marcelino da Silva (UNITAU); Glaucia Dias Costa de Araújo (Escola Municipal Lafayette Rodrigues Pereira); Profa. Dra. Mirian Cristina de Moura Garrido (UNITAU)

Este projeto, realizado no âmbito do PIBID História 2025, investigou o uso de jogos digitais como recurso pedagógico no ensino de História. O trabalho focou na análise de *Assassin's Creed Unity* e *Red Dead Redemption 2*, direcionada a estudantes do Ensino Médio, com o objetivo de compreender como a linguagem dos videogames pode favorecer aprendizagens significativas, aproximando os alunos da vivência histórica de diferentes épocas. Os jogos digitais promovem imersão, rompem estereótipos e oferecem novas perspectivas sobre o cotidiano de grupos sociais historicamente invisibilizados. A adoção da abordagem da "História vista de baixo", mediada por ambientações simuladas, configura-se como uma metodologia ativa relevante, permitindo aprendizagens mais próximas da realidade, por meio da identificação dos estudantes com experiências históricas proporcionadas pelos jogos. O objetivo central foi analisar o uso de videogames historicamente contextualizados como ferramenta pedagógica, destacando sua capacidade de promover aprendizagens significativas através da imersão e da interação. Durante a aplicação, observou-se que a familiaridade dos alunos com esse tipo de mídia facilitou a assimilação de temas como ferrovias, desigualdade social, condições de trabalho e acúmulo de riqueza. Esses processos tornaram-se mais concretos devido ao detalhamento e à verossimilhança histórica presentes nos jogos. A justificativa da pesquisa apoia-se na familiaridade dos jovens com o universo digital, o que potencializa o uso dos jogos no ensino. Diferentemente do cinema, que transmite apenas cenas pré-determinadas, os videogames permitem interação em um espaço tridimensional, favorecendo análises mais profundas dos aspectos cotidianos de diferentes períodos históricos. Essa característica torna o recurso útil para debates sobre conceitos amplos e atuais, como desigualdade e cidadania. Na prática pedagógica, iniciou-se com *Assassin's Creed Unity*, que retrata aspectos sociais da Revolução Francesa. A experiência possibilitou aos alunos superar visões idealizadas do período, vivenciando elementos cotidianos, como uma visita a um café em Paris durante a Revolução. Em seguida, trabalhou-se *Red Dead Redemption 2*, ambientado no oeste estadunidense, marcado pela industrialização precoce. O cenário permitiu discutir expansão ferroviária, condições de trabalho, concentração de riqueza e desigualdades sociais. O engajamento dos alunos foi significativo, pois a familiaridade com os jogos facilitou a compreensão histórica. Os resultados indicaram que os estudantes

compreenderam de maneira mais concreta processos como a Revolução Francesa e a Revolução Industrial. A interação com os jogos possibilitou maior imersão e aproximação com aspectos do cotidiano, enriquecendo a análise histórica. Além disso, a produção desses jogos demonstrou compromisso ético com a verossimilhança, com equipes especializadas, reforçando sua aplicabilidade educacional.

Palavras Chave: Videogame; Ensino de História; Educação Interativa.