



FONTE OU ENTRETENIMENTO: O POTENCIAL DO USO DE JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA EM SALA DE AULA - UMA EXPERIÊNCIA DOS BOLSISTAS PIBID HISTÓRIA NA ESCOLA ESTADUAL EM TEMPO INTEGRAL AYRTON SENNA DA SILVA

Resumo

A partir do Pibid conseguimos espaço para articular sequências didáticas, bolsistas e supervisor, buscando novas formas de ensino-aprendizado, visando fugir do dito ensino bancário, caracterizado por Freire (2024). Conciliando dois mundos que coexistem a bastante tempo, história e jogos. Corroborando com o tema, Santos (2009), analisa a construção de memória que valoriza a posição norte-americana, na guerra, e a valorização do papel deles na narrativa e desenvolvimento do “Medalha de Honra”. Partindo dessas ideias iniciais, buscamos incorporar o uso dos *games* no ensino de história, por meio de um recorte para as aulas, elaboramos uma sequência didática para turmas do 9º ano, sendo assim, dividimos a sequência de ensino sobre a Grande Guerra da seguinte forma. Em u primeiro momento, apresentamos aos alunos o jogo Battlefield 1, fonte principal do nosso plano de aula. No jogo escolhemos o capítulo 4 “o corredor”, utilizamos de um PS5 em nossa aula, para que os alunos tivessem uma experiência audiovisual completa, buscando a imersão e aproximação dos alunos, levando em conta suas subjetividades como Freire (2024) define. Além de estimular a interpretação crítica do trecho apresentado, os indagando sobre o que eles conseguiram captar do jogo. Na aula seguinte, apresentamos a principal fonte bibliográfica que serve de referência para a produção do game, Word War I in Colour, Messenger (2005). Apresentamos o livro e as imagens que serviram como referencial para fundamentar o jogo. Por último, solicitamos que os alunos, em grupos, produzissem uma apresentação em slide sobre os cinco confrontos que o jogo reimagina, porém, utilizando o jogo como material de apoio, dando foco principal a pesquisa e os fatos por meio de outras fontes. O objetivo é que os alunos articulem o evento histórico e a fonte apresentada, a metodologia foi pensada a partir de Santos (2009).

Palavras-chave: Ensino de História, Videogame , Primeira-Guerra.