



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA**

**DIANA FERREIRA DA SILVA**

**ENSINO DE HISTÓRIA E INTERDISCIPLINARIDADE NO JOGO DE VIDEO GAME  
RED DEAD REDEMPTION 2**

**CAMPINA GRANDE  
2023**

DIANA FERREIRA DA SILVA

**ENSINO DE HISTÓRIA E INTERDISCIPLINARIDADE NO JOGO DE VIDEO GAME  
RED DEAD REDEMPTION 2**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento de História do Curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduação em História.

**Área de concentração:** Ensino de História.

**Orientador:** Prof. Dr. Marcos Arthur Viana da Fonseca.

**CAMPINA GRANDE  
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586e Silva, Diana Ferreira da.  
Ensino de história e interdisciplinaridade no jogo de video game red dead redemption2 [manuscrito] / Diana Ferreira da Silva. - 2023.

18 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.

"Orientação : Prof. Dr. Marcos Arthur Viana da Fonseca, Departamento de História - CEDUC. "

1. Ensino de história. 2. Interdisciplinaridade. 3. Vídeo game. I. Título

21. ed. CDD 372.89

DIANA FERREIRA DA SILVA

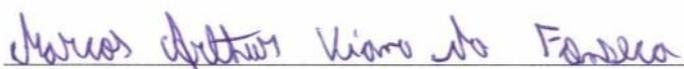
**ENSINO DE HISTÓRIA E INTERDISCIPLINARIDADE NO JOGO DE VIDEO GAME  
RED DEAD REDEMPTION 2.**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento de História do Curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduação em História.

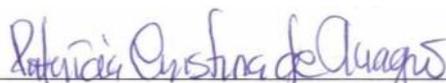
**Área de concentração:** Ensino de História.

Aprovada em: 27/06/2023.

**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Dr. Marcos Arthur Viana da Fonseca (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Patrícia Cristina de Aragão  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Dra. Noemia Dayana de Oliveira  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

*A Deus, aos meus Pais, Irmão, Esposo e Filho pelo amor,  
dedicação, companheirismo e amizade, DEDICO.*

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2 HISTÓRIA. MÉTODOS TRADICIONAIS E AS NOVAS TECNOLOGIAS .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 A história em RDR-2 e as possibilidades.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.1 <i>Processo interdisciplinar, aquisição e uso do conhecimento</i> .....</b>	<b>11</b>
<b>3 CONCLUSÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>16</b>

## ENSINO DE HISTÓRIA E INTERDISCIPLINARIDADE NO JOGO DE VIDEO GAME RED DEAD REDEMPTION 2.

Diana Ferreira da Silva<sup>1\*</sup>  
Marcos Arthur Viana da Fonseca<sup>2\*\*</sup>

### RESUMO

Este presente artigo de conclusão de curso trata-se de uma pesquisa qualitativa e exploratória, que surge com o objetivo de se pensar um método que auxilie os docentes para uma melhor abordagem dos conteúdos de história em sala de aula. Ao longo desta pesquisa, o caminho seguido buscou compreender o aproveitamento de novas tecnologias, notadamente os jogos de vídeo games, uma temática relevante em questão, ao abordar a interdisciplinaridade com dinamismo como estratégia para o enriquecimento dos conteúdos em sala de aula. O objeto de análise foi o jogo Red Dead Redemption 2, game inspirado na história dos Estados Unidos da América no Velho Oeste, no século XIX. Ao se analisar o jogo, procurou-se identificar ferramentas que permitissem facilitar o processo de ensino-aprendizagem ao despertar nos discentes interesse e curiosidade nas temáticas representadas. A metodologia utilizada consistiu na análise da representação histórica, tanto visual como discursiva, do Velho Oeste americano no jogo Red Dead Redemption 2, também se recorreu a uma revisão bibliográfica sobre a temática dos jogos digitais.

**Palavras-chave:** Ensino de História; Interdisciplinaridade; Vídeo Game.

### ABSTRACT

This present course conclusion article is a qualitative and exploratory research, which arises with the objective of thinking about a method that helps teachers to better approach the contents of history in the classroom. Throughout this research, the path followed sought to understand the use of new technologies, notably video games, a relevant topic in question, by approaching interdisciplinarity with dynamism as a strategy for enriching content in the classroom. The object of analysis was the game Red Dead Redemption 2, a game inspired by the history of the United States of America in the Old West, in the 19th century. When analyzing the game, try to identify tools that facilitate the teaching-learning process by awakening interest and curiosity in the students in the themes represented. The methodology used consisted of analyzing the historical representation, both visual and discursive, of the American Old West in the game Red Dead Redemption 2, as well as a bibliographic review on the subject of digital games.

**Keywords:** Teaching History; Interdisciplinarity; Video Game.

---

<sup>1\*</sup> Graduanda em licenciatura plena em História pela Universidade Estadual da Paraíba – UEPB (CAMPUS I). E-mail: dianaferreira12@hotmail.com.

<sup>2\*\*</sup>Doutor em História. Professor da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

## 1 INTRODUÇÃO

O historiador precisa olhar em torno de si, perceber as necessidades do presente e formulá-las, transformar em investigação histórica, que traga informações aos homens do presente. (Reis, 2012, p.16).

Estamos imersos hoje em uma grande diversidade de meios e formas de comunicação e é importante a compreensão, por parte dos docentes, dessas diversas linguagens. Ao pensar no ensino da história, um dos maiores desafios do docente é fazer com que o conhecimento do dia a dia das aulas rompa com as barreiras da escola e atinja também o cotidiano do aluno.

Vivemos em um mundo em que a tecnologia avança a cada dia. O universo virtual tomou conta da vida das pessoas, desde crianças até pessoas de idade avançada. Uma área que vem ganhando muito destaque, com o grande desenvolvimento tecnológico, é a indústria dos jogos digitais. De acordo com o site Brasil País Digital<sup>3</sup>, com dados recentes, esta indústria está com um crescente desenvolvimento há anos, que se intensificou aqui no Brasil no período de 2018 a 2022 de acordo com a pesquisa realizada pela ABragames (Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais) com parceria da Apex Brasil (Agência Brasileira de Exportação e Investimentos) divulgado na BIG Festival, o maior festival de Games, Criação, Networking, e negócios da América Latina.

Os Jogos digitais, os vídeos games, e suas tecnologias têm muito a oferecer em relação à lógica de pensar e construir o pensamento. De acordo com Araújo e Vencatto:

Diante da velocidade das transformações tecnológicas em nossa sociedade, o modelo escolar, mesmo que, em sua maioria está engessada em modelos tradicionais de educação, também recebe influência das tecnologias no cotidiano escolar. Sendo assim, a escola não pode ficar de fora desse processo tecnológico. Pelo contrário, é necessário inserir-se neste movimento e elaborar estratégias para que os professores consigam desenvolver práticas pedagógicas utilizando as mais diversas ferramentas tecnológicas disponíveis (ARAÚJO, E VENCATTO, 2020, P.62).

Com o uso dos TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) a exemplo dos jogos digitais como conhecimento no ensino de história, pode-se atuar como possibilidade de ensino-aprendizagem<sup>4</sup> fornecendo sentido no processo de compreensão histórica dos acontecimentos. Como um ótimo recurso didático que além de desenvolver habilidades, auxilia nessa apresentação do passado. Assim as TICs se tornam um artifício importante dentro do processo ensino-aprendizagem. Nesse sentido pode-se pensar em jogos que são inspirados em momentos

---

<sup>3</sup> Um movimento social apartidário, estão na ativa desde 2016. É um grupo formado por pessoas da área de tecnologia e inovação, são democratizantes, inclusivos e tem como objetivo de informar e mobilizar pessoas e organizações interessadas em pensar sobre a ótica da transformação digital e inteligente do nosso país. <https://brasilpaisdigital.com.br/sobre/>

<sup>4</sup> “No processo de ensino estabelecemos objetivos, conteúdos e métodos, mas a assimilação deles é consequência da atividade mental dos alunos. Conhecimentos habilidades, atitudes, modos de agir não são coisas físicas que podem ser transferidas da cabeça do professor para a cabeça da criança. A aprendizagem efetiva acontece quando, pela influência do professor, são mobilizadas as atividades física e mental próprias das crianças no estudo das matérias”. Didática / José Carlos Libânio. – 2. ed. - São Paulo: Cortez, 2013, p.89.

históricos, como é o caso de Red Dead Redemption2, como um jogo que pode ser utilizado no ensino. De acordo com Araújo e Vencatto:

É importante pensar que os usos das tecnologias em sala de aula têm como papel fundamental, potencializar a aprendizagem dos discentes, promovendo uma maior interação entre alunos, professores e a produção do conhecimento. Além disso, é imprescindível que os envolvidos no processo educacional tenham em mente que as ferramentas tecnológicas são meios metodológicos para processo de ensino-aprendizagem, proporcionando a melhor assimilação e apreensão dos conteúdos pelos alunos com a interlocução dos docentes e não pode ser visto como a educação pronta e acabada por ela mesma. (ARAÚJO, E VENCATTO, 2020, P.62).

Os papéis da escola e do professor não são de meros depositantes de conteúdos, porém devem ser vistos como auxiliares dos alunos, trazendo conhecimentos que agreguem a esses alunos valores, trilhando por vários caminhos do saber que possam contribuir para a formação e desenvolvimento do pensamento crítico.

Buscando a inovação como aliado no seu tempo presente. A utilização das novas tecnologias hoje é um dos grandes desafios, tanto para a escola, quanto para os professores, trazer o dinamismo e trabalhar a interdisciplinaridade na sala de aula, mostrando como interpreta-las com criticidade trazendo os jogos de vídeo games, o assunto em questão, para enriquecer em conhecimento.

Este trabalho tem como objetivo abordar os jogos digitais como estratégia de uso para docentes dentro do processo de ensino aprendizagem. Utilizando como análise o Jogo Red Dead Redemption2<sup>5</sup>, o Game foi inspirado na história dos Estados Unidos da América tendo como foco o Velho Oeste, do século XIX, como forma de estimular o ensino-aprendizagem despertando o desejo pelo conhecimento, buscando alcançar um maior foco e assimilação, perante os discentes, atingindo assim maior êxito na aplicação dos conteúdos.

## **2 HISTÓRIA. MÉTODOS TRADICIONAIS E AS NOVAS TECNOLOGIAS**

É imprescindível dizer que a ciência História em seus próprios fundamentos, nasce de uma interpretação linear do tempo. Do homem no tempo. Durante muito tempo e ainda fortemente enraizado nos métodos de ensino tradicionais, a história foi e ainda é dividida em um modelo factual de divisão, na qual se compreende: História Antiga, Idade Média, Modernidade e Contemporaneidade.

Na tentativa de se interpretar determinados períodos históricos, muitos estudiosos se debruçaram a buscar métodos ou paradigmas que explicassem a experiência histórica do homem. É possível dizer em qualquer discussão acerca das teorias da história, que dentre os modelos bases da interpretação histórica estão os paradigmas do Positivismo, Historicismo e os chamados Paradigmas revolucionários como o Materialismo e as novas perspectivas para o ensino, como as descontinuidades e o relativismo.

---

<sup>5</sup> Red Dead Redemption 2 é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido e publicado pela Rockstar Games. É o terceiro título da série Red Dead e uma prequela de Red Dead Redemption, tendo sido lançado em outubro de 2018 para PlayStation 4 e Xbox One e em novembro de 2019 para Microsoft Windows e Google Stadia. Com Classificação indicativa para o Brasil a partir de 18 anos. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Red\\_Dead\\_Redemption\\_2](https://pt.wikipedia.org/wiki/Red_Dead_Redemption_2)

O que se pode concluir é que, seja qual o for o método interpretativo escolhido pelo professor para a produção da pesquisa ou elaboração curricular em seu processo de ensino-aprendizagem, visto que “Difícilmente um Historiador é igual a outro, mesmo que possamos situá-los no interior de um mesmo paradigma” (BARROS, 2014. P.13), o grande problema se desenvolve na tentativa de aproximar o aluno às nuances teóricas metodológicas que envolvem o ensino-aprendizagem da História, uma vez que tais modelos interpretativos da História, são consideravelmente cansativos e requerem não só do aluno, mas também do professor, uma alta dose de conhecimento teórico.

Mas então qual seria a “carta na manga” de um professor que em pleno século XXI, precisa tratar de fatos históricos acontecidos há mil, quinhentos, duzentos anos, ou até mesmo dias atrás? Qual modelo de referencial metodológico seria o mais próximo da realidade de um tempo no qual a dinamicidade da informação corre a todo vapor? Diante de tal questão, este trabalho propõe-se a responder tal necessidade ao abordar como metodologia de ensino a utilização das denominadas TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação), como por exemplo o uso de recursos das mídias digitais, a partir dos Games, uma vez que vemos a mídia digital não só como um recurso didático, mas uma própria ferramenta do ensino-aprendizagem. Segundo Arroyo (2000), as tecnologias da informação e comunicação podem transmitir competências e informações com maior eficiência que o professor.

O objetivo está em aproximar a História de uma realidade mais próxima do dia-dia de alunos que compreendem o ensino fundamental e médio. A proposta é demonstrar a utilidade dos recursos tecnológicos (TIC) no ensino de história, mais precisamente no recorte de História da América, que tem a história dos Estados Unidos como fundamental para a compreensão sociocultural do que se configura o espaço do continente americano atualmente. De acordo com Lima e Araújo:

“A inclusão das TIC em sala de aula contribui de forma significativa no desempenho do conhecimento do aluno para que possa transformar a compreensão quanto aos questionamentos e inovações no processo de aprender em conjunto. Não podemos esquecer que o processo de aprender em conjunto ajuda a descobrir novas relações e desafiar regras, agir com improviso e pôr ao lado novos detalhes e outras atividades e deixando-as mais diferentes e inovadoras” (LIMA E ARAÚJO, 2021, p. 3).

Com isso as indústrias deste ramo, os desenvolvedores, historiadores programadores, designers, engenheiros, animadores e testadores de games, vêm trabalhando muito para atingir uma grande evolução e desenvolvimento no sentido de gráficos, enredo e história, tudo isso para trazer os jogos para o mais próximo da realidade possível conquistando assim cada vez mais públicos.

Misto de entretenimento e arte, o videogame foi uma das criações geniais que transformaram profundamente a década de 1970 e o mundo inteiro, para sempre. Motor de uma extraordinária mudança sociocultural, ele facilitou a compreensão e a interação do público com uma tecnologia bastante sofisticada, e sua influência pode ser notada em vários aspectos da sociedade nos dias de hoje. (MOLYNEUX, 2013, prefácio).

Como recurso tecnológico, selecionei o uso da mídia digital do jogo Red Dead Redemption 2, premiado jogo da produtora Norte-americana Rockstar. Embora faça parte de uma realidade de ficção histórica, o Jogo fornece ao olhar mais aguçado do

historiador, a possibilidade de trabalhar elementos socioculturais da sociedade Norte-Americana do século XIX. É neste sentido que Schön (2000) vê o conhecimento do professor formar-se sobre a experiência, através do experimento da ação e reflexão em situações reais.

Ao observar e problematizar, a partir da ficção histórica, os aspectos sociais do desenvolvimento históricos dos Estados Unidos, o jogo permite, de maneira prática, uma melhor compreensão e baliza de comparação com os parâmetros socioeconômicos atuais. Assim, por exemplo, os alunos poderão ter acesso crítico as discussões acerca do conceito de liberdade e do uso de armas nos Estados Unidos, um debate histórico no processo de formação da nação e representado no jogo.

Além disso, o recurso das TIC obedece aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de História, que buscam renovar-se com o processo de inclusão e expansão da educação, com objetivo de transferir as bases de uma história linear para um modelo dividido em eixos temáticos. Assim, a História da América parte de um campo Maior para uma temática voltada à questão do processo de queda do velho Oeste e a formação e industrialização da sociedade estadunidense no século XIX.

Como trabalhar a História dos Estados Unidos no século XIX a partir de um jogo de videogame? Quais então seriam as características econômicas, sociais e culturais que encontramos no enredo do jogo? O protagonista é Arthur Morgan, um personagem principal que possui o típico estereótipo do cowboy do Oeste americano, o “fora da lei” que porta armas e afronta um modelo de governo burocrata, que tem uma forte aliança corporativista com a indústria do petróleo e das ferrovias. Como trabalhar com os alunos a partir das representações?

Sobretudo, o objetivo com este trabalho, nos leva a reflexão de como o historiador pode operar com a documentação, uma vez que nos pautamos num enredo fictício que foi elaborado com o auxílio das especificidades da narrativa histórica, onde naturalmente somos levados a pensar a questão do papel do historiador e seu olhar diante o fato passado. Afinal, como aponta (CHARTIER, 1991, P.178) “a leitura é uma prática encarnada em gestos, espaços e hábitos”. Sendo a aquisição do conhecimento um exercício para além da semântica e a traição da leitura.

Assim, Teoria e prática se encontram no próprio processo de seleção de novos métodos de ensino que nos possibilitam abordar a história de maneira pragmática, sem perder o que conhecemos por uma essência mais clássica. Tal paradigma vem sendo defendido pelos argumentos do Historiador alemão (JORN RURSEN, 2010, p 86) que observa a didática metodológica como um eterno movimento cíclico no qual o professor busca na experiência prática, elementos que lhe ajudem a transmitir o conhecimento adquirido na academia.

## **2.1 A história em RDR-2 e as possibilidades**

Aclamado pela crítica mundial, Red Dead Redemption2 (2018) é a sequência de Red Dead Redemption (2010), um jogo de mundo aberto<sup>6</sup>, produzido pela

---

<sup>6</sup> “Um jogo de mundo aberto é normalmente definido como um jogo em que os jogadores são livres para explorar um mundo virtual em seu próprio ritmo. Isso pode ser contrastado com jogos lineares, onde os jogadores estão confinados a um caminho ou história específico e devem completar missões em uma ordem específica. Os jogos de mundo aberto geralmente dão aos jogadores a liberdade de escolher como querem jogar e quais missões desejam realizar”. Isak, Christopher. História dos Jogos de mundo aberto: quais foram os primeiros e mais populares títulos. techacute.com. 2022. P. 1.

Rockstar Games, premiado em diversos países. O espaço do jogo se passa nos Estados Unidos da América, no ano de 1899 e tem como tema principal, a queda do velho Oeste e o fim das gangues de Fora-da-lei. O enredo gira em torno de um assalto que termina muito mal na cidade de Blackwater, onde Arthur Morgan e a gangue de Dutch Van Der Linde são obrigados a fugir. Com os agentes federais e os melhores caçadores de recompensas do país na sua cola, a gangue deve roubar, assaltar e abrir caminho pelo coração da América para sobreviver. O surgimento de grupos internos ameaça destruir a gangue, então Arthur deve escolher entre seus próprios ideais e a lealdade à gangue que o criou.

Apesar de fazer parte de uma ficção histórica, o jogo de videogame, segundo a própria Rockstar, foi desenvolvido por meio da consultoria em filmes, documentos e livros sobre o velho Oeste norte-americano e por isso, conta com uma forte representação do que poderia ter sido a queda do velho Oeste, o acelerado processo de industrialização e a força das leis de um Estado burocrático e corporativista.

O jogo, por fazer parte das novas TIC, pode servir como uma importante ferramenta de desenvolvimento pedagógico. Jogos vêm sendo utilizados dentro do ensino como possibilidades de análise e compreensão histórica por meio dos estudantes. Narrativas históricas e jogos contrafactuais têm se tornando bastante frequentes (ANDRADE, 2019; PINTO NETO, 2022). Assim, os jogos digitais permitem a possibilidade de trabalhar a crítica em cima das chamadas práticas e representações sociais. Dessa maneira, como propôs o historiador francês Roger Chartier (1991) “a história não é organizada a partir de estruturas prévias determinadas”. O que viria a ser liberdade no velho Oeste? O homem dentro da lei era um homem realmente livre? Quais os impactos sociais que se desenvolveram por meio de uma mudança estrutural de uma sociedade que estava aprimorando seus meios legislativos?

O jogo enquanto material didático-pedagógico apresenta grande potencial para o ensino de história, pois oferece um universo digital precioso no processo de ensino-aprendizagem. Seus gráficos são dinâmicos onde existe a possibilidade do professor-historiador trabalhar momentos importantes da formação e expansão do Estados Unidos, apresentando para o aluno a possibilidade de poder trabalhar não apenas os textos escritos, mas também o visual por meio dos gráficos, dos elementos característicos dessa época, proporcionando uma maior análise, por parte do aluno, do conteúdo.

A partir da análise imagética, por exemplo, o aluno poderá desenvolver, a partir das reproduções feitas no jogo, um senso crítico das cidades no século XIX, incluindo as famosas cidades fantasmas e todas as suas dependências, tais como: bancos; prisões; diversos tipos de casas, prédios e suas arquiteturas; salões de festas, os famosos *saloon*; igrejas. Além disso, o aluno pode observar diferentes aspectos sociais como carruagens, vestimentas e indumentárias femininas e masculinos, além das gangs dos denominados “foras da lei”, as minas de carvão e boa parte da vegetação, entre outros.

Além das representações imagéticas e sociais presentes na mídia digital, o jogo em questão também permite a formulação de questões que dialoguem diretamente com o desenvolvimento da BNCC e dos currículos escolares. A exemplo, pode-se citar o recorte de formação do Estado norte-americano. A partir desta questão, é possível levantar a possibilidade de diversas temáticas desenvolvidas no jogo, como a forte presença do Estado e a “guerra” contra os foras-da-lei. Em busca de respostas, vemos como salutar o movimento interdisciplinar

entre a História e a filosofia libertarianista<sup>7</sup>, que como mesmo definiu Murray Rothbard (2019), um de seus percussores, “É uma nova e emergente disciplina que aborda muitas outras áreas de estudo da ação humana: a Economia, Filosofia, Teoria política, História e até mesmo a Biologia”.

O historiador, em seu olhar aguçado, tomaria para si a possibilidade de trabalhar um enredo fictício e atrativo dentro desse novo tempo de dinamicidade das informações, abrindo um campo temático do qual se pode estudar o processo de formação do Estado norte americano no século XIX, que tem como representação historiográfica, o ideal de liberdade e progresso, mas que em prática se tornou um veículo burocrático, altamente corporativista e excludente dos chamados “desobedientes civis”, como bem cunhou David Thoreau (2016) em seu célebre ensaio *A Desobediência Civil*<sup>8</sup>.

### **2.1.1 Processo interdisciplinar, aquisição e uso do conhecimento**

Desde que a História como disciplina, passou a obedecer a todo o caráter epistêmico e metodológico para ser considerada uma ciência, ela muito passou a dialogar com outras ciências como a Antropologia, Psicologia, Geografia ou mesmo a economia. Contudo, a ciência moderna se mostrou bem mais complexa do que suas divisões clássicas e muitos historiadores, filósofos, psicólogos e economistas passaram a visitar ambos os campos científicos a fim de encontrar o método ideal, para interpretar a essência humana, que conseqüentemente compreende a temporização do passado.

Como afirmara o próprio historiador Ferdinand Braudel em seu livro *Escritos Sobre A História*, ao discorrer sobre a História e seu poder multiplicador a partir da interdisciplinaridade com as ciências dos homens:

Todos vizinhos que, há longos anos seguimos nas suas experiências e pesquisas porque nos parecia (e ainda nos parece), que colocada a seu reboque ou ao seu contato, a história se ilumina com uma nova luz. (BRAUDEL, 1969, P. 44).

Logo, percebemos que há uma gama de possibilidades das quais o ensino de História nos permite trabalhar em sala de aula, bem como no próprio campo da pesquisa acadêmica, uma vez que a escrita histórica, suas nuances teóricas e o pragmatismo, estão cada vez mais correlacionados.

No caso da sala de aula a proposta seria utilizar fotografias dos gráficos do jogo, através do Google, a plataforma do You Tube, onde é possível ter acesso a vários vídeos do jogo completo, através do computador, de Tablet, pode ser baixado e expor através de data show ou até mesmo baixar o jogo no celular, visto que hoje

---

<sup>7</sup> Libertarianismo é sobre ter uma sociedade com estruturas, regras e instituições criadas pelas pessoas, e que são obrigadas a atender suas demandas. É ter um sistema para alterar esse sistema que seja fácil, rápido e pacífico. Isso tudo para que a sociedade possa cumprir sua função: Criar um ambiente onde todos podem buscar sua felicidade subjetiva sem agredir outras pessoas. Uma sociedade onde todos seguem as mesmas regras, e onde aqueles que possuem poder o possuem pois atendem quem está nessa sociedade.

<sup>8</sup> Thoreau escreve "A Desobediência Civil" no período da guerra contra o México (1846-1848), provocada pela incorporação do estado do Texas como parte dos Estados Unidos. A vitória norte-americana teve como resultado a aquisição, pelos Estados Unidos, de cerca de 1.300.000 km<sup>2</sup> de terras mexicanas, correspondentes aos estados do Novo México, Utah, Nevada, Arizona, Califórnia, Texas e à parte oeste do Colorado. Intelectuais da Nova Inglaterra, como Thoreau, suspeitavam que a guerra significava também uma expansão do sistema escravocrata, a ser implantado nos novos estados anexados.

o celular se tornou uma peça fundamental dentro das casas, e ao menos uma pessoa da família tem um celular que possua androide.

Existem sistemas operacionais que podem ser utilizadas para baixar o jogo desejado e jogar. Algo muito utilizado por aqueles que têm interesse em diversos jogos são os emuladores<sup>9</sup>. São plataformas que simulam o tipo de videogame e jogo que se deseja. Os emuladores possuem a função de emular o jogo sem a necessidade de que haja ocupação de espaço ou o jogo original, permitindo um amplo uso e acesso das mídias.

A seguir serão apresentadas algumas alternativas com imagens dos gráficos do game como ferramenta <sup>10</sup>a serem utilizados no ensino de história:

**A escravidão e o processo de libertação dos escravos:** Em alguns momentos, o jogo apresenta com bastante ênfase a questão escravista e a libertação dos escravizados de origem africana. Uma das missões do jogador é a de libertar e salvar esses escravos de banqueiros, donos de lojas e outros donos de escravos que não aceitam o fim da escravidão e mantêm pessoas negras em seu poder.

**Figura1:** Cena do jogo Red Dead Redemption2, o personagem Arthur Morgan é informado por um monge que há escravos mantidos presos nos fundos de uma loja.



Fonte: imagens retiradas da página LordBrian:  
<https://youtube.com/playlist?list=PLew7y5-CDFRhkQsofPzNZkCwbmpBCd2jL>

**Formação de grupos de extermínio como a ku klus klan:** Ainda sobre a temática do processo de abolição escravatura, o jogo trabalha com a tensão entre os estados norte-americanos. Com o rescaldo da Guerra Civil (1861-1865) e com o fim da divisão dos Estados, no do Sul, confederados e os do Norte, denominados de União, o jogo apresenta a resistência contra os libertos de origem africana. Nos

<sup>9</sup> Trata-se de um software que projeta programas ou jogos de um sistema operacional diferente do que você estiver usando. Em outras palavras, ele simula um sistema operacional que não é o do dispositivo que está sendo usado. Em linhas gerais, ele projeta um sistema operacional diferente, sendo usado em muitos casos para: Jogar jogos de diferentes plataformas, usar programas que não rodam no seu dispositivo, aproveitar funcionalidades que não existem no seu aparelho, ampliar suas opções de programas e jogos. Existem vários tipos de emuladores, como por exemplo: De Android, De iOS, De Nintendo, De Arcade, De PS2, De Xbox.

<sup>10</sup> O Projeto de Lei 1324/21 estabelece o uso de jogos eletrônicos como prática pedagógica na educação básica brasileira. A proposta, do deputado Coronel Chrisóstomo (PSL-RO), institui a Política Nacional de Gamificação da Educação (PNGE). O texto está em análise na Câmara dos Deputados.

estados do Sul, a maioria dos confederados não aceitaram o fim da escravidão e criaram grupos de extermínio de pessoas negras, brancos liberais que apoiavam o fim da segregação e outras minorias, como chineses e judeus. O mais famoso destes foi a Ku Klus klan. Criado a partir de outros grupos racistas existentes, a KKK surgiu por volta de 1867 em Nashville. De acordo com Leandro Karnal:

“Alguns desses grupos, como a própria Klan, usavam um lençol branco como vestimenta, simbolizando os senhores mortos durante a Guerra Civil, que voltavam para se vingar na forma de espíritos, acusando os ex-escravos de terem abandonado em meio ao conflito” (KARNAL, 2021, p, 146).

**Figura 2:** cenas do jogo Red Dead Redemption 2, Grupo de extermínio Ku Klus Klan em atividade ritualística.



Fonte: imagens retiradas da página LordBrian: <https://youtube.com/playlist?list=PLew7y5-CDFRhkQsofPzNZkCwbmpBCd2jL>

**A representação da mulher no Velho Oeste, as famosas cowgirl:** Pouco se é falado da participação das mulheres no Período de colonização, e principalmente quando o tema é o Oeste dos Estados Unidos. Os livros escolares dificilmente abordam essa temática e seria um ótimo tema a ser explorado em sala de aula. Dentro de um universo que o protagonismo é visto como masculino e geralmente as mulheres são vistas apenas pelo ângulo da sexualização dentro de bordéis ou simples donas de casa, frágeis. O game surpreende trazendo personagens femininas com empoderamento, muito bem armadas e que lutam em nome de si mesmas e de suas famílias, algumas para manter a ordem e outras a desordem dentro de bandos de pistoleiros.

**Figura 3:** imagem das mulheres que fazem parte do enredo de Red Dead Redemption 2.



Fonte: imagens retiradas da página LordBrian : <https://youtube.com/playlist?list=PLew7y5-CDFRhkQsofPzNZkCwbmpBCd2jL>

**A construção do cowboy americano, como símbolo de herói e o “malvado indígena”:** A visão do homem branco, “bonzinho”, protetor que luta pelo seu povo e dar a sua vida pela Nação são elementos fortes, criado desde o processo da independência dos EUA. As lutas contra os indígenas, que ocupavam as regiões, que foram invadidas por colonos, que causaram conflitos e muitas mortes para se obter a ocupação desses territórios. O contra-ataque indígena foi por longos anos visto como “o inimigo” foram repetidamente se propagando e se fortalecendo, com a ajuda de livros, contos e a indústria cinematográfica, os índios ficaram “taxados” como ferozes, aterrorizantes, colocados como animais brutos e assassinos impiedosos. De acordo com Leandro Karnal:

“heróis eram criados, a partir, é claro, de referências na realidade eles se tornavam símbolos de uma geração de pessoas, por conter suas imagens, traços e trajetórias, valores de algum modo se ligavam à grande maioria” (KARNAL, 2021, p, 127).

**Figura 4:** indígenas e cowboys em Red Dead Redemption2



Fonte: imagens retiradas da página LordBrian

<https://youtube.com/playlist?list=PLew7y5-CDFRhkQsofPzNZkCwbmpBCd2JL>

**As evoluções industriais e as modernidades:** As indústrias são muito bem representadas pelos gráficos no jogo, traz uma nítida ideia de como eram as fabricas a cidade fictícia de Saint Denis mostra uma cidade moderna com grandes indústrias, prédios monumentos, luxuosas charretes, ferrovias que cortam a cidade para a passagem do trem e bondinhos que na vida real ajudaram no crescimento demográfico do Oeste. Como apontou Leandro Karnal:

“Embora a indústria norte-americana fosse anterior à guerra civil, foi durante foi durante o conflito, com maciço apoio governamental, que ela alcançou patamares de produção que se mantiveram entre os mais altos do mundo durante o resto do século XIX. Nas décadas posteriores à guerra, famílias dos chamados” senhores da Criação [...], acumularam espantosas riquezas e poder, criando, a partir de 1860, a chamada “era da iniciativa privada” (KARNAL, 2021, p, 151).

**Figura 5:** cenas da cidade de Saint Denis e a visão da modernidade em Red Dead Redemption2.





**Fonte: imagens retiradas da página LordBrian:  
<https://youtube.com/playlist?list=PLew7y5-CDFRhkQsofPzNZkCwbmpBCd2jL>**

O jogo é altamente dinâmico podendo ser trabalhado em outras disciplinas a exemplo da geografia como explanado por Leandro Baptista e Diego Reis (2020) em que os autores abordaram como o jogo permitia uma nova interação professor–aluno. Neste caso, os docentes trabalharam com a temática da geografia física: cartografia, relevo e solo, geofomas, paleoformas e rochas em geral.

A trama do jogo não acontece em um estado específico, sendo que os nomes dos lugares existentes no jogo são fictícios. No entanto foram criadas representações de espaços reais, sendo assim, alguns Estados e marcos de referências são claramente reconhecidos, em sua representação virtual. Podemos citar a exemplo as montanhas Rochosas, no caso do jogo, mais especificamente a parte que corta o Estado do Colorado. Os pântanos de Nova Orleans no Estado de Louisiana são facilmente identificados nos arredores da cidade fictícia de Saint Denis, é possível também reconhecer a representação do Grand Canyon, no Estado do Arizona que no jogo fica na cidade fictícia de New Austin. Esses são apenas alguns exemplos de lugares reais que ganham suas versões virtuais em RDR2 (BAPTISTA E REIS, 2020, p, 289).

O ensaio publicado em 2020 do professor e mestre em história Pereira, Diogo Tomaz que utilizou o jogo Red Dead Redemption2 em sala de aula como uma forma dinâmica de apresentar aos seus alunos o tema Banditismo Social, em seu relato ele percebeu que o tema já havia sido exposto em sala de aula para os alunos do 9º ano, porém ele observou que o conceito não foi bem absorvido pelos alunos, sendo assim conseguiu adaptar o conteúdo ao jogo e melhorar o entendimento e compreensão dos alunos sobre o tema abordado.

Há uma gama de jogos de videogame além do Red Dead Redemption2 que podem ser explorados pelos professores em sala de aula, a exemplos de Call, of Duty e Battlefield e Medal of Honor, onde é possível trabalhar a segunda Guerra Mundial, Europa Universalis IV, basicamente dá para explorar a história do mundo com este jogo, pois seus mapas cobrem o mundo inteiro um jogo altamente estratégico onde seus jogadores controlam países; God of war, Immortals Fenyx, assassin's Creed são jogos trabalhados em mitologias. São muitas possibilidades, Pinto Neto (2022) em seu artigo trás uma análise do Jogo Europa Universalis IV onde ele constata que o jogo reproduz uma visão integracionista da história do mundo. É um trabalho riquíssimo onde ele trás um grupo de pesquisadores de diversas áreas acadêmicas e professores, não só do ensino Básico, mas da área

acadêmica, trazendo a importância de se trabalhar os jogos de videogame, como um recurso auxiliar em sala de aula também nas universidades.

Algumas sugestões são apresentadas em seu artigo, direcionada aos professores:

Em primeiro, os docentes devem trabalhar com videogame em sala de aula para “identificarem nos discursos interativos dos games, questões éticas, políticas, ideológicas, culturais etc. que podem ser exploradas e discutidas com os discentes.” Em segundo, deve haver uma aproximação entre professores e desenvolvedores, a fim de facilitar e aprimorar a tradução do desenvolvimento de jogos em um cenário pedagógico. Em terceiro, incita a compreensão dos jogos como fenômenos culturais complexos que demandam maior nuance, em sua recepção, em vez de automaticamente designá-los como agentes negativos no aprendizado. (ALVES, 2008 *apud* PINTO, 2022).

A utilização de novos instrumentos permite aproximar o discente de história de discussões conceituais importantes ao tornarem o processo de ensino-aprendizagem mais interessante e divertido. Por outro lado, o docente passa a dispor de novos instrumentos que lhe permitem acessar de forma mais fácil e ampla conceitos e representações que coadunam com as exigências curriculares.

### 3 CONCLUSÃO

Com base na proposta apresentada de História e Interdisciplinaridade, acredito ser de grande importância permear as novas ferramentas tecnológicas, uma vez que as mesmas nos permitem aproximar o aluno da História e seus novos objetos de estudos, como por exemplo, Filosofia libertarianista e a questão da desobediência civil<sup>11</sup>, ou mesmo a sociologia e a psicologia no campo das mentalidades sociais. Ademais acredito que o uso de recursos tecnológicos, é de suma importância para o processo de construção do saber histórico como um todo. “O historiador nunca consegue exaurir completamente seus documentos; pode sempre questioná-los, de novo, com outras questões ou leva-los a se exprimir com outros métodos” (PROST, 1996, P77).

Por fim, como dito mais acima, o uso de recursos tecnológicos e o processo interdisciplinar da história, nos possibilita adentrar o campo de estudos defendido por Jorn Rusen, onde o mesmo defende a questão do ensino-aprendizagem como um conceito chave para a aquisição do conhecimento para a própria vida. Segundo (RUSEN, 2010, P.86) “O efeito sobre a vida prática, (mediado seja como for) é sempre um fator do processo de conhecimento histórico, de tipo fundamental, e deve ser considerada parte integrante da matriz disciplinar da ciência história”.

### REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel G. Ofício de mestre: imagens e auto-imagens. Petrópolis: Vozes, 2000.

ALVES, L. “Relação entre jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso”. Educação, Formação & Tcnologias, v.1, n. 2, p.3-10, 2008.p.5.

---

<sup>11</sup> Publicado originalmente sob o título de "Resistência ao Governo Civil", no periódico "Aesthetic Papers" (14 de maio de 1849). Publicado postumamente como "A Desobediência Civil" no livro A Yankee in Canada.

ARAÚJO, Franciele Aparecida de; VENCATTO, Rudy Nick. Educação e tecnologias: O uso de mídias no ensino de História. IN: Bueno, André; Neto, José Maria (org.) Ensino de História: Mídias e Tecnologias. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Sobre Ontens/UERJ, 2020.

BAPTISTA, L., & Reis, D. G. dos. (2020). Aplicabilidade dos Jogos Eletrônicos no Ensino de Geografia: proposições para o jogo Red Dead Redemption 2.

GEOGRAFIA (Londrina), 29(2), 279–298. <https://doi.org/10.5433/2447-1747.2020v29n2p279>

BRAUDEL, Fernand. Escritos sobre a história. Perspectiva; 3ª Edição. 2019  
CHARTIER, Roger. O mundo como representação, 1991.

Isak, Christopher. História dos Jogos de mundo aberto: quais foram os primeiros e mais populares títulos. techacute.com. 2022. P. 1.  
<https://techacute.com/history-of-open-world-games-what-were-the-first-and-most-popular-titles/>

<https://hhmagazine.com.br/o-velho-oeste-de-red-dead-redemption-2-e-o-banditismo-social/>

LINKEVICIUS DE ANDRADE, Daniela. A história alternativa como fonte histórica: possibilidades das narrativas ficcionais contrafactuais na pesquisa historiográfica. Revista Aedos, [S. l.], v. 11, n. 24, p. 308–325, 2019.

LIBÂNIO, José Carlos. Didática. – 2. ed. - São Paulo: Cortez, 2013, p.89.

LIMA, Marília Freires de; ARAÚJO, Jefferson Flora Santos de. A utilização das tecnologias de informação e comunicação como recurso didático-pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. Revista Educação Pública, v. 21, nº 23, 22.

KARNAL, Leandro. História dos Estados Unidos: das Origens ao Século XXI / - Leandro Karnal ... [et al.]. – 3.ed., 8ª reimpressão. - São Paulo: Contexto, 2021.

MOLYNEUX, Peter; 1001 vídeo games para jogar antes de morrer; Prefácio 2013 Editora Sextante; 1ª edição, 27 agosto 2013.

PROST, Antoine. Doze lições sobre a história. Autêntica, 2019.

PARAÍBA. Proposta Curricular do Estado da Paraíba, 2018.

PINTO NETO, H. do A. A história do mundo como grande estratégia: a simulação da modernidade no jogo eletrônico Europa Universalis IV. Revista Angelus Novus, [S. l.], v. 13, n. 18, 2022.

ROTHBARD, Murray N. Anatomia do Estado. Tradução: Matheus Pacini – Campinas, SP: Vide editorial, 2019.

REIS, José Carlos. Teoria & História: Tempo histórico, história do pensamento histórico ocidental e pensamento brasileiro / José Carlos Reis – Rio de Janeiro: editora FGV, 2012.

RUSEN, Jorn. História vida: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora Universidade da Brasília, 1ª reimpressão, 2010.

SCHON, d. Educando o Profissional Reflexivo: Um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

THOREAU, Henry David. A desobediência civil. tradução: Introdução e note as Daniel Moreira Miranda. – São Paulo: Edipro, 2016.

### **AGRADECIMENTOS**

A Deus em Cristo Jesus, por me sustentar a cada dia de minha vida, através de sua palavra e misericórdia.

Aos meus pais e irmão pela compreensão, dedicação e por sempre me apoiar mesmo em meio as dificuldades em tudo não sendo diferente a conclusão deste curso.

Ao meu esposo pelo seu amor, carinho, companheirismo, compreensão, sempre dedicado integralmente a nossa família, pela alegria como pai dedicado e protetor.

Ao meu Filho por me fazer conhecer a alegria da vida de me tornar mãe, uma dádiva de Deus, inexplicável!

Ao meu amigo Diego Ewerton Silva Sousa foi de participação essencial na construção e desenvolvimento deste trabalho.

E aos demais amigos Evandro, Janaína, Valdeir, Erica, Melissa, Franciel, Maxiel, Angélica e todos os que diretamente e indiretamente me apoiaram e me ajudaram no decorrer do curso é de grande alegria a amizade que tenho a cada um deles.

Ao meu Orientador: Marcos Arthur, pelo carinho, compreensão e confiança.

A todos os professores do departamento de Licenciatura Plena em História, mesmo aqueles que não fazem mais parte do quadro atual, pois foram importantes para minha formação, contribuindo por meio de conversas, leituras, confiança e amizade.