CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

ALEXANDRE VALENTIM BRANCO

O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: NOVAS POSSIBILIDADES, POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS, PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS

Rio de Janeiro
2025

ALEXANDRE VALENTIM BRANCO

O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: NOVAS POSSIBILIDADES, POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS, PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadores: Prof. D. Sc. Camila De Paoli Leporace
Prof. D. Sc. André Cotelli do Espírito Santo

Rio de Janeiro
2025

B375d Branco, Alexandre Valentim
O desafio do ensino de história no mundo contemporâneo: novas possibilidades, por meio de jogos digitais, para os estudantes de ensino fundamental nas séries finais / Alexandre Valentim; orientadores: Camila de Paoli Leporace e André Cotelli do Espírito Santo. - Rio de Janeiro, 2025.
90 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2025.

1.Ensino de história. 2. Jogos digitais. 3. Aprendizagem significativa. 4. Ensino fundamental – 5. Tecnologias digitais. I .Leporace, Camila de Paoli, prof. orient. II. Espírito Santo, André Cotelli do, prof. orient. III. Título.

CDD: 907

ALEXANDRE VALENTIM BRANCO

O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: NOVAS POSSIBILIDADES, POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS, PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

O Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
CAMILA DE PAOLI LEPORACE
Data: 05/09/2025 18:14:10-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Camila De Paoli Leporace, D. Sc. UniCarioca

Presidente da Comissão Examinadora

Profa. Regina Celia Pereira de Moraes, D. Sc. (UniCarioca)

Prof. Gabriel Santos da Silva, D. Sc. (UERJ)

Rio de Janeiro

2025

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Mirian Valentim, minha mãe. Força motriz das minhas conquistas! Dedico também a todos aqueles que acreditam na Educação como uma ferramenta capaz de mudar a vida social e política das pessoas do nosso país e do mundo.

AGRADECIMENTOS

Ao Deus de Espinosa, por me dar sabedoria e discernimento para seguir com a minha caminhada.

A minha família, especialmente à minha mãe, Mirian Valentim Branco, que esteve ao meu lado em todas as dificuldades que surgiram na minha trajetória. Um exemplo de vida, uma referência como mulher e que mesmo sem conhecimento acadêmico, sempre foi capaz de me incentivar a não desistir da educação.

Ao meu irmão, Marcelo Valentim Branco, que além de exemplo como homem, me mostrou que através do trabalho e da disciplina podemos chegar ao topo e alcançar os nossos objetivos. Mesmo não estando mais entre nós, posso ouvir seus aplausos.

A minha esposa Tatiane Miranda, minha companheira, que com amor e carinho sempre me incentivou a ser alguém melhor e assim seguir no meu processo evolutivo.

O meu amigo e afilhado Diego Ferreira, que me ofereceu suporte e incentivo emocional na busca dos meus sonhos.

A Simone Suzano Costa, que me ofereceu a primeira oportunidade docente, acreditando em mim e possibilitando a minha iniciação na Educação.

A UniCarioca, por ter me possibilitado o acesso ao Mestrado Profissional, ajudando na construção do conhecimento, em consequência, contribuindo para a minha prática profissional e pessoal.

Aos meus orientadores, Professora Camila Leporace e Professor André Cotelli, pelo incentivo, disponibilidade e contribuição, mostrando-se fundamentais para a realização deste trabalho, bem como para o meu crescimento como pesquisador.

Aos demais Professores do curso de Mestrado, em especial aos Professores Jorge Mansur, Leonardo Trotta e Regina Célia, pela competência, assiduidade e dedicação. Meu muito obrigado a vocês!

Aos amigos da Turma 15B, pela cumplicidade e empatia durante a trajetória. Um agradecimento especial aos colegas de turma Edilson, Marco, Márcio e Suelen, que compartilharam comigo muitos momentos de aprendizado, cooperação, interação e carinho. A caminhada foi mais prazerosa com vocês.

RESUMO

Essa pesquisa traz subsídios aos docentes que trabalham com alunos do Ensino Fundamental nas séries finais, tendo como objetivo geral trazer uma aprendizagem mais significativa a partir do uso das novas tecnologias digitais disponíveis nos tempos atuais. A partir de tecnologia de baixo custo, apresenta-se um método de aprendizado mais lúdico, mais interativo, significativo, estimulando o salto no conhecimento. A partir de uma pesquisa bibliográfica e da pesquisa preliminar, trazemos informações sobre o problema de pesquisa relacionado ao desinteresse pelo aprendizado de História. Para vencer a inércia do aprendizado, esta pesquisa apresenta um jogo digital de perguntas e respostas que visa estimular as habilidades sociais e as competências exigidas na sociedade contemporânea. Os dados obtidos durante a preliminar de pesquisa foram analisados por uma metodologia descritiva simples. A aplicação do jogo em sala de aula teve como metodologia de análise de dados qualitativa, no qual o professor-pesquisador observou o uso estratégico do jogo na aprendizagem dos alunos. Foram analisados aspectos como: comunicação, interação, colaboração, o interesse pelo conhecimento e a dinâmica das atividades em integração com as novas tecnologias digitais.

Palavras-chave: Ensino de História, Jogos Digitais, Aprendizagem Significativa, Ensino Fundamental, Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

This research provides support to teachers working with elementary school students in the final grades, with the overall objective of bringing meaningful learning through the use of new digital technologies available today. Using low-cost technology, we introduce a method ofplayful learning that is more interactive and meaningful, stimulating a leap in knowledge. Based on a bibliographic review and preliminary research, we provide information on the research problem related to disinterest in learning history. To overcome learning inertia, this research introduces a digital question-and-answer game that aims to stimulate the social skills and competencies required in contemporary society. The data obtained during the preliminary research were analyzed by a simple descriptive methodology. The application of the game in the classroom used qualitative as the data analysis methodology, in which the teacher researcher observed the strategic use of the game in student learning. We analyzed aspects such as communication, interaction, collaboration, interest in knowledge, and the dynamics of activities in integration with new digital technologies.

Keywords: History Teaching, Digital Games, Meaningful Learning, Elementary School, Digital Technologies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Percurso Metodológico
Figura 2 – Lista do Projeto de Pesquisa na Plataforma Brasil
Figura 3 – Dados do Projeto de Pesquisa na Plataforma Brasil
Figura 4 – Lista de Apreciação do Projeto de Pesquisa na Plataforma Brasil
Figura 5 - Histórico de Tramitação da Pesquisa na Plataforma Brasil
Figura 6 - Histórico de Tramitação da Pesquisa na Plataforma Brasil
Figura 7 - Histórico de Tramitação da Pesquisa na Plataforma Brasil
Figura 8 - Histórico de Tramitação da Pesquisa na Plataforma Brasil
Figura 9 – Layout do Jogo Digital Caminhando na História
Figura 10 - Orientações do Professor Aplicador do Jogo
Figura 11 - Disposição dos Grupos de Jogadores
Figura 12 - Fotos do Jogo
Figura 13 – Foto dos Vencedores do Jogo
Figura 14 – Foto da Escola
Figura 15 - Gráfico do Questionário 1
Figura 16 - Gráfico do Questionário 1
Figura 17 - Gráfico do Questionário 1
Figura 18 - Gráfico do Questionário 1
Figura 19 - Gráfico do Questionário 1
Figura 20 - Gráfico do Questionário 1
Figura 21 - Gráfico do Questionário 1
Figura 22 - Gráfico do Questionário 1
Figura 23 - Gráfico do Questionário 1
Figura 24 - Gráfico do Questionário 2
Figura 25 - Gráfico do Questionário 2
Figura 26 - Gráfico do Questionário 2
Figura 27 - Gráfico do Questionário 2

Quadro 1 – Perguntas da Pesquisa Exploratória Preliminar (Questionário 1)
Quadro 2 – Perguntas Sobre a avaliação do Material Didático (Produto Técnico) (Questionário 2)

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

ONHB - Olimpíada Nacional em História do Brasil

OCHE – Olimpíada de Ciências Humanas do Estado do Ceará

CNS – Conselho Nacional de Saúde

SUS – Sistema Único de Saúde

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 1
1.1. Inquietação 1
1.2. Caracterização do Problema 2
1.3. Tecnologia na Educação 4
1.4. Relevância 7
1.5. Objetivos 8
1.5.1. Objetivo Geral 8
1.5.2. Objetivos Específicos 8
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 9
2.1. O Ensino de História no Contexto Atual 9
2.2. Desafios e contribuições no Ensino de História 12
2.3. Os Discentes das Gerações Y, Z e Alpha 17
2.4. A Gamificação e as Tecnologias no Ensino de História 19
3. PERCURSO METODOLÓGICO 21
4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO 23
4.1. Pesquisa Preliminar 23
4.2. Submissão do Projeto de Pesquisa Junto ao CONEP/CEP 25
4.3. Material Didático (Produto Técnico) - Jogo Digital Caminhando na História 28
4.4. Aplicação do Material Didático (Produto Técnico) 32
5. ANÁLISE DE RESULTADOS E DISCUSSÃO 36
5.1. Resultados Obtidos na Preliminar de Pesquisa 36
5.2 Resultados Obtidos na Avaliação do Material Didático (Produto Técnico) 43
6. CONCLUSÃO 51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 53
APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) Responsáveis dos Alunos 58
APÊNDICE B – Perguntas da Preliminar de Pesquisa - Questionário 1 61
APÊNDICE C – Material Didático - Jogo Digital CAMINHANDO NA HISTÓRIA 64
APÊNDICE D – Perguntas Sobre a Avaliação do Material Didático (Produto Técnico - Jogo Digital CAMINHANDO NA HISTÓRIA) - Questionário 2 68
APÊNDICE E – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) 70
ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP UNISUAM 74

ANEXO B – Termo de Anuência Institucional - (TAI).....80

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

Me defino como um apaixonado por política e educação. Formado em História, Geografia e com especializações em Sociologia e em Filosofia, acredito que somente com a harmonia dessas duas forças, tão inerentes à história humana, é que conseguiremos formar cidadãos conscientes para a construção de uma sociedade sadia e justa.

A minha trajetória acadêmica foi tardia. Me graduei recentemente, em dezembro de 2019 e, embora eu tenha pouca vivência em sala de aula, atuando como docente somente por 3 anos em uma escola da rede privada em Campo grande, zona oeste da cidade do Rio de Janeiro, tenho a percepção que, do ponto de vista funcional, existem diversos problemas na escola onde leciono, sobretudo no ensino de História para alunos do ensino fundamental em séries finais.

Dentre os problemas mais flagrantes que pude perceber, destaco a ausência da família no processo educacional, passando a impressão de que, ao cumprir com as obrigações contratuais, tudo está encaminhado para o triunfo do aluno, renunciando assim ao controle mútuo no processo de ensino-aprendizagem.

Após a conclusão de minha graduação, onde pude entender, na teoria, as perspectivas da educação, iniciei minha trajetória como docente e busquei, na prática, dialogar com colegas de profissão que possuem mais tempo de experiência na área educacional e fiquei com a percepção de que existe um sentimento de desvalorização do magistério, onde em sua aparente desmotivação os docentes sentem-se cada vez mais isolados no processo educacional e com a impressão de que a educação privada funciona apenas como um comércio, ou seja, a venda de um produto educacional com o total desinteresse na formação do pensamento crítico do discente, visando apenas a lógica do lucro.

Porém, nada me deixa mais inquieto do que a total desmotivação do aluno em sala de aula. Apesar das transformações no mundo contemporâneo, com a aceleração da informação, provocada pela chegada da internet, me chama a atenção a falta de interesse dos discentes no ensino de História, percebendo até mesmo a falta de compreensão dos alunos em enxergar as suas atitudes como consequências na construção de suas colocações sociais no futuro. Alunos preocupados apenas em

manter-se conectados somente para a satisfação presente, desconsiderando a trajetória para a construção dos seus saberes, dos seus objetivos, do seu arcabouço social, bem como a sua contribuição para uma sociedade mais consciente.

Tenho observado também a falta de argumentação e até mesmo de imaginação na participação e elaboração dos trabalhos em sala de aula, passando a sensação de que o ensino de História é apenas baseado em memorização de conteúdos, sem entenderem a importância da contextualização da disciplina, não existindo nada mais interessante do que o mundo individual, instantâneo e com conteúdo aparentemente vazio e desconexo com a realidade em que vivem, interagindo numa espécie de "bolha virtual" onde a prioridade parece não ser a vida em sociedade.

Contribuir para uma sociedade mais igualitária parece ser o principal desafio na atualidade e talvez a principal forma de se fazer isso seja por meio da educação.

Dessa forma, entendo que possa ser interessante e importante desenvolver políticas públicas bem como a inserção de tecnologias digitais em educação para que motive e estimule o engajamento nas competências e habilidades para a formação de cidadãos com senso crítico, conhecedores dos seus direitos, deveres e formadores de uma consciência social, para que eles caminhem de forma constante para a construção de uma sociedade mais justa e consciente de seu papel.

1.2. Caracterização do Problema

Na medida em que o tempo passa, as atividades pedagógicas nas escolas estão ficando cada vez mais desafiadoras e, por vivenciarmos o ambiente educacional, acreditamos na busca incessante de soluções visando tornar o espaço escolar cada vez mais atrativo e interessante (Vygotsky, 1984). Ainda de acordo com Vygotsky (1984), a escola é um espaço que necessita oferecer substratos que possibilitem o acesso ao saber e esse processo também passa pela mediação, contextualização e atribuição do docente.

Pinheiro, Dias e Alves (2021), entendem que, no mundo contemporâneo as pessoas, sobretudo os adolescentes, se interessam cada vez menos pela leitura e dedicam-se muito mais às redes sociais e às tecnologias audiovisuais. Afirmam que a observação e o convívio com jovens, leva-nos a consolidar que, atualmente, os discentes têm uma preferência em adquirir informações por meio de dispositivos tecnológicos em detrimento a um jornal ou um livro. Nas redes sociais, a disputa pela

atenção é grande; as interrupções são constantes; e é nesse ambiente algorítmico, que Leporace (2024) chama de *algoritmosfera*, que vivem os nossos estudantes. Não podemos ignorar isso, já que se trata do contexto maior em que a escola, hoje, se insere, como destaca a autora. A algoritmosfera é um espaço plataformizado, em que constantemente os usuários de internet fornecem dados que alimentam sistemas interconectados. Esse ambiente digital traz características próprias que desafiam o que sabemos sobre conexões, percepção, atenção e aprendizagem.

Nesse cenário, considera-se que a experiência de ensinar deve passar por reflexões, tendo em vista a sua adequação aos tempos atuais, por meio da inserção de novas metodologias que dialoguem com os alunos contemporâneos. Neste trabalho, busca-se também compreender as tecnologias como aliadas a essa experiência, ainda que se compreenda que são as próprias tecnologias a desafiar o que hoje entendemos por ensino e aprendizagem

Ao abordarmos a disciplina de História, refletimos que a contextualização do ensino dessa disciplina precisa estabelecer relações entre tempos distintos, o tempo passado permeando o tempo presente. É fundamental que se consiga fazer uma conexão com o tempo futuro também, caracterizando a importância de cada cidadão na construção da sociedade. Ressalta-se também que se faz necessário o discente compreender que ele faz parte desse processo e, por isso, precisa desenvolver um mínimo de competências e habilidades nessa disciplina para que consiga ter um melhor entendimento e participar de forma mais ativa da sociedade na qual está inserido, como reforça Santos (2021).

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), os educandos precisam, e devem, dialogar com os fatos históricos. Existe a necessidade de que eles sejam motivados, estimulados a buscar perguntas sobre o passado, contextualizando-as com o tempo presente, de forma dinâmica em sala de aula. É um desafio premente, mas necessário, levar o discente à compreensão do quanto é importante que ele aprenda História. É essencial que compreenda a relação entre a aprendizagem de História e os processos político-sociais, para que assim ele entenda a real necessidade de estudar essa disciplina para a sua formação como cidadão.

Sendo assim, a aprendizagem em História precisa de significação e, segundo Vygotsky (1984), ensinar de forma direta, numa direção linear na qual o professor detém o conhecimento, expõe conceitos, conteúdos, controla todo o processo, não tem eficiência: é preciso que haja uma abordagem prática e interacionista em sala de

aula. Entende-se que ensino e aprendizagem são uma construção que precisa ocorrer em conjunto, com a participação não somente do docente, mas também do educando, de forma a aliar conceitos, práticas cognitivas e socioemocionais, previstos na legislação vigente (Brasil, 2018).

Segundo Santos (2021), o conceito do ensino de História vem mudando muito atualmente, cada vez mais valorizando que seja proporcionada aos alunos uma visão crítica do mundo em que vivem, em detrimento da perspectiva positivista, na qual se prioriza a ênfase a datas e dados. De acordo com Onório e Treviso (2017), a prática do ensino de História deve contextualizar o conhecimento científico, com o objetivo de valorizar o conceito histórico, cultural e social, através da aprendizagem, por meio da prática e da interação na escola. Dessa forma, espera-se que as estratégias visando o processo de ensino pressuponham uma relação entre os conteúdos de História e a vida cotidiana dos atores envolvidos, respeitando as reflexões e alimentando o entendimento e a qualidade do ensino (Santos, 2021).

O conhecimento e visão de mundo das próximas gerações, afinal, será fomentado e construído de acordo com as atitudes que eles tomam hoje, entendendo, contextualizando, refletindo e tomando consciência de sua posição como ator social (Pinheiro; Dias; Alves, 2021). Nesse contexto, o problema de pesquisa é, em primeiro lugar, a falta de interesse do discente pelo ensino de História, e em segundo lugar a sua falta de compreensão quanto à relevância da aprendizagem de História. Acreditamos que a segunda é uma razão para a primeira, ainda que não seja a única. O foco deste trabalho de pesquisa é no estudante do segundo segmento do ensino fundamental, na perspectiva de uma escola privada. A hipótese é a de que o jogo pode ser um recurso a aumentar o interesse dos alunos pelo aprendizado de História, por meio do incremento de sua compreensão acerca da relevância da disciplina e do aumento de sua conexão com a disciplina, a partir do momento em que são criados laços e desenvolvidas formas de diálogo entre o estudante e o professor tendo o jogo como ponto de partida, e assim gerando-se alternativas pedagógicas lúdicas, quando aplicado no contexto da aula.

1.3. Tecnologia na Educação

Vivemos em um ambiente de transformações contínuas e as mudanças no campo tecnológico seguem em um crescimento vertiginoso. Na educação, em nível

nacional, encontra-se na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), algumas diretrizes que dialoga com essas transformações. Nas competências gerais da educação básica, por exemplo, destaca-se a competência 5, que prevê:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 11).

Nesse sentido, para Lopes e Gomes (2020), o desenvolvimento tecnológico trouxe oportunidades nunca imaginadas ao longo da história humana, proporcionando consideráveis mudanças estruturais na forma de se comunicar e transmitir informação.

Percebe-se o impacto das inovações tecnológicas em diversos campos de diversas áreas como na saúde, política, infraestrutura, segurança e na educação não tem sido diferente. No ambiente educacional, embora tenha existido uma certa desconfiança num primeiro momento, a aceitação ao investimento na atualização e na capacitação para o trabalho docente, aliado ao uso das tecnologias, tem sido uma realidade e tem contribuído para o desenvolvimento do trabalho docente por parte do professor (Lopes; Gomes, 2020).

Conforme sinaliza Moraes (2023), o uso de tecnologias digitais na educação tem sido ponto chave de iniciativas visando o desenvolvimento de ideias e estratégias para a educação do século XXI. Diante da necessidade da utilização de tecnologias no âmbito educacional e considerando os discentes como membros de uma nova geração a qual podemos considerá-los como nativos digitais, devemos reconhecer também que esta imersão tecnológica se deve ao fato de que a tecnologia fornece acesso instantâneo à informação, proporcionando dinamismo e caracterizando-a como uma importante ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, elaborando experiências significativas aos discentes de todos os segmentos (Moraes, 2023).

Nesse sentido, conforme sinaliza Moraes (2023), mesmo tendo um grande progresso na introdução da tecnologia educacional nas últimas décadas, os avanços têm ocorrido de forma mais lenta. Antes da pandemia, muitos docentes já sinalizavam

para o uso de ferramentas digitais, plataformas, sites, jogos educacionais entre outros. No entanto, diante do impacto imprevisto provocado pela COVID-19 na educação, ocorrendo o fechamento das escolas, essas reinvindicações tornaram-se essenciais.

De acordo com Lopes e Gomes (2020), existe na atualidade diversas plataformas digitais que oferecem recursos educacionais para o aprendizado discente e isso acaba facilitando bastante, pois os educandos aprendem com mais facilidade por meio de recursos tecnológicos.

No caso dos professores, possibilitam o acesso a materiais tecnológicos que podem auxiliar não somente na elaboração de conteúdos de exercícios, mas também no acompanhamento da realização dessas atividades, criando meios de comunicação, com a formação de grupos de trabalho, avaliando os discentes, sanando dúvidas, atuando na mediação (Lopes; Gomes, 2020).

A conectividade, bem como o telefone móvel, por exemplo, pode atuar potencialmente como importante ferramenta para instrumentalizar à docência dos professores no âmbito escolar, proporcionando dinamismo, tornando as aulas mais instigante, facilitando o engajamento do educando no processo de ensino-aprendizagem (Assis; Silva, 2018).

Ao elaborarmos estratégias para o Ensino de História, associadas ao uso de tecnologias digitais, fica perceptível que isso é uma demanda fundamental na atualidade, pois os docentes são desafiados no ensino o tempo todo. O livro didático, apesar de importante, não pode ser o único recurso estratégico para um professor lecionar. Seguir como se fazia a algum tempo atrás, numa perspectiva da pedagogia tradicional, pode fazer com que o discente se desconcentre e perca o foco, se a abordagem pedagógica seguir sempre da mesma forma (Pinheiro; Dias; Alves, 2021).

Nesse sentido, torna-se impensável um professor, ao chegar em uma sala de aula, pedir aos discentes, sem nenhuma contextualização, para folhearem o livro numa determinada página e começar a explanar a matéria, pois além da qualidade do processo de aprendizagem ficar limitado e desconexo, pode também ficar comprometido, por conta dessa nova realidade que o imediatismo da contemporaneidade tem proporcionado, onde os educandos não se sentem verdadeiramente representados por um conteúdo aparentemente vazio, à margem de seu tempo, fazendo com que não se seduzam pelo ensino de História e nem mesmo demonstre um engajamento sequer no sentido de entender, adquirir e contextualizar mais conhecimentos da disciplina (Pinheiro; Dias; Alves, 2021).

Entretanto, podemos refletir que, para o tema desta pesquisa, o desafio do ensino de História no mundo contemporâneo: possibilidades de uma aprendizagem mais significativa para os estudantes do segundo segmento no ensino fundamental, o uso de novas tecnologias digitais pode auxiliar no trabalho de tomada de consciência e contextualização, dando significado e incentivo ao discente, no sentido de obter um melhor engajamento para uma prática de ensino voltada para a criticidade, dialogando com a literatura sobre o tema, buscando dados reconhecidos pela comunidade acadêmica (Moraes, 2023).

Dessa forma, podemos destacar a relevante importância da utilização das tecnologias digitais para que se desenvolva habilidades e competências no ensino de História para os estudantes do segundo segmento do ensino fundamental.

1.4. Relevância

A relevância deste tema, de acordo com a proposta da Base Nacional Comum curricular (Brasil, 2018), se faz presente na finalidade do aprofundamento no ensino de História de forma mais dinâmica e significativa, contextualizando o nosso presente, orientando e dialogando com o passado, evoluindo como seres humanos e cidadãos ativos na sociedade, procurando não repetir erros que provocaram e ainda provocam impactos profundos em nossa aprendizagem.

Conforme classifica Bittencourt (2009), a chamada pedagogia tradicional, caracterizada por priorizar o uso da memorização de nomes, datas, fatos e lugares, baseia-se em aulas expositivas, que evidencia uma relação de poder no contato entre o docente e o discente. E isso se mostra evidente diante de uma geração de jovens tão conectada com o presente sem demonstrar motivação e interesse em procurar atribuir um significado ao passado, transparecendo que não fazem a mínima prospecção para o futuro.

Corroborando com o exposto, acaba-se por excluir o educando da realidade a qual ele está inserido, desconsiderando qualquer interpretação da história por ele vivenciada, impossibilitando-o de questionar a sua própria trajetória, sua realidade, de sua família, sua comunidade, sua sociedade, sua nação e seu tempo. Acaba assim, por naturalizar o fato de não se enxergar como um ator social de seu tempo histórico, impossibilitando-o de dialogar com as questões e conhecimentos lançados em sala de aula (Cabrini; Vieira; Ciampi, 2017).

A relevância deste tema busca também uma contribuição para a comunidade científica, ressaltando as metodologias ativas, que busca uma aprendizagem significativa de ação questionadora, avançando em teorias e práticas pedagógicas junto aos discentes no âmbito escolar, conciliando autonomia, tecnologia, atividades colaborativas, promovendo dinamismo e criticidade ao educando (Faria, 1987).

Ademais, o uso de mapas conceituais torna-se desafiador diante da adequação dessa prática auxiliar nas relações dos conceitos transmitidos para a turma, tanto em sala de aula como através dos saberes apreendidos pelo educando de maneira autônoma em tempos atuais, sendo esses conjuntos de saberes considerados como conceitos históricos, fundamentais à aprendizagem significativa (Silva, 2021).

Assim, percebe-se a necessidade de buscar o desenvolvimento de práticas cognitivas, emocionais e que possibilitem uma aprendizagem mais significativa no ensino de História, motivando e colocando o aluno na construção de sua própria história enquanto sujeito, fazendo-o compreender seu papel na sociedade e assumindo seu compromisso, bem como a sua responsabilidade no mundo contemporâneo (Silva, 2021).

Busca-se, portanto, desenvolver competências e habilidades visando formar um educando mais crítico, questionador, capaz de dialogar, problematizar e relaciona-se sobre os mais variados temas passados, atuais e, sobretudo, que o faça situar-se da melhor forma possível em relação ao futuro.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

Este trabalho tem como objetivo geral propor estratégias que auxiliem no processo de ensino da disciplina de História para estudantes do segundo segmento no ensino fundamental, séries finais, que vise, por meio de novas tecnologias digitais, proporcionar uma aprendizagem mais colaborativa, crítica, dinâmica e motivacional.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Investigar a aprendizagem significativa direcionada ao Ensino de História para estudantes do Segundo Segmento no Ensino Fundamental, séries finais, participantes da pesquisa.
- Refletir sobre o papel do Ensino de História no contexto atual, com base na historiografia e as adversidades encontradas pelos sujeitos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.
- Desenvolver práticas pedagógicas por meio de novas tecnologias digitais que possibilitem aos estudantes um Ensino da História de forma mais dinâmica;
- Elaborar e aplicar um Jogo Digital que favoreça os alunos envolvidos no tema da pesquisa
- Avaliar se a metodologia por meio da utilização de tecnologias digitais pode dar significado e favorecer o Ensino de História.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A pesquisa neste capítulo visa refletir acerca do tema dessa dissertação, a significação nas aulas no ensino de História, por meio de tecnologias digitais, a partir de um levantamento bibliográfico, dialogando com autores concatenados com a área da educação, comunicação e tecnologias digitais.

2.1. O Ensino de História no Contexto Atual

Ao contextualizar o ensino na educação básica brasileira atual, torna-se possível elaborar uma conexão com as mudanças significativas que ocorrem por conta da globalização. As inovações tecnológicas digitais que aconteceram no campo da comunicação humana trouxeram uma nova essência, possibilitando novas práticas de ensino à escola (Silva, 2023).

Conforme corrobora Moraes (2023), a educação sofreu mudanças significativas ao longo dos anos, atribuindo novos olhares influenciados pelas novas tecnologias. Com isso, a internet configura-se como uma fonte de informação importantíssima para os discentes e classifica-se como uma das ferramentas para melhora na qualidade da aprendizagem.

Nesse contexto, a discussão sobre o ensino na educação brasileira tem fomentado inúmeros debates e desafios, captando a atenção não somente das

autoridades educacionais, responsáveis por políticas públicas na área, das universidades, formadoras de agentes atuantes no campo educacional, mas também de docentes, ligados diretamente ao alunado em situação de aprendizagem escolar.

Tais indagações são cada vez mais relevantes nas investigações acerca do ensino de História na atualidade, com destaque ao cuidado de historiadores com o entendimento das práticas e conceitos que permeiam o saber historiográfico escolar (Brinco; Cabral, 2020).

Ainda conforme aponta Brinco e Cabral (2020), o uso das tecnologias digitais tem sensibilizado as formas de ensino e aprendizagem, onde vários pesquisadores enaltecem a riqueza da escola e, principalmente, da sala de aula na concepção de experimentos que visem problematizar o social, com a finalidade de oferecer significados, socializações, bem como a construção de identidades coletivas e individuais, de maneira subjetiva, dentre outras. Ou seja, um espaço de aprendizagem tanto para o aluno quanto para o professor.

Observamos que na elaboração do conhecimento histórico escolar a aprendizagem de conhecimentos científicos é construída pelo educador, sob as bases da gnose comum vivenciadas pelos jovens, estas permeadas pela família e pelo contexto social em que vivem (Vygotsky, 2008).

Destarte, uma aula de história interage com a experiência de vida dos alunos enquanto dialoga com as práticas e o saber historiográfico do docente nas escolhas de conteúdos metodológicos. Fortalece o ensino e a forma de aprender ao valorizar e reconhecer cada ator envolvido no processo e ao enfrentar as formas de silenciamento, apagamento e descaracterização de determinados sujeitos, sobretudo as minorias (Candau, 2009).

Conforme afirma Comiotto (2020), metodologias ativas inovadoras passaram a serem o cerne das práticas e estratégias em sala de aula, em especial o ensino híbrido. Em seu conceito simples traz a ideia de combinação, de fusão. Assim, abre um leque de possibilidades para que se alcance, de maneira marcante, a aprendizagem significativa aos alunos. Pois nos possibilita diversificar ambientes de aprendizagem presenciais e remotos, harmonizar tempos e espaços de ensino, a partir de atividades que construam capacidades de interação entre esses espaços de aprendizagem. Coloca o aluno em uma condição central nesse processo, em que ele desenvolverá o conhecimento de maneiras variadas, ressignificando sua compreensão acerca dos conceitos científicos, sintetizando a sua vivência na prática

com a ciência anunciada. Nas séries finais do ensino fundamental, com destaque para o componente curricular de História, o discente convive com saberes próprios da ciência histórica que o leva a criar opiniões e argumentações acerca da vivência sociocultural. Diante disso, evoca-se no educando o estímulo para o conhecimento, tornando-se crucial para o êxito no processo de obtenção de uma aprendizagem mais significativa (Comiotto, 2020).

Corroborando com a ideia de educação híbrida, na utilização da internet como metodologias ativas no ensino, surge também uma nova área do conhecimento que se destaca pelas interações entre os diversos campos da educação e da comunicação, sendo classificada como educomunicação (Lostada; De Souza, 2016).

Trata-se de um campo de ação que surge entre os campos tradicionais da educação e da comunicação e que, atualmente, revela-se um ótimo percurso para a ressignificação das práticas sociais que pretendem amplificar as inúmeras possibilidades de expressões do ser humano, em especial, da juventude (Soares, 2011).

Os propósitos, princípios e campos de intervenção estabelecem, em si, ambientes educomunicativos em que as partes que o constituem se movimentam em feedback criativo, conforme os ajustes que acontecem nas observações e nas práticas nas áreas da Educação e da Comunicação em contato (Mazzarino; Marques, 2023).

Nesse sentido, conforme classifica Silva (2023), a educomunicação surge com alternativa de criar e revisar a comunicação escolar, entre gestores, docentes e o alunado. Trata-se de uma série de ações que demandam um planejamento com a finalidade de promover melhorias na comunicação, bem como no envolvimento de todos que abrangem o processo de ensino e aprendizagem do discente. Esse planejamento deve privilegiar a autoestima e o potencial de expressão de todos os envolvidos no processo.

Diante disso, a educação e a comunicação não se estabelecem apenas ao espaço da escola, a educomunicação ultrapassa os limites. Por isso, precisamos estar compenetrados a essa mudança, pois aprendemos no decorrer de nossa jornada. E o papel do docente é promover da melhor forma o trato com o conhecimento, ouvir o discente, facilitar a compreensão (Silva, 2023).

Dessa forma, conforme ratifica Lostada e De Souza (2016), considera-se que uma educação voltada para a formação de discentes busca dar conta das dimensões mais variadas do desenvolvimento do cidadão e se designa como um processo ao

longo da vida deste sujeito. A educomunicação busca repaginar as práticas de ensino e aprendizagem e o reconhecimento da sociedade ao longo do espaço escolar, propiciando as diversas possibilidades educacionais, para além daquelas fragmentadas pelos modelos de currículos escolares tradicionais que não funcionam mais atualmente.

2.2. Desafios e contribuições no Ensino de História

O ensino de História no Brasil na atualidade passa por desafios consideráveis, e essa tem sido uma forte percepção de educadores e pesquisadores na área. É possível pensar sobre dificuldades que são particulares da disciplina, mas também que dialogam com o campo educacional, de uma maneira geral, e que não deixa de afetar propriamente o ensino de História. Assim, parece perceptível que vários fatores contribuem para a produção de uma educação em uma perspectiva não dialógica (Rodrigo Chequetto; Cozzer, 2023).

É importante reconhecer também a escola como um espaço social que absorve ações e influências oriundas da sociedade e que não retém, de maneira isolada, tais ações e influências, conectando-se com a realidade do meio. Diante disso, a escola segue adaptando-se, absorvendo, contribuindo para mudanças e sentindo os desafios sociais da contemporaneidade (Rodrigo Chequetto; Cozzer, 2023).

Atualmente podemos considerar a especialização fechada como um grande desafio para a educação, pois dificulta o entendimento da realidade numa visão mais ampla. As disciplinas são introduzidas em um todo, tornando a realidade confusa e complicada. Essa especialização fechada pode desprezar e desagregar fatos e conhecimentos que se interligam que maneira integrada. O ensino de História precisa desprender-se e conversar com outras disciplinas, tais como a Geografia, a Sociologia, a Filosofia e tantas outras que possibilitem caminhar de forma ampla na busca da reflexão e o entendimento (Rodrigo Chequetto; Cozzer, 2023).

Ainda, segundo Rodrigo Chequetto e Cozzer (2023), uma das características perceptíveis que podem contribuir em sala de aula tem sido a dialogicidade. Por dialogicidade, tem-se a ideia de diálogo interdisciplinar, onde existe o cuidado de pensar os conteúdos numa expectativa que considera a complexa estrutura atual do conhecimento, que se põe de maneira ampla e interligada, ou seja, a construção do conhecimento se dá através de inúmeras conexões, associando técnicas e saberes

diversos. A ideia de diálogo pressupõe ida e volta, ir e vir, falar e ouvir, uma troca. E a riqueza está exatamente nessa conexão, que provoca consolidações, revisões ou mesmo o afastamento de práticas e ideias até então consolidadas. No ambiente científico, multifacetado e móvel, essas revisões são essenciais. O conhecimento pode ser considerado como uma construção ininterrupta e somente pode ser considerada uma construção por conta da dialogicidade (Rodrigo Chequetto; Cozzer, 2023).

É importante considerar também a crítica as mídias como um grande desafio contemporâneo. São oferecidas, de forma contínua, diversas informações para a sociedade, interferindo na vida social de maneira pertinente. O consumo de mensagens midiáticas bem como os processos de checagem investigativa aumenta a noção de cidadania educomunicativa. Se faz necessário contextualizar essas mensagens de maneira crítica, levando em consideração um cenário marcado pela desinformação. O desafio da leitura crítica é preponderante à medida que o poder de conexão das redes concebe a comunicação, de maneira geral, facilitando também as campanhas de desinformação e Fake News, disseminando e influenciando opiniões nos diversos espaços de conhecimento, em especial a educação, a política e a economia, interferindo na vida de quem recebe esses dados (Mazzarino; Marques, 2023).

Nesse sentido, Fontenele et al. (2024), pontua que a partir da década de 2010, iniciou-se a expansão das redes sociais na internet. Nesse período surgem as pessoas dedicadas a produção de conteúdos digitais diversos. Usuários aumentaram suas capacidades de participação e de influenciar o comportamento de pessoas através da rede. Diante das conquistas, proporcionadas por conta da expansão das redes sociais, um efeito colateral manifesta-se como um desafio diante da velocidade bem como do volume de informações apresenta-se na internet.

Atualmente, o negacionismo histórico é fortalecido pela velocidade com que as notícias circulam por meio da internet. Por conta de não existir uma regulação em que ateste a veracidade das informações, tornou-se habitual a distribuição de notícias falsas, que ficaram conhecidas como Fake News. O combate a desinformação, a disseminação de notícias falsas, as Fake News, é um desafio em que tanto os docentes de História quanto de outras disciplinas precisam reconhecer e posicionar-se, tendo em vista que o alunado, em geral usuários da internet, revelou-se exposto a esses tipos de manejo e controle (Fontenele et al.,2024).

Entretanto, Mazzarino e Marques (2023), destaca também a educomunicação como uma das características importantes para o processo de escolarização. Democratizar com a finalidade de oportunizar o ingresso à informação bem como as formas de produção demanda a oferta de ambientes tanto para a tecnologia quanto para o diálogo. Utilizar e entender os meios e sua funcionalidade é muito importante para a consolidação da educomunicação.

A Educomunicação é um campo do saber filosófico e científico, caracterizado pela reflexão livre sobre si bem como aos processos que as constroem. As atividades de campo na Educomunicação instigam a reestruturação de suas metas e objetivos, assim como de suas orientações, convicções e áreas de intervenção, por conta de seu dinamismo característico. É muito importante a sistematização de experiências bem como o próprio estudo do fenômeno formado pela conexão entre educação e comunicação, condicionando uma harmonia especial entre teoria e prática (Soares, 2011).

Ainda segundo Mazzarino e Marques (2023), a democratização do acesso à informação bem como a sua elaboração oferece caminhos possíveis ao diálogo crítico e não polarizado a diversas controvérsias de círculos sociais diversos. Proporciona-se assim, o compartilhamento de habilidades e competências para a elaboração da educomunicação. Além de oportunizar acessos, colabora e lança-se como uma proposta interessante de ação para promover formações que proporcionem a autonomia e representatividade política no uso de meios para a construção de relatos próprios dos grupos.

Ratificando essa ideia na busca pelo diálogo crítico e politizado, considera-se de forma relevante o uso de metodologias ativas no ensino de política nas aulas de História, conforme classifica Medeiros (2024):

> A implementação de metodologias ativas no ensino de política nas aulas de História é sugerida para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo. Essas abordagens, como aprendizagem baseada em projetos, debates, simulações e estudos de caso, desenvolvem competências essenciais nos alunos, preparando-os para serem cidadãos informados, críticos e participativos em suas comunidades e na sociedade em geral. Ao estimular a reflexão crítica, a colaboração e o

> pensamento analítico, o ensino de política nas aulas de História contribui para a formação de cidadãos conscientes e ativos em sua participação política e social. (MEDEIROS, 2024, p.33)

Portanto, percebe-se de maneira relevante que o uso de metodologias ativas no ensino de História pode proporcionar de forma mais dinâmica e significativa a representatividade para que o discente se reconheça como parte atuante dessa história política e social.

É importante ressaltar também como mediação na busca por metodologias ativas, que vise dar mais dinamismo e significado para as aulas de História a aprendizagem por meio de jogos digitais. Conforme aponta Bianchessi e Mendes (2019), verificou-se suporte didático na Teoria da Aprendizagem Significativa para a inclusão do ensino de História em jogos digitais, promovendo a interação entre a prévia estrutura cognitiva do discente e o conteúdo teórico de aprendizagem. Percebeu-se através dos jogos digitais uma forma diferenciada de ensinar História, instigando os discentes a se interessarem mais pelos temas de estudo. Ainda de acordo com Bianchessi e Mendes (2019), a experiência viabilizou a conscientização do alunado para serem agentes do processo histórico, e não apenas discentes passivos diante do processo de habitual de ensino. A participação nos jogos digitais leva os alunos a ativarem atitudes críticas e de reflexão diante das possibilidades presentes na construção do conhecimento.

Outra maneira, não menos importante, de se vislumbrar metodologias ativas no ensino de História são as olímpiadas do conhecimento. Segundo Fontenele et al. (2024), as olimpíadas do conhecimento em Ciências Humanas, como a ONHB e a OCHE, são ferramentas relevantes no enfrentamento dos problemas e desafios atuais no ensino de História. Compreende-se a relevância dessas olimpíadas na construção de uma postura ativa nos discentes, tornando-os capazes de elaborar habilidades críticas e participativas. Essas habilidades são fundamentais visando o combate aos negacionismos históricos que se evidenciaram diante da expansão das redes sociais. Ademais, as reuniões de orientação de equipes olímpicas se revelam como oportunidades para que o docente atenue os prejuízos causados pela carga horária insuficiente destinada à disciplina de História. Essas reuniões se mostram como alternativas secundárias de ensino, proporcionando tanto aos professores quanto ao

alunado uma melhor adequação de aproveitamento de tempo, discutindo temas atuais e de relevância que são constantemente abordados nas questões olímpicas, de modo que o conhecimento histórico possa ser crítico, significativo e representativo para os estudantes no enfrentamento dos mais variados problemas sociais contemporâneos, como o racismo, transfobia, o machismo e as desigualdades sociais causadas pela má distribuição de renda no Brasil, por exemplo (Fontenele et al., 2024).

É importante considerar que essas contribuições são de extrema relevância e encontram amparo previsto na Base Nacional Comum curricular (Brasil, 2018), que prevê em suas competências específicas de História para o ensino fundamental:

> 1. Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.
>
> 2. Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica.
>
> 3. Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.
>
> 4. Identificar interpretações que expressem visões de diferentes

> sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.
>
> 5. Analisar e compreender o movimento de populações e mercadorias no tempo e no espaço e seus significados históricos, levando em conta o respeito e a solidariedade com as diferentes populações.
>
> 6. Compreender e problematizar os conceitos e procedimentos norteadores da produção historiográfica.
>
> 7. Produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais. (BRASIL, 2018, p. 404)

Dessa forma, podemos considerar as metodologias ativas aqui mencionadas como importantes ferramentas na construção de um ensino de História mais crítico, dinâmico e representativo para os alunos na educação básica atual.

2.3. Os Discentes das Gerações Y, Z e Alpha

O surgimento das tecnologias tem proporcionado mudanças significativas na sociedade ao longo do tempo e de maneira mais ampla no ambiente educacional. A escola e o corpo docente precisam reconhecer e entender as demandas e desafios que surgiram através das mudanças ocorridas por conta da Modernidade Líquida e avaliar os efeitos na educação diante dessas mudanças que ocorrem. Os discentes chegam as instituições de ensino cada vez mais dotados de um conhecimento tecnológico que grande parte dos professores ainda não tem domínio (Espíndola et al., 2024).

Nesse sentido, se faz necessário, a princípio, compreender a definição de modernidade líquida, definição esta que aponta para a modernidade contemporânea. Esse conceito foi elaborado pelo sociólogo polonês Zygmund Bauman (2001), com o objetivo de apontar um novo período em que as relações políticas, econômicas, sociais, bem como os meios de produção, seriam inconstantes, flexíveis e efêmeros, da mesma forma como são os líquidos. A era que antecedeu a essa época foi classificada, segundo o autor, como modernidade sólida, onde existia a estabilidade das relações que tendiam a serem ininterruptas e permanentes. Os fatos que acontecem na economia, na política, na cultura e no meio social em geral, influenciam nas relações humanas entre indivíduos que vivem em determinadas épocas. Entretanto, as gerações são inspiradas pelos fatores do tempo em que vivem, cada geração demonstra características próprias (Bauman, 2001).

Dessa forma, Espíndola et al. (2024), pontua que essas gerações de professores e alunos são distintas e coexistem em um mesmo espaço em que demanda uma convivência que fomente a construção da aprendizagem bem como do conhecimento. Os docentes têm diante de si uma geração que carrega diferentes culturas e valores, provocando um atrito de ideias. A escola e os docentes devem preparar-se para receber essa geração de forma a implementar as transformações e ajustes que visem alcançar tanto os objetivos educacionais quanto a capacidade de compreensão dos discentes. É importante distinguir a geração a qual os alunos vivem, percebendo suas características, seus comportamentos, estilos de vida, suas formas de aprender. Os professores precisam controlar essa prática para realizar as acomodações necessárias com a ideia de dinamizar as aulas de acordo com as especificidades dos discentes (Espíndola et al., 2024).

Na percepção das diferentes gerações no contexto educacional, perante a modernidade líquida, Sousa (2024), classifica que entender as particularidades e realidade histórica do conjunto de gerações é preponderante diante dos desafios contemporâneos, levando em consideração o contexto social, do mercado de trabalho e escolar, que tem sido marcado pela diversidade.

Entende-se geração como um conceito que é conferido a um grupo de indivíduos que tenham nascido em uma mesma época, dividiram experimentações parecidas e produziram princípios diferentes. Conforme classifica Tani (2022), a composição de estudos por faixa etária é composta pela Geração de Veteranos, nascidos antes de 1940, sendo uma geração que tem como principais características

o equilíbrio e a solidez. A Geração Baby Boomers, de acordo com Sousa (2024), nascidos entre 1940 e 1960, é uma geração que surge no período do Pós-guerra, caracterizada pelo crescimento da população e significativas modificações culturais. A Geração X, conforme sinaliza Espíndola et al. (2024), é composta por nascidos entre 1960 e 1980, é uma geração que surgiu no contexto de várias revoluções sociais, políticas, econômicas e tecnológicas. São desconfiados, autônomos e resistentes às modificações. A Geração Y, que são os nascidos entre 1981 e 1996, são considerados, de acordo com De Lima et al. (2024), os primeiros de uma era, marcada pela evolução tecnológica e buscam emancipação, reconhecimento e autonomia. A Geração Z, conforme pontua Sousa (2024), é uma geração dos nascidos entre 1995 e 2010. Trata-se de uma geração que surge compenetrada na tecnologia e, diante disso, não conseguem imaginar a ideia de conviver sem os meios tecnológicos digitais. Têm como características relações delicadas e rasas. Por fim, a Geração Alpha, a mais recente, que, segundo Fonteles et al. (2023), é formada pelos nascidos a partir de 2010 e não só estão totalmente imersos na tecnologia, como também tem a tecnologia como parte integrada. Essa é a geração da velocidade, da emancipação, da curiosidade, da inovação e, sobretudo, do protagonismo no desenvolvimento cognitivo e cultural.

Para que a educação seja concreta e considerável para esses discentes, é necessário adaptá-la a essa nova realidade. É importante compreender as particularidades típicas da Geração Alpha bem como os efeitos da modernidade líquida na educação visando o avanço de métodos educativos que atendam às demandas desse grupo. A coexistência de várias gerações em diversos contextos sociais demanda um olhar especial no sentido de garantir uma educação que compreenda e que seja efetiva. Dessa forma, é importante pontuar a importância de adequar as práticas educacionais visando atender às necessidades e especificidades da Geração Alpha, respeitando o cenário atual de constantes novidades e transformações, caracterizados pela ideia de modernidade líquida (De Lima et al., 2024).

2.4. A Gamificação e as Tecnologias no Ensino de História

No ambiente educacional atual, o ensino de História vem enfrentando desafios consideráveis na busca por uma aprendizagem significativa e crítica, que seja capaz

de superar a filosofia da pedagogia tradicional. A formação conteudista diverge do que se imagina para a disciplina de História, esperando-se que esta execute um papel preponderante na formação dos discentes, não apenas repassando noções do passado, mas também ajudando a contextualizar as dinâmicas sociopolíticas que delineiam o mundo em que vivemos. No entanto, tradicionalmente, além de ser focado na absorção de conteúdos o ensino de História tem sido caracterizado por uma abordagem linear e eurocêntrica, que privilegia determinados eventos e figuras históricas em detrimento de outros, ignorando perspectivas e experiências diversas (Santos, 2024).

De acordo com Borges et al. (2021), o avanço do mundo digital e o desenvolvimento da internet impulsionou uma propagação extraordinária dos jogos em formato digital, especialmente diante da popularização dos smartphones. Ainda, de acordo com os autores, os jogos digitais são concepções de jogos que se apropriam de elementos interativos e gráficos governados através de um programa de computador. Pelo fato de serem atraentes em termos estéticos, os jogos digitais têm condições de proporcionar entretenimento e lazer aos seus usuários, incentivando o desenvolvimento crítico, o raciocínio lógico, a criatividade e a autonomia nas decisões a serem tomadas, fazendo com que, diante da atividade, o jogador desenvolva processos de aquisição do conhecimento de forma distinta (Borges et al., 2021).

Santos (2024) indica a possibilidade de utilização da gamificação – isto é, da utilização de elementos de jogos – em circunstâncias que não sejam meramente recreativas, oferecendo um potencial para ressignificar a experiência na aprendizagem, tornando-a mais divertida, atraente e representativa. O ensino dos conteúdos da disciplina de História, se ofertados por meio da gamificação, pode recuperar o dinamismo com essa alternativa pedagógica para a sala de aula, trazendo de forma concreta e inovadora a realidade presente no campo social e educacional. É própria dos jogos digitais a busca pela superação, um elemento que pode ser incorporado à aprendizagem e acabar, assim, aguçando os discentes em vários sentidos: na busca por objetivos e metas; auxiliando-os na preservação contínua do foco nas tarefas, e possibilitando, de maneira colaborativa, a competição, aumentando o interesse entre os participantes (Bianchessi; Mendes, 2019).

Serpa (2023) destaca que é importante e necessário ressaltar que uma atividade envolvendo um jogo em sala de aula ou em qualquer ambiente educacional

não é caracterizada como gamificação por si só, pois isso seria entendido somente como utilização de um jogo por diversão e entretenimento, ou seja, o uso de jogos no ensino. A gamificação na aprendizagem acontece quando se trabalha de forma didática os objetivos pedagógicos, envolvendo elementos de jogos em atividades educacionais específicas. É importante reconhecer, assim, que o entretenimento faz parte do processo de gamificação, mas não é o objetivo principal. Nesse contexto, o discente torna-se protagonista no processo de ensino e o docente torna-se o facilitador e mediador no processo, o que classifica a gamificação como uma metodologia ativa de ensino (Serpa, 2023).

Dessa forma, parece ser uma opção para aumentar o interesse dos alunos priorizar a oferta de tecnologias digitais, inclusive gamificação, na implementação de metodologias ativas, proporcionando o interesse do discente, seja pelos aspectos visuais, pela interface atrativa, ou mesmo, inicialmente, pelo jogo em si.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Por conta de suas características e especificidades, a pesquisa enquadrou-se no tipo de pesquisa de natureza exploratória qualitativa de abordagem descritiva, onde os dados são coletados e analisados para identificar padrões ou temas, pois de acordo com a forma escolhida para o desenvolvimento da pesquisa, demanda-se um repertório teórico-metodológico condizente com as particularidades do objeto a ser investigado e que o pesquisador coordene esse padrão de maneira plausível, evitando uma apropriação aparente ou simplesmente funcional de métodos sem a devida reflexão (Oliveira; Guimarães; Ferreira, 2023).

Portanto, a pesquisa qualitativa dialoga com os aspectos que não deverão ser quantificados, preocupando-se apenas com a percepção, bem como a interpretação do funcionamento das relações sociais que são estabelecidas (Silva, 2023).

Assim, na etapa um, foi executado um levantamento bibliográfico na busca de referencial teórico.

Na etapa dois, buscou-se um contato inicial, por meio de uma pesquisa preliminar com os professores, aplicando 10 perguntas para os docentes que atuam ou atuaram lecionando na disciplina de História, com o objetivo de coletar e avaliar informações sobre a percepção do engajamento dos discentes e o uso de tecnologias, sobretudo gamificação, por parte dos docentes.

Na Etapa três, paralelamente à elaboração do Material Didático (Produto Técnico), o projeto foi submetido ao conselho de ética – CONEP/CEP, respeitando as resoluções vigentes 466/2012 e 510/2016, ambas do Conselho Nacional de Saúde, e assegurando que todos os procedimentos estivessem de acordo com as normas éticas da pesquisa com seres humanos bem como as características das pesquisas nas Ciências Humanas e Sociais. Após essa aprovação ética, a pesquisa seguiu as etapas subsequentes.

Na etapa quatro, foi concebido e aplicado um jogo digital, descrevendo-se em seguida observações pertinentes ao local onde a pesquisa foi aplicada e à experiência dos alunos em “jogar o jogo”, contribuindo com depoimentos e futuras aplicações do jogo, através de um segundo questionário, para avaliar a viabilidade e relevância no uso do Jogo Digital. Realizou-se posteriormente, na etapa cinco, uma avaliação e análise de resultados da pesquisa.

Abaixo segue um infográfico (Figura 1) das etapas percorridas na pesquisa desenvolvida:

Figura 1 – Percurso Metodológico da Pesquisa.



Fonte: Próprio autor (2025).

4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO

Neste capítulo, almeja-se demonstrar o caminho metodológico percorrido durante esse trabalho, bem como os procedimentos metodológicos para a obtenção dos resultados avaliados e as respostas para o problema apresentado nessa dissertação.

4.1. Pesquisa Preliminar

A fase preliminar da pesquisa caracterizou-se por avaliar a metodologia utilizada pelos docentes através de questionários individuais. As perguntas para essa coleta de dados visavam direcionar a pesquisa e o seu desenvolvimento. A resolução número 510, de 07 de abril de 2016, capítulo 1, artigo 2 em seu inciso 12, do Conselho Regional de Saúde que diz:

> XII - etapas preliminares de uma pesquisa: são assim consideradas as atividades que o pesquisador tem que desenvolver para averiguar as condições de possibilidade de realização da pesquisa, incluindo investigação documental e contatos diretos com possíveis participantes, sem sua identificação e sem o registro público e formal das informações assim obtidas; não devendo ser confundidas com "estudos exploratórios" ou com "pesquisas piloto", que devem ser consideradas como projetos de pesquisas. Incluem-se nas etapas preliminares as visitas às comunidades, aos serviços, as conversas com liderança comunitárias, entre outros (Brasil, 2016, p. 3).

Diante disso, foram aplicadas 10 perguntas (Apêndice B), sendo 9 fechadas e 1 aberta para 11 docentes que atuam ou atuaram lecionando na disciplina de História, por meio de um formulário digital, modelo Google Forms – aplicativo criado pela empresa Google que pode desenvolver formulários, através de uma planilha, ou questionários de pesquisa elaborados pelo próprio usuário, podendo utilizar também trabalhos já presentes no aplicativo. Trata-se de um serviço gratuito (Silva Mota, 2019). Nesse caso, foi aplicado com o objetivo de coletar e avaliar informações, por parte dos docentes, acerca da adequação, bem como na importância do uso das

ferramentas tecnológicas digitais, sobretudo que incluam gamificação, nas aulas de História. Ao término do questionário, denominado como Questionário 1, cada docente enviou as respostas com a sua respectiva identificação contendo seu nome e e-mail.

A última pergunta aos docentes, sendo a única aberta, foi destinada de forma livre para comentários sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de História.

O Roteiro de Perguntas que os docentes entrevistados responderam na preliminar de pesquisa, contemplando a etapa 2, é apresentado no quadro 1:

Quadro 1 – Perguntas da Preliminar de Pesquisa (Questionário 1)

NÚMERO DE ORDEM	PERGUNTA	CLASSIFICAÇÃO
01/10	Você atua em que tipo de instituição?	Pergunta Fechada
02/10	A que você atribui um suposto desinteresse do aluno no ensino de História, na perspectiva de uma escola privada?	Pergunta Fechada
03/10	Acredita-se que o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, como empatia, observação, interpretação, lógica, abstração, são componentes importantes para uma compreensão maior da História. Você estaria disposto(a) a saber mais sobre isso para usar o conhecimento de maneira prática em sala de aula com seus alunos?	Pergunta Fechada
04/10	Você sabe o que é gamificação?	Pergunta Fechada
05/10	A gamificação possui princípios que remetem ao desenvolvimento de habilidades cognitivas. Você já utilizou gamificação em sala de aula?	Pergunta Fechada
06/10	Você concorda que a utilização da gamificação pode melhorar o desempenho nas suas aulas de História?	Pergunta Fechada
07/10	Você consideraria a gamificação no seu método de ensino para melhorar o ensino de História?	Pergunta Fechada
08/10	Você gostaria de receber treinamento ou participar de grupos de apoio tecnológico visando melhorar as práticas de ensino de História?	Pergunta Fechada
09/10	Quais mudanças você consideraria para aumentar o interesse dos discentes no ensino de História?	Pergunta Fechada
10/10	Deixe sua contribuição sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de História:	Pergunta Aberta

Fonte: Próprio autor (2025).

O uso do questionário contribuiu para uma maior aproximação do problema a ser estudado. Com base nas respostas deste questionário, no qual constatou-se a importância do uso de ferramentas tecnológicas nas aulas de História, o estágio a seguir foi o de descrever o caminho percorrido para a aprovação dessa pesquisa junto ao CONEP-CEP, além de elaborar o Material Didático (Produto Técnico) a ser desenvolvido, o Jogo Digital Caminhando na História, utilizando os procedimentos e as ferramentas necessárias, conforme já foi detalhado no capítulo anterior.

4.2. Submissão do Projeto de Pesquisa Junto ao CONEP/CEP

Diante de uma etapa de extrema relevância para o projeto, a submissão junto ao comitê de ética na pesquisa tornou-se essencial, pois conforme aponta Santos et al. (2022), o comitê atua oferecendo assistência e pedido de recursos perante o Ministério da saúde, ao CNS e ao SUS. Os CEPs são construídos por uma associação autônoma, multidisciplinar, de emprego público que avalia na perspectiva ética, de acordo com as resoluções éticas válidas no Brasil, as regulamentações de pesquisa. Possui função educativa, referendaria, bem como recebe eventuais denúncias éticas e desenvolve com investigação dessas denúncias caso seja necessário (Santos et al., 2022). Esta estrutura tem a seu serviço várias normas funcionais, resoluções e cartas circulares que fundamentam a ética bem como a apreciação formal da pesquisa, com ênfase para as resoluções CNS n° 466/2012, e n° 510/2016 (Brasil, 2016).

Assim, foi considerado todos os trâmites previstos para sistematizar a pesquisa, obtendo a aprovação do projeto de pesquisa no dia 2 de abril de 2025, como consta no Parecer Consubstanciado do CEP UNISUAM n. 7.483.124 (Anexo A). A pesquisa tem seu número de aprovação registrado no Comitê de Ética e Pesquisa da Plataforma Brasil, sob o número 85514224.6.0000.5235.

Na figura 2, podemos observar o status da pesquisa bem como a sua situação junto à Plataforma Brasil.

Figura 2 - Lista do Projeto de Pesquisa na Plataforma Brasil.

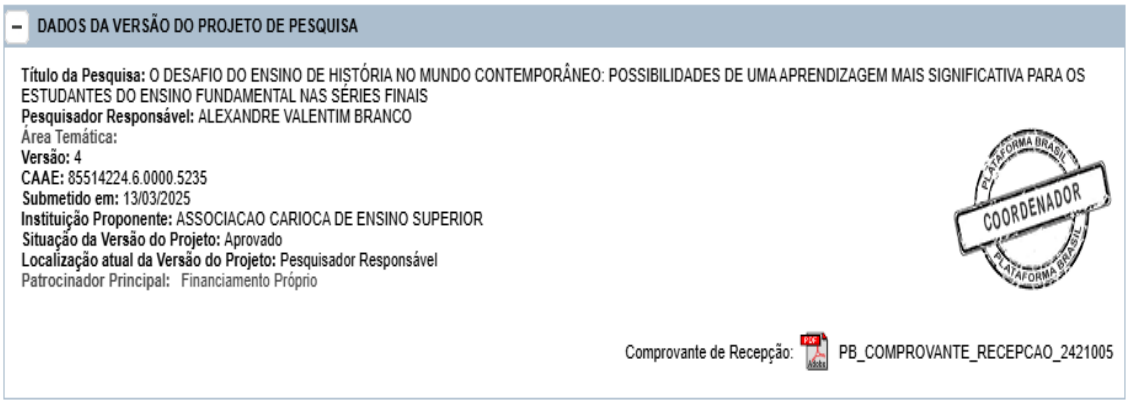
LISTA DE PROJETOS DE PESQUISA:

Tipo	CAAE	Versão	Pesquisador Responsável	Comitê de Ética	Instituição	Origem	Última Apreciação	Situação	Ação
P	85514224.6.0000.5235	4	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	5235 - Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)		PO	PO	Aprovado	

Fonte: Plataforma Brasil (Plataforma Brasil, 2025).

Na Figura 3, encontra-se os dados referentes a versão do projeto ao qual foi submetido junto ao comitê de ética do CEP UNISUAM, por escolha da instituição CONEP, bem como todos os trâmites percorridos na trajetória de sua apreciação ética.

Figura 3 - Dados do da Versão do Projeto de Pesquisa na Plataforma Brasil.



Fonte: Plataforma Brasil (Plataforma Brasil, 2025).

Na figura 4, o dia em que o projeto foi deferido e aprovado para a continuidade da pesquisa.

Figura 4 – Lista de Apreciações do Projeto de Pesquisa na Plataforma Brasil.



Fonte: Plataforma Brasil (Plataforma Brasil, 2025).

Nas figuras 5, 6, 7 e 8, constam todo o trâmite dentro da Plataforma Brasil, orientando cada etapa do percurso junto ao CEP UNISUAM.

Figura 5 - Histórico de Trâmites da Plataforma Brasil.

HISTÓRICO DE TRÂMITES

Apreciação	Data/Hora	Tipo Trâmite	Versão	Perfil	Origem	Destino	Informações
PO	02/04/2025 16:59:17	Parecer liberado	4	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	PESQUISADOR	
PO	02/04/2025 16:50:03	Parecer do colegiado emitido	4	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	27/03/2025 13:21:07	Parecer do relator emitido	4	Membro do CEP	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	27/03/2025 13:17:11	Aceitação de Elaboração de Relatoria	4	Membro do CEP	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	26/03/2025 22:47:38	Confirmação de Indicação de Relatoria	4	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	14/03/2025 18:08:39	Indicação de Relatoria	4	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	14/03/2025 18:08:00	Aceitação do PP	4	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	13/03/2025 07:08:26	Submetido para avaliação do CEP	4	Pesquisador Principal	PESQUISADOR	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	12/03/2025 17:30:40	Parecer liberado	3	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	PESQUISADOR	
PO	12/03/2025 17:17:58	Parecer do colegiado emitido	3	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	

Ocorrência 1 a 10 de 33 registro(s)

Fonte: Plataforma Brasil (Plataforma Brasil, 2025).

Figura 6 - Histórico de Trâmites da Plataforma Brasil.

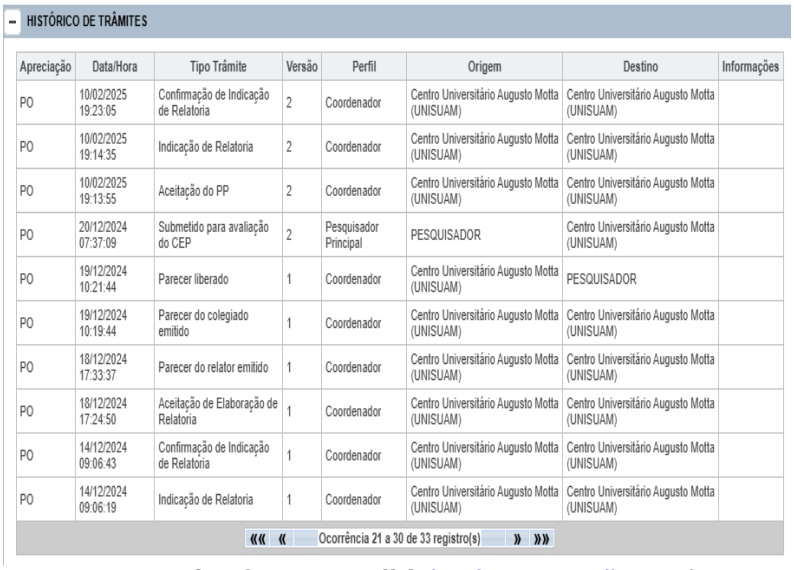
HISTÓRICO DE TRÂMITES

Apreciação	Data/Hora	Tipo Trâmite	Versão	Perfil	Origem	Destino	Informações
PO	21/02/2025 12:43:15	Parecer do relator emitido	3	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	21/02/2025 12:36:25	Aceitação de Elaboração de Relatoria	3	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	21/02/2025 11:54:04	Confirmação de Indicação de Relatoria	3	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	21/02/2025 11:50:49	Indicação de Relatoria	3	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	21/02/2025 11:50:34	Aceitação do PP	3	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	20/02/2025 10:21:41	Submetido para avaliação do CEP	3	Pesquisador Principal	PESQUISADOR	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	19/02/2025 19:03:28	Parecer liberado	2	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	PESQUISADOR	
PO	19/02/2025 16:48:57	Parecer do colegiado emitido	2	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	19/02/2025 09:43:12	Parecer do relator emitido	2	Membro do CEP	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	19/02/2025 09:29:27	Aceitação de Elaboração de Relatoria	2	Membro do CEP	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	

Ocorrência 11 a 20 de 33 registro(s)

Fonte: Plataforma Brasil (Plataforma Brasil, 2025).

Figura 7 - Histórico de Trâmites da Plataforma Brasil.



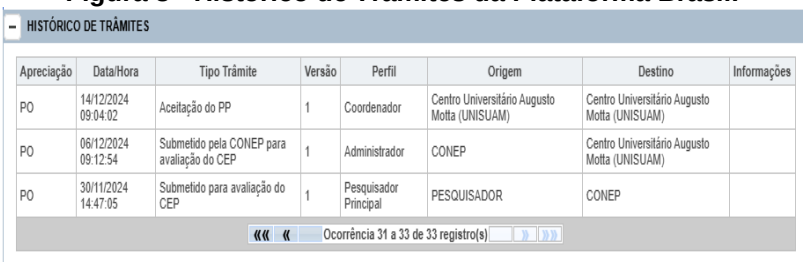
HISTÓRICO DE TRÂMITES

Apreciação	Data/Hora	Tipo Trâmite	Versão	Perfil	Origem	Destino	Informações
PO	10/02/2025 19:23:05	Confirmação de Indicação de Relatoria	2	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	10/02/2025 19:14:35	Indicação de Relatoria	2	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	10/02/2025 19:13:55	Aceitação do PP	2	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	20/12/2024 07:37:09	Submetido para avaliação do CEP	2	Pesquisador Principal	PESQUISADOR	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	19/12/2024 10:21:44	Parecer liberado	1	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	PESQUISADOR	
PO	19/12/2024 10:19:44	Parecer do colegiado emitido	1	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	18/12/2024 17:33:37	Parecer do relator emitido	1	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	18/12/2024 17:24:50	Aceitação de Elaboração de Relatoria	1	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	14/12/2024 09:06:43	Confirmação de Indicação de Relatoria	1	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	14/12/2024 09:06:19	Indicação de Relatoria	1	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	

Ocorrência 21 a 30 de 33 registro(s)

Fonte: Plataforma Brasil (Plataforma Brasil, 2025).

Figura 8 - Histórico de Trâmites da Plataforma Brasil.



HISTÓRICO DE TRÂMITES

Apreciação	Data/Hora	Tipo Trâmite	Versão	Perfil	Origem	Destino	Informações
PO	14/12/2024 09:04:02	Aceitação do PP	1	Coordenador	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	06/12/2024 09:12:54	Submetido pela CONEP para avaliação do CEP	1	Administrador	CONEP	Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM)	
PO	30/11/2024 14:47:05	Submetido para avaliação do CEP	1	Pesquisador Principal	PESQUISADOR	CONEP	

Ocorrência 31 a 33 de 33 registro(s)

Fonte: Plataforma Brasil (Plataforma Brasil, 2025).

Dessa forma, após transitar por todo o trâmite legal na Plataforma Brasil e obter a sua aprovação no comitê de ética, a pesquisa continuou o seu percurso rumo as etapas subsequentes, com a aplicação do Material Didático (Produto Técnico), o Jogo Digital Caminhando na História, a descrição do local da aplicação do jogo e a aplicação do segundo questionário, enriquecendo assim o desenvolvimento desta pesquisa.

4.3. Material Didático (Produto Técnico) - Jogo Digital Caminhando na História

Esta fase da pesquisa se beneficiou das experiências e práticas pedagógicas vividas pelos professores e relatadas na pesquisa preliminar, permitindo que eu pudesse me debruçar no desenvolvimento de conceitos e estratégias que viabilizassem um Material Didático (Produto Técnico), um Jogo Digital. O jogo foi construído com a finalidade de atender, especificamente, a alunos do 9° ano do ensino fundamental. Para isso, foi necessário elaborar um referencial teórico baseado em conhecimentos prévios dos alunos, ou seja, a partir do momento em que o aluno

começa a jogar ele tem a percepção de que o conteúdo já lhe foi apresentado anteriormente.

Desta forma, na etapa três, diante dos resultados obtidos na pesquisa preliminar e das informações obtidas em reflexões realizadas durante a pesquisa bibliográfica, foi concebido um Jogo Digital, denominado “Caminhando na História”. De acordo com Bianchessi e Mendes (2019), os jogos digitais são uma realidade nos ambientes escolares e o uso dessa tecnologia em sala de aula tem ajudado a transformar a forma como os discentes aprendem. A escolha por um jogo digital se deu diante da possibilidade de potencializar, de forma dinâmica, a aprendizagem de conteúdos em História, conforme aponta Bianchessi e Mendes (2019):

> A aprendizagem dos conteúdos da disciplina de História proporcionada pelos jogos digitais e com elementos baseados em games consiste em trazer a dinâmica deste instrumento pedagógico para a sala de aula, permeando a realidade presente no campo da educação (Bianchessi; Mendes, 2019, p. 152).

Para o desenvolvimento do jogo, a base científica foi elaborada com base nas competências e habilidades previstas na BNCC (Brasil, 2018), que serviu como arcabouço para o modelo físico do jogo, ou seja, o jogo propriamente dito. Trata-se de um jogo de perguntas e respostas estilo Trilha do Saber, de acordo com a figura 9:

Figura 9 – Layout do Jogo Digital Caminhando na História



Fonte: Próprio autor (2025).

Quem acerta avança, chegando à vitória. Ao iniciar o jogo o jogador orientou-se pelas regras atribuídas pelo Professor/aplicador do jogo, para um melhor desempenho, conforme consta na figura 10.

Figura 10 - Orientações do Professor/Aplicador do Jogo



Fonte: Próprio autor (2025).

O jogo foi aplicado em três grupos de três alunos e um grupo de quatro alunos, totalizando quatro grupos, conforme a figura 11 abaixo:

Figura 11 - Disposição dos Grupos de Jogadores.



Fonte: Próprio autor (2025).

Cada aluno, de cada grupo, respondia, de forma sequencial, às questões pertinentes ao jogo, conforme demonstra a figura 12 que vem a seguir:

Figura 12 - Fotos do Jogo



Fonte: Próprio autor (2025).

Ao final da partida, o Jogo Digital exibiu o ranking com os três melhores grupos que realizaram a partida, conforme exibido na figura 13 abaixo:

Figura 13 - Fotos dos Vencedores do Jogo



Fonte: Próprio autor (2025).

Paralelamente, o pesquisador descreveu o local da atividade, com observações gerais da escola, e elaborou um segundo questionário com depoimentos dos alunos acerca da experiência que tiveram ao “jogar o jogo”, considerações que são pertinentes a futuras aplicações do jogo.

A hipótese é a de que o jogo aumenta o interesse dos alunos pelo aprendizado de História a partir do momento em que cria laços e formas de diálogo entre o estudante e o professor, gerando alternativas pedagógicas lúdicas, quando aplicado no contexto da aula. A preocupação é que o aluno do segmento focado tenha a compreensão da importância de aprender História para a sua vida e futura carreira.

4.4. Aplicação do Material Didático (Produto Técnico)

4.4.1 Descrição da escola selecionada para a aplicação do jogo

A descrição do local de aplicação do Material Didático (Produto Técnico) tem como objetivo retratar a realidade vivida no período da aplicação do Jogo Digital Caminhando na História, na escola a qual foi realizada a vivência da aplicação do referido jogo, bem como descrever a percepção dos alunos participantes da pesquisa para a construção das respostas do segundo questionário, que tem a finalidade de buscar respostas para os objetivos dessa pesquisa.

O pesquisador aplicou o jogo em uma turma de 9° ano do ensino fundamental de um colégio particular chamado Centro Educacional Suzano Costa, situado no município do Rio de Janeiro. O colégio é mais conhecido como CESC e o período da aplicação do jogo no local foi no dia 05 de junho de 2025. A escola CESC foi escolhida por ser uma referência de ensino humanista em uma região de vulnerabilidade social tão marcante na região da zona oeste da cidade do Rio de Janeiro.

A escola é organizada em dois turnos diurnos (matutino e vespertino) atendendo cerca de aproximadamente 800 alunos. No período matutino atende pouco mais de 450 alunos, no período vespertino atende perto de 350 alunos. Os alunos que frequentam a escola são moradores da região constituída pelos bairros Jardim Maravilha, Magarça, Paciência entre outros bairros adjacentes.

Em seu quadro funcional a escola conta com um Diretor pedagógico, um diretor financeiro e uma diretora de patrimônio. Conta também com 3 Coordenadores, sendo um para cada segmento, 5 Pedagogas, 40 Professores Regentes, 4 Professores de Educação Física, 3 Professores de Artes Visuais, 3 Professoras de Educação Especial, 2 Cuidadoras/estagiárias, uma psicóloga, 4 Merendeiras, 4 Auxiliares de Serviços Gerais e 2 Porteiros, distribuídos em uma infraestrutura extremamente satisfatória.

Os discentes dessa escola, embora gozem dessa excelente estrutura, são marcados por viverem em uma região de total vulnerabilidade social. Uma região com alto índice de violência e que por conta disso acabam recolhidos em suas casas na maior parte do tempo, fazendo da conectividade digital as suas vivências recreativas.

Figura 14 - Foto da Escola



Fonte: Próprio autor (2025).

Diante disso, a maioria dos alunos busca o acesso a dispositivos eletrônicos e estão familiarizados com jogos digitais. O Jogo Digital Caminhando na História, por conta disso, acabou sendo, de maneira geral, bem absorvido pela turma. A atividade foi conduzida por um professor aplicador em apenas uma seção, dado o pequeno número de participantes, apenas 10 alunos, tendo a duração de, aproximadamente, 1 hora e 20 minutos.

4.4.2 Detalhamento da aplicação do jogo

O professor iniciou a atividade com a explanação de uma aula resumida sobre os conhecimentos descritos no jogo. Importante, como já colocado, lembrar que esses conhecimentos são conhecimentos prévios, dos quais os alunos já haviam trabalhado em sala de aula. Talvez, por conta disso, os discentes se mostraram ligeiramente apáticos no momento da explanação.

Em seguida, divididos em 4 grupos, os alunos viveram a experiência de jogar o jogo, mostrando-se desconfiados no início, porém, na medida em que o jogo se desenrolava, os alunos iam se animando frente às questões propostas.

Ao final da partida, ainda na etapa quatro, com o Material Didático (Produto Técnico) desenvolvido e aplicado na pesquisa, foi elaborado um segundo questionário com 13 perguntas, sendo 9 perguntas abertas e 4 perguntas fechadas, com a finalidade de avaliar a viabilidade e relevância no uso do Jogo Digital.

O Roteiro de Perguntas (Apêndice D) que os alunos responderam na etapa quatro, no campo, de acordo com o quadro 2, apresenta-se a seguir:

Quadro 2 – Perguntas Sobre a Avaliação do Produto Técnico (Questionário 2)

NÚMERO DE ORDEM	PERGUNTA	CLASSIFICAÇÃO
01/13	De um modo geral, qual foi a sua impressão sobre o jogo? Por favor desenvolva a sua resposta.	Pergunta Aberta
02/13	Você se sentiu motivado à aprendizagem de História durante o jogo? Explique sua resposta.	Pergunta Aberta
03/13	Você aprendeu algum conteúdo de História jogando o jogo? Se sim, qual conteúdo você considera ter aprendido?	Pergunta Aberta
04/13	O jogo colaborou para reforçar seu pensamento crítico acerca da História? Justifique sua resposta	Pergunta Aberta
05/13	O jogo proporcionou uma abordagem mais dinâmica no ensino de História, na sua opinião? Desenvolva sua resposta.	Pergunta Aberta
06/13	Você acha que algo relacionado a aprendizagem deve ser melhorado no jogo? Explique sua resposta.	Pergunta Aberta
07/13	Você considera que o jogo está bem relacionado à sua realidade? Por quê?	Pergunta Aberta
08/13	Você sentiu que conseguiu aplicar conhecimentos que você já tinha previamente no jogo? Explique sua resposta.	Pergunta Aberta
09/13	O jogo serviu para você compreender a importância de aprender História? Explique sua resposta.	Pergunta Aberta
10/13	Os temas abordados são relevantes para a disciplina de História, na sua opinião?	Pergunta Fechada
11/13	Você concorda que a interface do jogo foi fácil de usar?	Pergunta Fechada

12/13	Você recomendaria o jogo para outros alunos?	Pergunta Fechada
13/13	Você gostaria de jogar novamente?	Pergunta Fechada

Fonte: Próprio autor (2025).

É importante ressaltar que foi utilizado como critério de inclusão a obrigatoriedade da entrega dos termos de consentimento livre e esclarecido (TCLE) e os termos de assentimento livre esclarecido - criança (TALE), devidamente assinados pelos responsáveis legais dos alunos envolvidos na pesquisa. Foi adotado, como critério de exclusão, a negativa da entrega dos referidos termos, bem como os termos que, porventura, tenham deixados de serem assinados pelos responsáveis legais dos alunos envolvidos na pesquisa.

Os alunos que participaram da pesquisa foram todos os que estavam matriculados no 9° ano do Ensino Fundamental, cursistas da disciplina de História, e que entregaram ao professor datados e assinados os termos TALE e o TCLE dos responsáveis pelos alunos. Por conta de não entregarem os referidos termos, critério de exclusão, 4 alunos acabaram não participando da pesquisa. Esses alunos foram direcionados, junto a um professor assistente, para a realização de atividades pedagógicas na biblioteca.

Dessa forma, dos 14 discentes, inicialmente previstos, apenas 10 alunos matriculados acabaram participando da pesquisa.

É importante considerar que inicialmente participariam cerca de 30 alunos, porém, segundo a direção da escola, diante do fato de ser uma instituição privada, não teve como confirmar tal número de participantes, pois a turma do referido ano letivo é muito menor, em relação ao ano passado.

É importante ressaltar, ainda, a preocupação com os riscos, informações compartilhadas entre participantes que porventura, possam ter causado constrangimento e mal-estar foram detectadas e sanadas sem pormenores. A privacidade dos participantes foi totalmente respeitada. O Professor/Pesquisador ouviu e atendeu a todos durante a pesquisa, a escuta atenta e observação constante e o estímulo ao uso de uma linguagem afetiva marcaram o tom de toda a pesquisa, visando uma medida assistencial para o risco de constrangimento e mal-estar.

No que diz respeito às expectativas, é importante frisar que o Professor pesquisador comunicou que não tem poderes para alterar a realidade do campo, mas

apenas compreender, de forma conjunta, tal realidade para escrever sobre ela, visando promover reflexões para inspirar outros professores/Pesquisadores a atuarem com mais consciência e de forma compartilhada.

Para minimizar os riscos decorrentes da dinâmica da pesquisa, seja ele de natureza espiritual, biológico, social e cultural, o Professor pesquisador seguiu a Resolução 466/12 e esteve permanentemente em contato com os alunos, ouvindo-os, percebendo suas necessidades de informação e atuando junto a eles de forma a tranquilizá-los e incentivá-los a comunicar qualquer desconforto que porventura poderiam sentir.

Os benefícios, conforme constam na Resolução 466/12, relacionam-se ao proveito direto ou posterior adquirido pelo participante e/ou sua comunidade, em decorrência de sua participação na pesquisa, que tem como finalidade maior mobilizar para um aprendizado de História, a partir do uso progressivo e permanente das novas tecnologias digitais, o que hoje é uma exigência cada vez maior na educação e no trabalho, pois o indivíduo precisa adquirir habilidades para compreender o mundo a sua volta, aprendendo a conjugar este conhecimento com o domínio técnico dos recursos tecnológicos disponíveis na sociedade contemporânea.

Os termos de consentimento livre e esclarecido (TCLE) (Apêndice A) e os termos de assentimento livre esclarecido - criança (TALE) (Apêndice E), assim como os demais documentos necessários para o desenvolvimento da pesquisa, encontra-se no Apêndice e Anexo dessa obra.

A seguir, na etapa cinco, foi realizada uma análise e discussão dos resultados da pesquisa.

5. ANÁLISE DE RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1. Resultados Obtidos na Preliminar de Pesquisa

Nesta etapa do trabalho de pesquisa foram feitas as descrições das análises dos resultados obtidos no primeiro questionário, aplicado na preliminar de pesquisa com docentes da disciplina de História, denominado como Questionário 1. Através dos resultados obtidos, verificou-se que a maioria dos professores que participaram da pesquisa atuam ou atuaram em instituições privadas, conforme demonstra o gráfico, exposto na figura 15, logo abaixo:

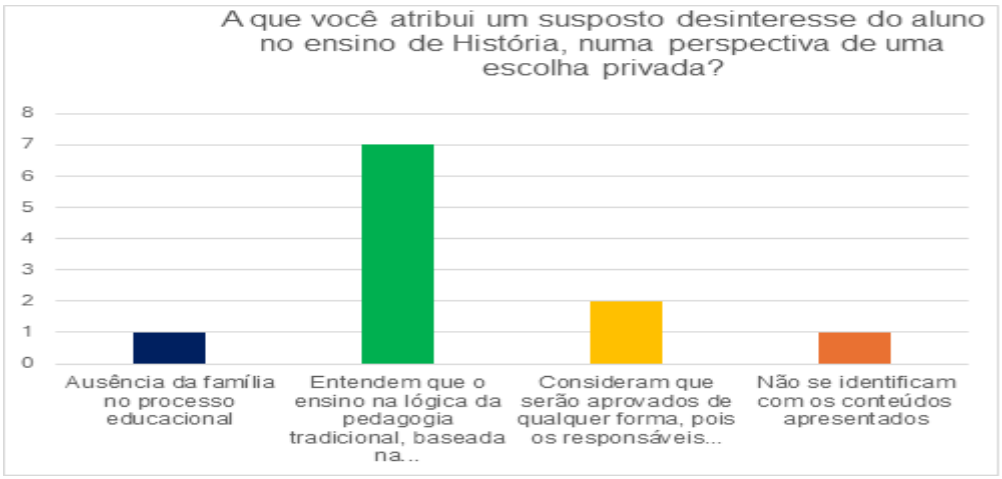
Figura 15 - Gráfico do Questionário 1



Fonte: Próprio Autor (2025).

Com a finalidade de entender a que é atribuída a suposta falta de interesse do discente pela aprendizagem de História, refletiu-se que a maior parte dos docentes entrevistados comprovam o que atesta Bittencourt (2009), isto é, acreditam que os alunos entendem o ensino pela lógica da pedagogia tradicional, baseada na memorização de conteúdos, conforme ilustra a figura 16 logo abaixo:

Figura 16 - Gráfico do Questionário 1

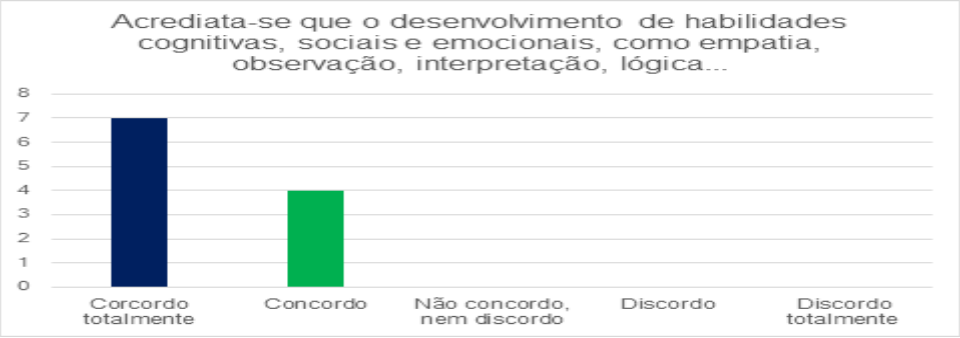


Fonte: Próprio Autor (2025).

Dos 11 respondentes, 5 concordaram, enquanto 6 concordaram totalmente, evidenciando que todos os docentes pesquisados afirmam que o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, como empatia, observação, interpretação, lógica, abstração, são componentes importantes para uma compreensão maior da História, ratificando Moraes (2023) e que estariam dispostos a saber mais sobre isso para usar o conhecimento de maneira prática em sala de aula com seus alunos, reforçando Lopes e Gomes (2020), que afirmam que há um interesse dos docentes em desenvolver tais habilidades, de maneira prática, em sala de aula, conforme indica a figura 17 a seguir:

Figura 17 - Gráfico do Questionário 1

Acredita-se que o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, como empatia, observação, interpretação, lógica, abstração, são componentes importantes para uma compreensão maior da História. Você estaria disposto(a) a saber mais sobre isso para usar o conhecimento de maneira prática em sala de aula com seus alunos?



Fonte: Próprio Autor (2025).

No gráfico da Figura 18, exposto abaixo, a pergunta feita aos professores procurava identificar se o docente sabe o que é gamificação. Apenas um professor respondeu desconhecer o que é a tecnologia mencionada.

Figura 18 - Gráfico do Questionário 1

Você sabe o que é gamificação?

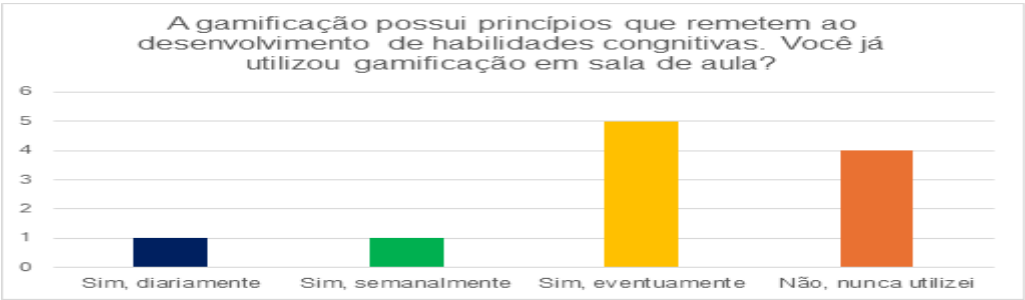


Fonte: Próprio Autor (2025).

Entretanto, no gráfico da figura 19, evidencia-se que, embora a maioria dos docentes envolvidos na pesquisa saiba o que é gamificação, apenas 1 respondente afirmou utilizar a gamificação diariamente em sala de aula, enquanto a maioria utiliza eventualmente, contradizendo, de certa forma, Bianchessi e Mendes (2019), que afirmam a gamificação como uma realidade nos ambientes escolares e ratificam Moraes (2023), que demonstra a necessidade de incentivar a implementação do uso de novas tecnologias digitais no processo de aprendizagem.

Figura 19 - Gráfico do Questionário 1

A gamificação possui princípios que remetem ao desenvolvimento de habilidades cognitivas. Você já utilizou gamificação em sala de aula?



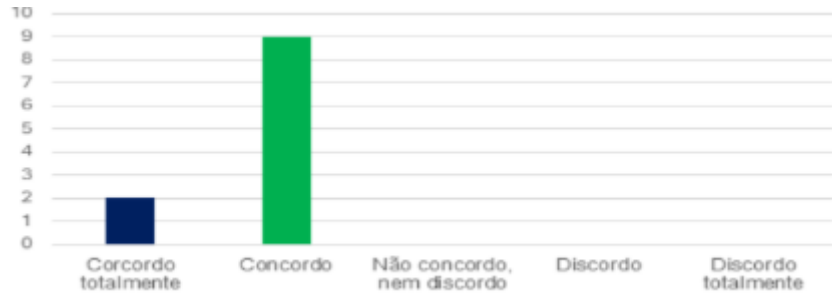
Fonte: Próprio Autor (2025).

Porém, o gráfico da figura 20, logo abaixo, revela que, mesmo a maioria não trabalhando a gamificação em sala de aula diariamente, todos os respondentes concordam que a utilização da gamificação pode melhorar o desempenho nas suas aulas de História, conforme certificam Bianchessi e Mendes (2019). Ainda nesse contexto, no entanto, não é uma unanimidade a ideia de considerar a gamificação

como metodologia para melhorar o ensino de História, conforme aponta a figura 21, também no gráfico subsequente:

Figura 20 - Gráfico do Questionário 1

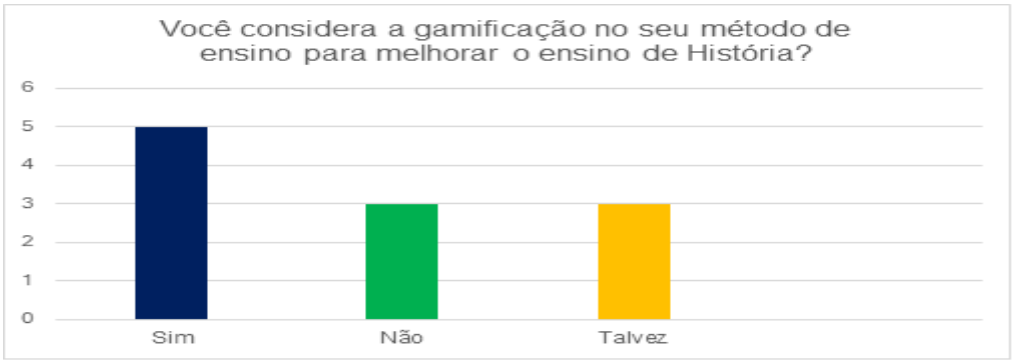
Você concorda que a utilização da gamificação pode melhorar o desempenho nas suas aulas de História?



Fonte: Próprio Autor (2025).

Figura 21 - Gráfico do Questionário 1

Você consideraria a gamificação no seu método de ensino para melhorar o ensino de História?



Fonte: Próprio Autor (2025).

A maior parte dos docentes responderam que gostariam de receber formação ou participar de grupos de apoio tecnológico visando melhorar as práticas de ensino de História, conforme indicam Lopes e Gomes (2020), fomentando, assim, caminhos possíveis para pesquisas futuras acerca da utilização das ferramentas tecnológicas, entre elas a gamificação, e visando melhorar a prática pedagógica no ensino de História, como demonstra o gráfico da figura 22, a seguir:

Figura 22 - Gráfico do Questionário 1

Você gostaria de receber treinamento ou participar de grupos de apoio tecnológico visando melhorar as práticas de ensino de História?

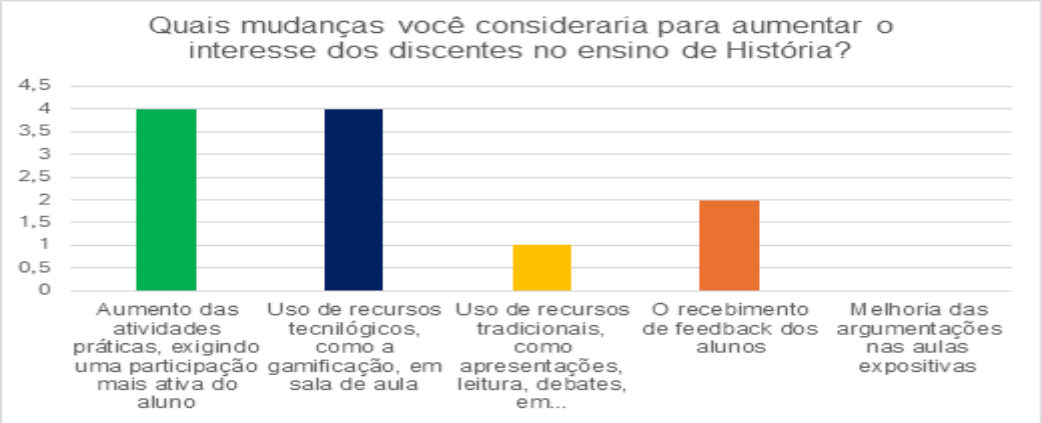


Fonte: Próprio Autor (2025).

Levando em consideração o fato de vivermos em um ambiente de transformações educacionais contínuas, em que as mudanças no campo tecnológico, conforme aponta a BNCC (Brasil, 2018), seguem em crescimento, os docentes pesquisados revelaram, em sua maioria, através de 8 professores, que o aumento das atividades práticas, exigindo uma participação mais ativa do aluno, reforçando a ideia de metodologias ativas, pode incentivar o aumento do interesse dos discentes no ensino de História. Isso incluiria a utilização de recursos tecnológicos junto à gamificação, em sala de aula, validando o pensamento de Onório e Treviso (2017), que reforçam que a prática do ensino de História deve contextualizar o conhecimento científico, com o objetivo de valorizar o conceito histórico, cultural e social, através da aprendizagem, por meio da prática e da interação na escola. Conforme sinaliza a figura 23, logo abaixo:

Figura 23 - Gráfico do Questionário 1

Quais mudanças você consideraria para aumentar o interesse dos discentes no ensino de História?



Fonte: Próprio Autor (2025).

As contribuições acerca do uso de tecnologias digitais no ensino de História, deixadas pelos participantes do primeiro questionário, foram muito importantes para o desenvolvimento dessa pesquisa. Dentre as principais contribuições podemos destacar como unanimidade a visão positiva no uso de tecnologias em sala de aula. Todos os docentes destacaram o uso de tecnologias, mesmo com ressalvas, no aprendizado do alunado, corroborando com Lopes e Gomes (2020), que afirmam que o desenvolvimento tecnológico trouxe oportunidades nunca imaginadas ao longo da história humana, proporcionando consideráveis mudanças estruturais na forma de se comunicar e transmitir informação.

Embora a tecnologia seja vista de maneira positiva, tais ressalvas, citadas acima, também merecem destaque, visto que o receio do abandono do papel e caneta ainda é marcante entre docentes, apesar de Lopes e Gomes (2020) afirmarem que, no ambiente educacional, embora tenha existido uma certa desconfiança num primeiro momento, a aceitação ao investimento na atualização e na capacitação para o trabalho docente, aliado ao uso das tecnologias, tem sido uma realidade e tem contribuído para o desenvolvimento do trabalho docente por parte do professor.

É interessante ressaltar que alguns docentes reforçam a prática do uso de tecnologias como forma de romper com o paradigma da pedagogia tradicional, que privilegia a memorização de conteúdos, conforme apontam a maioria dos respondentes na segunda pergunta do questionário – ratificando, nesse sentido, as considerações de Pinheiro, Dias e Alves (2021) que, conforme exposto acima, no início desse trabalho, afirmam tornar-se impensável um professor, ao chegar em uma sala de aula, pedir aos discentes, sem nenhuma contextualização, para folhearem o livro numa determinada página e começar a explanar a matéria. Além da qualidade

do processo de aprendizagem ficar limitado e desconexo, pode também ficar comprometido, por conta dessa nova realidade que o imediatismo da contemporaneidade tem proporcionado. Os educandos não se sentem verdadeiramente representados por um conteúdo aparentemente vazio, à margem de seu tempo, e não se seduzam pelo ensino de História e nem mesmo demonstram um engajamento no sentido de entender, adquirir e contextualizar mais conhecimentos acerca da disciplina e sua relevância para a sua formação (Pinheiro; Dias; Alves, 2021).

Embora a tecnologia em sala de aula tenha sido enfatizada pelos respondentes, de forma recorrente, apenas um respondente sugeriu a gamificação como maneira de usar a tecnologia para facilitar o entendimento do aluno. Dessa forma, sugere-se como caminhos possíveis as formações continuadas, visando à capacitação docente para o uso de novas tecnologias digitais, sobretudo focando na gamificação, e buscando-se assim um melhor entendimento para que o uso desses recursos se torne cada vez mais recorrente na prática pedagógica para a aprendizagem do discente no ensino de História.

5.2 Resultados Obtidos na Avaliação do Material Didático (Produto Técnico)

A possibilidade de experimentar a vivência da gamificação na prática educativa durante o processo de aplicação do Material Didático (Produto Técnico) foi muito gratificante. Nesse tempo em que a pesquisa foi realizada em sala de aula, o espírito de equipe na participação dos envolvidos, tanto o professor aplicador quanto os discentes, marcaram a participação de forma ativa. A interação e o auxílio do professor aplicador levaram os alunos a se sentirem acolhidos nas atividades propostas pelo jogo e, mesmo numa perspectiva tão dinâmica quanto a proposta por um jogo digital, o professor aplicador foi capaz de controlar e participar do processo de ensino, ajudando as equipes, de forma conjunta, e atendendo às demandas de forma individual com cada aluno. Assim, valorizou-se também o momento como uma oportunidade de construção de identidades, e de socialização, o que corrobora com Brinco e Cabral (2020). Os autores sinalizam a riqueza da escola e, principalmente, da sala de aula na concepção de experimentos, por meio de novas tecnologias, como a gamificação, que visem problematizar o social, com a finalidade de oferecer significados, socializações, bem como a construção de identidades coletivas e

individuais, de maneira subjetiva, ou seja, afirmando a escola como um espaço de aprendizagem tanto para o aluno quanto para o professor.

O professor- aplicador procurou ser criativo e cuidadoso, esforçando-se para ser habilidoso e dinâmico tanto nas considerações iniciais acerca dos conteúdos quanto no desenvolvimento da aplicação do jogo em si, buscando pôr em prática o que indica Medeiros (2024), que afirma que o uso de metodologias ativas no ensino nas aulas de História é indicado para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo. Essas abordagens desenvolvem competências essenciais nos alunos.

No momento da explanação inicial e dos conteúdos didáticos explícitos no jogo, apresentados pelo professor aplicador, os discentes se mostraram bastante tímidos e até um tanto apáticos, o que é típico de um processo de ensino que parte de uma lógica da pedagogia tradicional, onde o professor detém o controle do conhecimento –, confirmando Pinheiro, Dias e Alves (2021) – e no qual os educandos não se sentem representados por um conteúdo que lhes soa vazio, fora de seu tempo. Demonstram, assim, a falta de engajamento no ensino de História até mesmo no sentido de entender, adquirir e contextualizar mais conhecimentos da disciplina.

Mas, após a explanação inicial, o cenário mudou drasticamente. Ainda que com uma postura desconfiada, os alunos mostraram-se mais produtivos e dispostos, e aos poucos o jogo foi se revelando de forma comunicativa e agradável, que envolvia os alunos no processo de socialização e no processo de ensino e aprendizagem. Foi observado que o jogo e as interações propostas por ele, de forma muito prazerosa e lúdica, valorizaram a afetividade, conforme atesta Silva (2023). As inovações tecnológicas digitais que aconteceram no campo da comunicação humana trouxeram uma nova essência para o processo de ensino.

Ainda nesse contexto, destaca-se a excelente estrutura de referencial tecnológico e conexão oferecidos pela unidade escolar onde a pesquisa foi realizada, que acaba por valorizar ainda mais a qualidade do processo de ensino, avigorando Moraes (2023) e Silva (2023), diante de novas perspectivas, por conta das inovações tecnológicas bem como a internet, configurando-a como uma importante fonte de informação para os alunos e classificando-as como ferramentas essenciais na melhora da qualidade do ensino, sendo perceptível o papel dessa unidade escolar nas adaptações tanto no ensino quanto no desenvolvimento social dos educandos, que afirmam também Rodrigo Chequetto e Cozzer (2023), que reconhecem a escola como um espaço social que absorve ações e influências que surgem a todo tempo da

sociedade e que não retém, de maneira isolada, tais ações e influências, conectando-se com a realidade do meio. Diante disso, a escola segue adaptando-se, absorvendo, contribuindo para mudanças e sentindo os desafios sociais da contemporaneidade.

Mesmo em se tratando de um jogo, a atividade foi desenvolvida a todo tempo com seriedade e compromisso, pois os alunos participantes da pesquisa valorizaram a maneira proposta de aprendizagem por meio da gamificação.

A experiência obtida na realização da aplicação do jogo revelou-se como um momento de articulação entre a teoria e a prática, entre fazer, pensar e repensar a educação como um ato contínuo de educador- aprendiz e, por meio de novas tecnologias fomentam novas maneiras de educar.

Ao final da partida, os resultados revelaram que, supostamente, houve um aumento da motivação e engajamento do alunado, demonstrando um interesse no aprendizado histórico, presente em aulas de conteúdo de História, ajudando no desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e, principalmente, a formulação do pensamento crítico. Conforme propõe Bianchessi e Mendes (2019).

De uma maneira geral, a aplicação do jogo correu sem percalços, em termos estruturais, inserida no uso corriqueiro de tecnologias presentes na escola e na assimilação dos discentes, sugerindo que o uso da gamificação em sala de aula pode ser uma ferramenta valiosa afim de que torne o aprendizado mais atraente e eficaz.

Nesta etapa do trabalho de pesquisa também foram realizadas as descrições das análises de resultados obtidos no segundo questionário, denominado como Questionário 2, com a finalidade de refletir e debater sobre os recursos tecnológicos do jogo Caminhando na História, bem como a percepção da experiência vivida pelos alunos participantes da pesquisa em jogar o jogo.

Diante dos resultados obtidos, constatou-se que o jogo foi bem elaborado e recebido pelos participantes de maneira muito positiva. Todos os discentes envolvidos na pesquisa acharam o jogo bom e divertido. O jogo foi considerado dinâmico, competitivo e marcado pela interação, atestando Borges et. al. (2021), que afirmam que os jogos digitais são concepções de jogos que se apropriam de elementos interativos e gráficos governados através de um programa de computador e por conta da atratividade e diversão, citadas por 3 dos 10 respondentes, proporcionam entretenimento e lazer aos seus usuários, incentivando o desenvolvimento crítico, o raciocínio lógico, a criatividade e a autonomia nas decisões a serem tomadas, fazendo

com que, diante da atividade, o jogador desenvolva processos de aquisição do conhecimento de forma distinta.

Outro ponto importante foram os elogios quanto à nova metodologia. Dos 10 alunos entrevistados, 4 alunos valorizaram a gamificação em detrimento da filosofia da pedagogia tradicional, que privilegia a memorização de conteúdos e distancia o aluno do protagonismo no processo de conhecimento, conforme aponta Santos (2024), reforçando também Moraes (2023), que afirma o uso de novas tecnologias digitais pode auxiliar no trabalho de tomada de consciência e contextualização, dando significado e incentivo ao discente.

Entretanto, houve algumas críticas quanto aos ajustes do Material Didático (Produto Técnico). Embora todos os jogadores tenham realizados elogios ao jogo, 2 dos 10 participantes fizeram críticas ao escasso número de perguntas por tópicos, tornando-as repetitivas e ao persistente tema musical do jogo. Reflete-se assim, que a quantidade de perguntas e o tema musical sejam reelaborados para aplicações futuras.

Na pergunta seguinte, o tema foi a motivação à aprendizagem de História, por meio do jogo, o qual também se revelou bastante satisfatória. Dos 10 respondentes da pesquisa, 6 consideraram que se sentiram motivados à aprendizagem do ensino de História, considerando a tecnologia como um facilitador, pela interação, dinamismo, atratividade, concentração e, principalmente, a motivação, reafirmando o pensamento de Borges et. Al. (2021), citado anteriormente.

Nenhum aluno sentiu-se desmotivado ou mais desmotivado frente ao aprendizado do ensino de História, por meio de novas tecnologias.

Na terceira pergunta, os alunos responderam se eles aprenderam algum conteúdo de História jogando o jogo e, em caso positivo, qual teria sido esse conteúdo. Nove dos 10 respondentes disseram que aprenderam ou reforçaram o conteúdo programático, valorizando a gamificação como uma importante ferramenta no desenvolvimento de conteúdos em História, conforme aponta Pinheiro, Dias e Alves (2021), reafirmando que seguir como se fazia a algum tempo atrás, numa perspectiva da pedagogia tradicional, pode fazer com que o discente se desconcentre e perca o foco, se a abordagem pedagógica seguir sempre da mesma forma.

Na pergunta seguinte, os jogadores responderam se o jogo colaborou para reforçar seu pensamento crítico acerca do ensino de História e os resultados mostraram que, embora 9 dos 10 participantes da pesquisa tenham respondido que

sim, um discente respondeu de forma reflexiva, explicando que o jogo colaborou para fazê-lo pensar nas consequências dos fatos históricos e nas escolhas feitas na época, o que o ajudou a refletir mais, e não só decorar as datas e eventos, fazendo assim, uma crítica ao pensamento proposto pela pedagogia tradicional.

Portanto, embora Medeiros (2024) afirme que, ao estimular a reflexão crítica, a colaboração e o pensamento analítico, o ensino de política nas aulas de História contribua para a formação de cidadãos conscientes e ativos em sua participação política e social, o restante do grupo fez apenas considerações positivas quanto ao método e não ao pensamento crítico e reflexivo.

Na quinta pergunta, todos os alunos foram categóricos ao afirmar que o jogo proporcionou uma abordagem bastante dinâmica para o ensino de História, pois, reforçando o que diz Bianchessi e Mendes (2019), a aprendizagem dos conteúdos da disciplina de História proporcionada pelos jogos digitais e com elementos baseados em games traz dinâmica para a sala de aula, transpassando a realidade mais frequente na educação.

Na sexta pergunta, os alunos foram interpelados se acham que algo relacionado a aprendizagem deveria ser melhorado no jogo e, 6 respondentes fizeram críticas ao escasso número de perguntas, que as tornam repetitivas, conforme mencionado no início de tópico. Porém, 2 alunos fizeram novas considerações relevantes para a pesquisa e que merece destaque. Um jogador sugeriu a aplicação de um jogo semelhante em outras disciplinas, o que poderia fomentar a interdisciplinaridade. Um outro jogador sugeriu a apresentação de um resumo curto após o acerto da questão, sugerindo que acontecesse, assim, uma espécie de reforço no processo de ensino daquele conteúdo. Sugere-se que essa última consideração pode ser muito bem adaptada pelo professor aplicador, corroborando assim com Lopes e Gomes (2020), que indicam que os professores possibilitam o acesso a materiais tecnológicos que podem auxiliar não somente na elaboração de conteúdos de exercícios, mas também no acompanhamento da realização dessas atividades, criando meios de comunicação, com a formação de grupos de trabalho, avaliando os discentes, sanando dúvidas, atuando na mediação.

Na pergunta seguinte, os jogadores foram perguntados se considerariam que o jogo está bem relacionado às suas realidades. Os resultados mostram que os alunos entenderam a pergunta de forma distinta, o que é muito importante considerar. Dos 10 respondentes, apenas um respondeu a essa questão de forma reflexiva, citando

uma conexão dos temas propostos do passado com o presente e salientando escolhas morais e sociais, assim ratificando Santos (2021), que atesta que as estratégias visando o processo de ensino pressupõem uma relação entre os conteúdos de História e a vida cotidiana dos atores envolvidos, respeitando as reflexões e alimentando o entendimento e a qualidade do ensino. Dois respondentes classificaram-se como membros de uma geração tecnológica, corroborando com Fonteles et al. (2023), que sinaliza que esses alunos, membros da chamada geração Alpha, são formados pelos nascidos a partir de 2010 e não só estão totalmente imersos na tecnologia, como também têm a tecnologia como parte integrada.

O restante dos discentes valorizaram apenas temas isolados relativos à diversão, conteúdos da disciplina e aprendizado. Um jogador revelou-se desconexo com a realidade proposta pela atividade se negando a responder o porquê, mostrando-se supostamente constrangido.

Na oitava pergunta, todos os discentes afirmaram e alegaram que conseguiram aplicar conhecimentos prévios durante o jogo. Isso confirma o que coloca Santos (2021), que ratifica que se faz necessário o discente compreender que ele faz parte desse processo e, por isso, precisa desenvolver um mínimo de competências e habilidades dessa disciplina para que consiga ter um melhor entendimento e participar de forma mais ativa da sociedade na qual está inserido.

Na última pergunta aberta, os jogadores foram perguntados se o jogo serviu para a compreensão da importância de aprender História. Os resultados mostraram que as respostas foram bastante diversificadas. Assim como aconteceu em questões anteriores, os alunos interpretaram de maneira variada a questão. Um aluno relacionou a pergunta ao aprendizado, ou seja, à forma de aprender, criticando a mera memorização de conteúdos, tão presente na pedagogia tradicional, e valorizando o aprendizado pela gamificação. Outro discente demonstrou valorizar, de maneira crítica, a importância de aprender História, fazendo uma reflexão do ensino com a visão de mundo, revelando que considera o ensino importante para o combate das injustiças. Os outros alunos valorizaram a importância de aprender História limitando-se a relacioná-la apenas com o conteúdo da disciplina. As respostas, de maneira variada, sugerem que, mesmo com entendimentos distintos, os alunos controlam a percepção quanto à aprendizagem, confirmando Serpa (2023) que acredita que o aluno se torna protagonista no processo de ensino enquanto o docente torna-se o

facilitador e mediador no processo. O autor classifica a gamificação como uma metodologia ativa de ensino, por esse motivo.

A parte final da avaliação do Material Didático (Produto Técnico) foi elaborada com 4 perguntas fechadas. Na décima pergunta, a primeira das fechadas, os discentes foram interpelados se os temas abordados são relevantes para a disciplina de História. Foi revelado que para apenas um jogador o jogo não ficou muito claro, o que demonstra que o restante dos jogadores considerou muito relevante para a disciplina, conforme ilustra a figura 24 do próximo gráfico. Reafirma-se assim a relevância deste tema, de acordo com a proposta da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018), se faz presente na finalidade do aprofundamento no ensino de História de forma mais dinâmica e significativa, contextualizando o nosso presente, orientando e dialogando com o passado, evoluindo como seres humanos e cidadãos ativos na sociedade, procurando não repetir erros que provocaram e ainda provocam impactos profundos em nossa aprendizagem.

Ainda nesse contexto, as respostas, marcadas pelos alunos, reafirmam o entendimento de Silva (2021), que percebe a necessidade de buscar o desenvolvimento de práticas cognitivas, emocionais e que possibilitem uma aprendizagem mais significativa no ensino de História, motivando e colocando o aluno na construção de sua própria história enquanto sujeito, fazendo-o compreender seu papel na sociedade e assumindo seu compromisso, bem como a sua responsabilidade no mundo contemporâneo.

Figura 24 - Gráfico do Questionário 2

Na sua opinião, os temas abordados são relevantes para a disciplina de História?



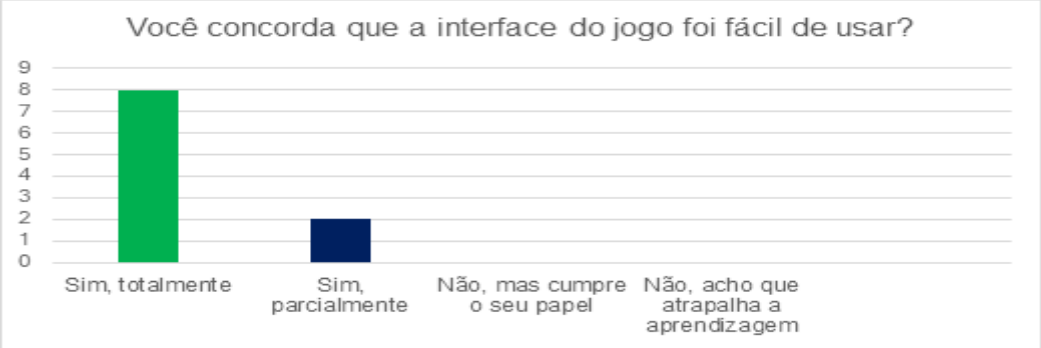
Fonte: Próprio Autor (2025).

Na pergunta seguinte, os jogadores responderam, de forma unânime, que concordam que a interface do jogo tenha sido fácil de usar, corroborando com

Bianchessi e Mendes (2019), que afirmam que, por meio dos jogos digitais, revela-se uma forma diferenciada de demonstrar o ensino de História, instigando os discentes a se interessarem mais pelos temas de estudo. conforme a figura do gráfico 25, a seguir:

Figura 25 - Gráfico do Questionário 2

Você concorda que a interface do jogo foi fácil de usar?

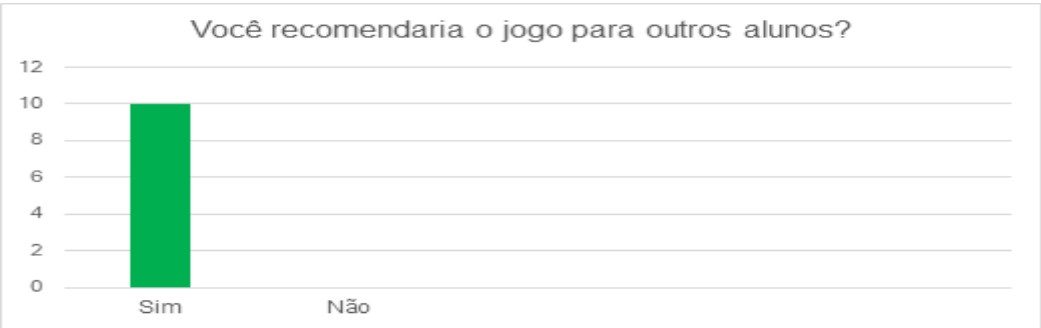


Fonte: Próprio Autor (2025).

Na décima segunda pergunta, todos os jogadores afirmaram que recomendariam o jogo para outros alunos, porém, na última pergunta, em que o pesquisador buscou saber se os alunos gostariam de jogar novamente, o resultado não foi unânime. Dos 10 alunos respondentes, 3 jogadores responderam que o jogo é ótimo, enquanto 7 jogadores, em sua maioria, disseram que talvez jogariam, pois o jogo é bom. Embora não tenha sido unanimidade, reflete-se que o jogo foi bom, tendo em vista que ninguém se recusou a jogar o jogo novamente, conforme pode ser visto nas figuras 26 e 27, logo abaixo:

Figura 26 - Gráfico do Questionário 2

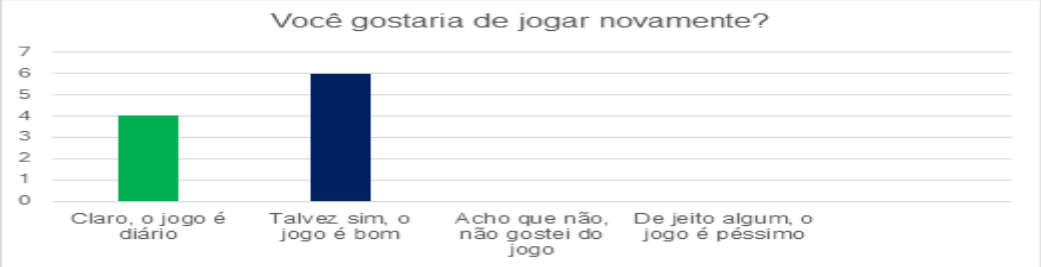
Você recomendaria o jogo para outros alunos?



Fonte: Próprio Autor (2025).

Figura 27 - Gráfico do Questionário 2

Você gostaria de jogar novamente?



Fonte: Próprio Autor (2025).

Os resultados da avaliação da aplicação do Material Didático (Produto Técnico), o jogo Digital Caminhando na História, indicam que os alunos, de maneira geral, assimilaram bem a proposta do jogo em si. Refletindo que o uso de tecnologias na educação deve ser aprimorado de maneira contínua, pois os recursos tecnológicos avaliados atenderam às expectativas do alunado, proporcionando, de certa forma, uma aprendizagem diferenciada, conforme certifica Santos (2024) que indica a possibilidade de utilização da gamificação – isto é, da utilização de elementos de jogos – em circunstâncias que não sejam meramente recreativas, oferecendo um potencial para ressignificar a experiência na aprendizagem, tornando-a mais divertida, atraente e representativa. Os jogos geralmente são as elaborações que utilizam essas estratégicas, compostas de regras e objetivos que se deseja alcançar, e isso ficou claro na aplicação do Material Didático (Produto Técnico).

Dessa forma, é necessário reafirmar a importância de priorizar a oferta de tecnologias digitais, inclusive gamificação, na implementação de metodologias ativas, despertando o interesse do aluno, seja pelos aspectos visuais, pela interface atraente e colorida, ou mesmo, inicialmente, pelo jogo em si, proporcionando um novo caminho pedagógico para o ensino.

6. CONCLUSÃO

A presente pesquisa buscou propor estratégias que auxiliem no processo de ensino da disciplina de História para estudantes do segundo segmento no ensino fundamental, séries finais, bem como refletir sobre como, por meio de novas

tecnologias digitais, esses dados podem proporcionar uma aprendizagem mais colaborativa, crítica, dinâmica e motivacional.

A partir dos resultados obtidos na análise realizada, foi possível perceber que a realidade educacional proposta por uma escola privada ainda encara desafios expressivos, como a ausência da família na participação junto ao processo educacional, metodologias propostas ainda pela dinâmica da pedagogia tradicional, pouco adaptadas às realidades dos discentes, em que privilegia somente o uso de livros e cadernos, a memorização de conteúdos e a relação de poder entre o docente e o alunado, prejudicando assim, o processo de ensino e aprendizagem.

O método utilizado na pesquisa revelou-se bastante favorável para alcançar os objetivos indicados, permitindo assim um olhar mais aprofundado sobre as condições educacionais propostas por uma escola da rede privada bem como o entendimento dos discentes nesse processo. A excelente estrutura de referencial tecnológico e a conexão, oferecidas pela unidade escolar onde a pesquisa foi realizada, valorizou ainda mais a qualidade do resultado, revelando-se como uma importante fonte de informação para os alunos e oferecendo subsídios essenciais na adequação da qualidade do ensino, percebendo-se a importante participação dessa unidade escolar. Além disso, constatou-se que o uso da gamificação em sala de aula pode ser uma ferramenta valiosa afim de que torne o aprendizado mais atraente e eficaz, possibilitando o uso da gamificação tanto no ensino quanto no desenvolvimento social dos alunos, conforme demonstrado no relato de experiência.

No entanto, algumas limitações foram identificadas nessa pesquisa, como a ausência da gamificação como uma metodologia, conforme afirmaram os professores respondentes na preliminar de pesquisa e a insuficiência dos discentes em reconhecer a contribuição do ensino de História para o seu pensamento crítico e reflexivo, conforme demonstraram os alunos interpelados na avaliação do Material Didático (Produto Técnico). Essas limitações em nada prejudicam os resultados da pesquisa, mas reforçam a necessidade de novas pesquisas que possam ampliar essas análises e aguçar ainda mais as reflexões iniciadas nessa obra.

Diante disso, reitera-se a importância dessa pesquisa em evidenciar que as estratégias e reflexões utilizadas no processo de ensino da disciplina de História para os estudantes, por meio de novas tecnologias digitais, sobretudo a gamificação, podem proporcionar uma aprendizagem mais colaborativa e crítica.

As descobertas aqui apresentadas reforçam a necessidade de oferta de formações continuadas para os docentes da disciplina de História, com ênfase na implementação de metodologias ativas, como a gamificação e outros recursos tecnológicos, propondo assim uma educação de qualidade, incentivando o aumento do interesse dos discentes no ensino de História, bem como a utilização de recursos tecnológicos.

Para trabalhos futuros, sugere-se o trabalho de grupos focais com docentes da disciplina de História, fomentando um debate na investigação do impacto de formações continuadas específicas para docentes no ensino de História, com destaque para a aplicação do uso de metodologias colaborativas e na utilização de recursos tecnológicos, com alunos do ensino fundamental, nas séries finais, tendo em vista que a maior parte dos docentes responderam que gostariam de receber treinamento ou participar de grupos de apoio tecnológico visando melhorar as práticas de ensino de História, fomentando assim caminhos possíveis para pesquisas futuras acerca da utilização das ferramentas tecnológicas, entre elas a gamificação, visando melhorar a prática pedagógica no ensino de História. Além disso, essas práticas pedagógicas, aplicadas aos discentes, podem propor estratégias que auxiliem no processo de ensino da disciplina de História.

Dessa forma, essa pesquisa tem a expectativa de servir como subsídio para a elaboração de práticas educacionais mais ativas e conscientes no contexto educacional, numa perspectiva da rede privada, promovendo não apenas a formação acadêmica dos discentes, mas também uma aprendizagem mais crítica e dinâmica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Assis, P. S. DE; Silva, F. M. F. M. DA. Educação e tecnologias móveis: um caminho para a sabedoria digital. CIET:EnPED, São Carlos, 18 de maio de 2018. Disponível em: Vista do EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS MÓVEIS (ufscar.br). Acesso em 07 de maio de 2024.

Bittencourt, C. M. F. Ensino de história: fundamentos e métodos. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

Bauman, Z.; Dentzien, P. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

Bianchessi, C; Mendes, A. P. ENSINO DE HISTÓRIA POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS: RELATO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA COM GAMES. Revista

Tempos e Espaços em Educação (ONLINE), v. 12, 2019. Disponível em ENSINO DE HISTÓRIA POR MEIO DE JOGOS DIGITAIS: RELATO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA COM GAMES | Revista Tempos e Espaços em Educação (ufs.br). Acesso em 01 set. 2024.

Borges, J. R. A.; Oliveira, G. S. de; Borges, T. D. de F. F.; Saad, N. dos S. Jogos digitais no ensino de Matemática e o desenvolvimento de competências. Revista Valore, n.6 (edição especial), p. 99-111, 2021. Disponível em: https://doi.org/10.22408/reva602021103999-111. Acesso em 01 set. 2024.

Brasil. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em Ministério da Educação (mec.gov.br). Acesso em 05 de maio de 2024.

Brasil. Ministério da Saúde. Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 24 maio 2016. Disponível em: <https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2024.

Brinco, N. S.; Cabral, M. A. da S. Ensino de História, aprendizagem significativa e a atuação do professor: desafios do tempo presente. **Revista História Hoje**, *[S. l.]*, v. 9, n. 18, p. 55–76, 2020. DOI: 10.20949/rhhj. v9i18.689. Disponível em: https://rhhj.emnuvens.com.br/RHHJ/article/view/689. Acesso em: 7 jul. 2024.

Cabrini, C. Vieira, M. Ciampi, H. **Ensino de história**: Revisão Urgente. ed. PUC. São Paulo, 2017.

Candau, Vera. **Memória(s), diálogos e buscas: aprendendo e ensinando didática.** In: Candau, Vera (Org.). Didática, questões contemporâneas. Rio de Janeiro: Forma e Ação, 2009.

Comiotto, S.T. O ensino híbrido nas aulas de História nos Anos Finais do Ensino Fundamental: impactos e transformações no processo de aprendizagem. **História & Ensino**, *[S. l.]*, v. 26, n. 1, p. 244–260, 2020. DOI: 10.5433/2238-3018.2020v26n1p244. Disponível em: O ensino híbrido nas aulas de História nos Anos Finais do Ensino Fundamental: impactos e transformações no processo de aprendizagem | História & Ensino (uel.br). Acesso em: 5 jun. 2024.

De Lima, Michael Fernandes; Carretero, Jônathas dos Santos; JÚNIOR, Hermócrates Gomes Melo; De Macedo, Antonio Epitácio Soares; Quadrado, Anair Meirelles. AS GERAÇÕES E A MODERNIDADE LÍQUIDA NO CONTEXTO EDUCACIONAL. **RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, Brasil, v. 1, n. 1, 2024. DOI: 10.51473/rcmos.v1i1.2024.473. Disponível em: https://submissoesrevistacientificaosaber.com/index.php/rcmos/article/view/473. Acesso em: 11 set. 2024.

Espíndola, E. V. M. da S.; Oliveira, A. N. de; Ferreira, K. C. S.; Miranda, N. M.; Bezerra, V. M. da S. OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO FRENTE À MODERNIDADE LÍQUIDA. **Revista Ilustração**, *[S. l.]*, v. 5, n. 4, p. 117–123, 2024. DOI:

10.46550/ilustracao. v5i4.316. Disponível em: https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/316. Acesso em: 9 set. 2024.

Faria, W. **Teorias de Ensino e planejamento pedagógico**: Temas básicos de educação e ensino. 1.ed. São Paulo: EPU, 1987.

Fonteles, A. J. C. S.; Ferreira, A. P. F.; Araújo, F. J. de; Santos, F. M. M. S. dos; Nascimento, M. S. N. do. MODERNIDADE LÍQUIDA DE ZYGMUNT BAUMAN E, GERAÇÕES DE VETERANOS, BABY BOOMERS, X, Y, Z E ALPHA. **Revista Ilustração**, *[S. l.]*, v. 4, n. 4, p. 39–46, 2023. DOI: 10.46550/ilustracao. v4i4.185. Disponível em: https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/185 Acesso em: 11 set. 2024.

Fontenele, Z. V.; Santos, E. C. N.; Cunha, M. M.; Junior, A. G. M. As Olimpíadas do Conhecimento e Sua Contribuição no Ensino de História. Revista Docentes, v. 9, nº29, p. 11-20, 2024. Disponível em: AS OLIMPÍADAS DO CONHECIMENTO E SUA CONTRIBUIÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA | Revista Docentes (seduc.ce.gov.br). Acesso em 14 de junho de 2024.

Leporace, C. **Algoritmosfera: A Cognição Humana e a Inteligência Artificial.** Rio de Janeiro: ed. PUC-Rio; São Paulo: Hucitec, 2024.

Lostada, Lauro Roberto; De Souza, Edemilson Gomes. Educomunicação e protagonismo juvenil: um novo olhar para a educação. **INTERFACES DA EDUCAÇÃO**, *[S. l.]*, v. 7, n. 20, p. 140–158, 2016. DOI: 10.26514/inter. v7i20.1233. Disponível em: https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/1233. Acesso em: 7 jul. 2024.

Lopes, N.; Gomes, A. O “boom” das plataformas digitais nas práticas de ensino: uma experiência do E@D no ensino superior. Revista Practicum, [s. l.], v. 5, n. 1, p. 106-120, 2020. DOI: Disponível em: https://doi.org/10.24310/revpracticumrep.v5i1.9833 Acesso em 07 de maio de 2024.

Mazzarino, J. M.; Marques, R. M. Educomunicação: proposta de revisão de objetivos, princípios e áreas de intervenção. **Educação: Teoria e Prática**, *[S. l.]*, v. 34, n. 67, p. e23[2024], 2023. DOI: 10.18675/1981-8106.v34. n.67.s17695. Disponível em: https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/educacao/article/view/17695. Acesso em: 12 jul. 2024.

Medeiros, Leandro. **EDUCAÇÃO POLÍTICA NAS AULAS DE HISTÓRIA: ENGAJANDO ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL PARA A CIDADANIA ATIVA. In: ENSINO DE HISTÓRIA NAS ESCOLAS PÚBLICAS: PRÁTICAS E DESAFIOS.** Editora Científica Digital, 2024. Disponível em 240416448.pdf (editoracientifica.com.br) Acesso em 01 set. 2024.

Moraes, Lucas Portela. Educação e conectividade: utilização de tecnologias nas práticas de ensino em uma escola pública. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 23, nº 26, 11 de julho de 2023. Disponível em: Revista Educação Pública - Educação e conectividade: utilização de tecnologias nas práticas de ensino em uma escola pública (cecierj.edu.br) Acesso em 07 de maio de 2024.

Oliveira, Silvaney de; Guimarães, Orliney Maciel; Ferreira, Jacques de Lima. As entrevistas semiestruturadas na pesquisa qualitativa em educação. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 24, n. 55, p. 210–236, 2023. DOI: 10.5965/1984723824552023210. Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/21779 . Acesso em: 11 ago. 2024.

Onório, Márcio José. A importância do ensino de história no Ensino Fundamental I: a partir de uma perspectiva marxista. 2017. Disponível em A importância do ensino de história no Ensino Fundamental I: a partir de uma perspectiva marxista (unifafibe.com.br). Acesso em 05 de maio. 2024.

Pinheiro, Miguel; Dias Trindade, Sara; Alves, Pedro. Imagens em movimento nas aulas de história e o seu impacto no desenvolvimento de competências de autoaprendizagem em estudantes da educação básica. **Dialogia**, *[S. l.]*, n. 37, p. e19356, 2021. DOI: 10.5585/dialogia. n37.19356. Disponível em: Imagens em movimento nas aulas de história e o seu impacto no desenvolvimento de competências de autoaprendizagem em estudantes da educação básica | Dialogia (uninove.br). Acesso em: 5 maio. 2024.

Rodrigo Chequetto, H.; Cozzer, R. R. O DESAFIO DE ENSINAR HISTÓRIA NUMA PERSPECTIVA DIALÓGICA. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218**, *[S. l.]*, v. 4, n. 1, p. e412639, 2023. DOI: 10.47820/recima21.v4i1.2639. Disponível em: https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/2639. Acesso em: 9 jul. 2024.

Santos, Pablo De Castro.; De Moura SARAIVA, Ana Karinne; Cerdeira, Luisa; Gil Cabrito, Belmiro. **ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS: DESAFIOS ENTRE O FORMAL E O REAL. HOLOS**, *[S. l.]*, v. 3, 2022. Disponível em: https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/13875. Acesso em: 14 jun. 2025.

Santos, N. M. dos. ALÉM DOS LIVROS: UMA REVISÃO DE LITERATURA DO PAPEL DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA. **Journal of Education Science and Health**, *[S. l.]*, v. 4, n. 2, p. 1–9, 2024. Disponível em: https://bio10publicacao.com.br/jesh/article/view/446 . Acesso em: 17 dez. 2024.

Santos, W. R. F. O enfoque da memória e identidade no ensino de História. Revista Educação Pública, v. 21, n° 42, 23 de novembro de 2021. Disponível em: Revista Educação Pública - O enfoque da memória e identidade no ensino de História (cecierj.edu.br) Acesso em 05 de maio de 2024.

Serpa, Laura Fantti Davilla**. A preliminar de campo em conversas informais com professores da rede pública- uma metodologia na criação de heurísticas para avaliação da usabilidade de um jogo de tabuleiro para alunos dos anos iniciais do ensino fundamental no Rio de Janeiro** Orientadora: Prof. DSc. Regina Célia Pereira de Moraes. 2023. 85 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário Unicarioca, Rio de Janeiro, 2023.

Silva, M. L. A. T. Ensino de história: metodologias ativas e aprendizagem significativa. **Revista Informação em Cultura (RIC)**, *[S. l.]*, v. 3, n. 2, p. 27–46, 2021. DOI: 10.21708/issn2674-6549.v3i2a8573.2021. Disponível em: Ensino de história | Revista Informação em Cultura (RIC) (ufersa.edu.br). Acesso em: 26 maio. 2024.

Silva Mota, J. Utilização do Google Forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação**. V.6, n.12, p.373, 2019. Disponível em: UTILIZAÇÃO DO GOOGLE FORMS NA PESQUISA ACADÊMICA | Humanidades & Inovação (unitins.br) Acesso em 11 ago. 2024.

Silva, Nayara Alves**. Som de História: Uma Plataforma Interativa Para Ensino/aprendizagem de História.** Orientador: Prof. DSc. Antônio Carlos Mol. 2023. 75 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário Unicarioca, Rio de Janeiro, 2023.

Silveira, J. A. da. Ensino de história: na busca de novas atuações, abordagens e perspectivas. **História & Ensino**, *[S. l.]*, v. 18, n. 2, p. 203–232, 2012. DOI: 10.5433/2238-3018.2012v18n2p203. Disponível em: Ensino de história: na busca de novas atuações, abordagens e perspectivas | História & Ensino (uel.br). Acesso em: 5 jun. 2024.

Soares, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: conceito, o profissional, a aplicação. Contribuições para o ensino médio.** São Paulo, SP: Paulinas, 2011.
Sousa, Neuzilene Jorge de. MODERNIDADE LÍQUIDA: OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO MEDIANTE A GERAÇÃO ATUAL DE ESTUDANTES. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, *[S. l.]*, v. 10, n. 1, p. 1398–1403, 2024. DOI: 10.51891/rease. v10i1.13021. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13021. Acesso em: 9 set. 2024.

Tani, Z. **Metodologias de Ensino e Avaliação. [**e-book] pt.webflow.io., Florida: USA,MustUniversity, 2022.

Valle, P. R. D.; Ferreira, J. de L. **ANÁLISE DE CONTEÚDO NA PERSPECTIVA DE BARDIN: CONTRIBUIÇÕES E LIMITAÇÕES PARA A PESQUISA QUALITATIVA EM EDUCAÇÃO**. **SciELO Preprints**, 2024. DOI: 10.1590/SciELOPreprints.7697. Disponível em: https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/7697. Acesso em: 17 nov. 2024.

Vygotsky, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Vygotsky, Lev S. et al. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)
Responsáveis dos Alunos

TCLE_ RESPONSÁVEL POR ALUNO(A) TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO Projeto de Pesquisa: 0 DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS Prezado(a) Responsável, o Aluno(a), _____ _____ _____sob sua responsabilidade, está sendo convidado para participar da pesquisa "O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÒRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS", a ser realizada no CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa o pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação do aluno não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito. 0 (a) aluno(a) terá o apoio do professor e do pesquisador em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. E caso o aluno não queira participar da pesquisa, ficará na Biblioteca com uma professora, estudando e pesquisando sobre temas, pr6prios da disciplina de História, de tal forma que se sinta protegido e acolhido em suas necessidades. Esta pesquisa tem por objetivo propor estratégias que auxiliem no processo de ensino da disciplina de Hist6ria para estudantes do segundo segmento no ensino fundamental, series finais, que vise, par meio de novas tecnologias digitais, proporcionar uma aprendizagem mais colaborativa, crítica, dinâmica e motivacional.
Nome do Aluno:

Nome do responsável:

Assinatura do responsável:

Data: / /

E as atividades a serem realizadas são as seguintes: • Aplicação da aula, prevista no calendário escolar e que será o mesmo tema da pesquisa de campo (Jogo Digital). • Capacitação sobre a pesquisa de campo (Informações sobre o Jogo Digital). • Aplicação da pesquisa de campo (Jogo Digital). • Considera96es finais acerca da pesquisa de campo (Coleta de dados sobre o Jogo Digital). Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto

ou constrangimento. Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, o(a) aluno(a) ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Caso o(a) aluno(a) desista de participar ficara em outro espaço com os outros colegas realizando o mesmo exercício de História. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação.
0 pesquisador adotara uma conduta ética e respeitosa com seus questionamentos e dos demais participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Fará uso de uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento. O(a) aluno(a) será acompanhado e assistido pelo pesquisador ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pelo pesquisador para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar. Como benefício esta pesquisa traz para o(a) aluno(a) participantes do CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA, a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas com o apoio de recursos digitais, auxiliando no processo de aprendizado geral. Pois ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias os alunos e professores ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para o aprendizado, usando as tecnologias digitais.

Nome do Aluno:
Nome do responsável:
Assinatura do responsável:
Data: / / _

A participação do(a) aluno(a) no estudo não implicará em custos adicionais. O(a) aluno(a) não terá qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pelo pesquisador responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação do aluno. Assinando esse consentimento, você ou o(a) aluno(a) não desistem de nenhum de seus direitos. Além disso, não liberam os pesquisadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante da pesquisa. A participação nessa pesquisa e inteiramente voluntaria. É assegurado a garantia ao ressarcimento ao participante da pesquisa, das despesas realizadas pelo participante decorrentes da pesquisa, quando houver (Resolução CNS n° 510 de 2016, Artigo 17, Inciso VII). E o Responsável Legal pelo Aluno-Participante da pesquisa terá garantido o direito de solicitar indeniza9ao através das vias judiciais (C6digo Civil, Lei 10.406 de 2002, Artigos 927 a 954 e Resolução CNS n° 510 de 2016, Artigo 9°, Inciso VI), caso os direitos do Aluno tenham sido violados. Uma vez aceitando que o aluno(a) participe dessa pesquisa, você deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento do curso desta, sem que isso afete seu relacionamento futuro com esta instituição. 0 professor-pesquisador também poderá retirar o aluno do estudo a qualquer momento, se ele julgar que seja necessário para seu bem-estar. Em caso de dúvidas quanto a ética do estudo, você e o aluno poderão se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao professor representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou

contatando o. Comitê de Ética em Pesquisa - CEP/SMS, cujo endereço consta no final da última página deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.
E assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação do aluno(a) dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos.

Nome do Aluno:
Endereço:
Nome do responsável:
Assinatura do responsável:

Data: / / Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE está ligado ao Termo de Autorização de uso de Voz e Imagem, que o pesquisador lhe entregará para de forma livre e Consentida, possa assinar, autorizando o uso de voz e imagem de seu filho (a) no projeto de pesquisa O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS, contribuindo para o desenvolvimento da Ciência e do ensino/aprendizado dos alunos e alunas da escola CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA. Nestes Termos, autorizo a utilização da voz e imagem da criança/adolescente_____ _____ _____nacionalidade_____, nascido(a) em ____/____/____, depois de conhecer e entender os objetivos, procedimentos metodológicos, riscos e benefícios da pesquisa, bem como de estar ciente da necessidade do uso da voz e imagem, especificados no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Assim, autorizo, através do presente termo, o(a) pesquisador(a) Alexandre Valentim Branco do projeto de pesquisa intitulado "0 DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIANO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS" a realizar as gravações de voz e imagem da criança / adolescente sob minha responsabilidade, que se façam necessárias, sem quaisquer ônus financeiros a nenhuma das partes. Ao mesmo tempo, autorizo a utilização dessas gravações de voz e imagem para fins científicos de estudos (livros impressos e digitais, artigos), em favor do(a) pesquisador(a) acima especificado, obedecendo ao que está previsto nas Leis que resguardam os direitos das crianças e adolescentes (Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA, Lei N° 8.069/1990), e das pessoas com deficiência (Decreto N° 3298/1999, alterado pelo Decreto N° 5.296/2004). Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade do pesquisador por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Nome do Aluno:
Endereço:
Nome do responsável:
Assinatura do responsável:
Data: / / .
Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pelo pesquisador(a) ALEXANDRE VALENTIM

BRANCO a respeito da pesquisa "O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÒRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS".
Ficou clara para mim, a participação na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar ao pesquisador sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido e um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do estudo sem qualquer prejuízo. Este Termo foi emitido em duas vias, o pesquisador ficou com uma via e eu recebi uma via desse Termo que está por mim assinada e assinada também pelo pesquisador/professor, e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do Aluno:
Endereço:
Nome do responsável:
Assinatura do responsável:
Data: / / .

Pesquisador Responsável Pelo Projeto: Alexandre Valentim Branco - Telefone: 21-971457837; e-mail: alexandrevalentim74@gmail.com endere90: Rua: Vila Gloria, SIN, L 19 QD 100, Jardim Maravilha, Guaratiba, Rio de Janeiro, RJ.

Assinatura do pesquisador:
Data: / / .

Orientador(a) responsável: Camila De Paoli Leporace Centro Universitário Carioca - Unicarioca. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro RJ, 20261-063. Telefone: (21) 98832-3020, endereço eletrónico: camilaleporace@gmail.com

Local da Aplicação da Pesquisa: Escola: CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA
Endereço: Rua Canoanã, Lote 32, Quadra 91, Guaratiba, Rio de Janeiro, RJ
CEP - Centro Universitário Augusto Motta
Endereço: Rua Dona Isabel, 94, Bairro: Bonsucesso
UF: RJ Município: Telefone: (21)3882-994

APÊNDICE B – Perguntas da Preliminar de Pesquisa - Questionário 1

1/10 - Você atua em instituição:

( ) Pública.

( ) Privada.

( ) Pública/Privada.

( ) Outras.

( ) Nenhuma.

2/10 - A que você atribui um suposto desinteresse do aluno no ensino de História, numa perspectiva de uma escola privada?

( ) Ausência da família no processo educacional.

( ) A percepção do discente acerca do desinteresse de alguns professores em lecionar.

( ) Consideram que serão aprovados de qualquer forma, pois os responsáveis pagam seus estudos.

( ) Entendem o ensino na lógica da pedagogia tradicional, baseado na memorização de conteúdos.

( ) Não se identificam com os conteúdos apresentados.

3/10 - Acredita-se que o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, como empatia, observação, interpretação, lógica, abstração, são componentes importantes para uma compreensão maior da História. Você estaria disposto(a) a saber mais sobre isso para usar o conhecimento de maneira prática em sala de aula com seus alunos?

( ) Concordo totalmente.

( ) concordo.

( ) Nem concordo e nem discordo.

( ) Discordo.

( ) Discordo totalmente.

4/10 - Você sabe o que é gamificação?

( ) Sim.

( ) Não.

5/10 - A gamificação possui princípios que remetem ao desenvolvimento de habilidades cognitivas. Você já utilizou gamificação em sala de aula?

( ) Sim. Diariamente.

( ) Sim. Semanalmente.

( ) Sim. Mensalmente.

( ) Sim. Eventualmente.

( ) Não. Nunca utilizei.

6/10 - Você concorda que a utilização da gamificação pode melhorar o desempenho nas suas aulas de História?

( ) Concordo totalmente.

( ) concordo.

( ) Nem concordo e nem discordo.

( ) Discordo.

( ) Discordo totalmente.

7/ 10 - Você consideraria a gamificação no seu método de ensino para melhorar o ensino de História?

( ) Sim.

( ) Não.

( ) Talvez.

8/ 10 - Você gostaria de receber treinamento ou participar de grupos de apoio tecnológico visando melhorar as práticas de ensino de História?

( ) Sim.

( ) Não.

( ) Talvez.

9/ 10 - Quais mudanças você consideraria para aumentar o interesse dos discentes no ensino de História?

( ) Melhoria das argumentações nas aulas expositivas.

( ) Aumento das atividades práticas, exigindo uma participação mais ativa do aluno.

( ) Uso de recursos tecnológicos, como a gamificação, em sala de aula.

( ) Uso recursos tradicionais, como apresentações, leitura, debates, em sala de aula.

( ) O recebimento de feedback dos alunos.

10/10 - Deixe sua contribuição sobre o uso de tecnologias digitais no ensino de História:

_____

_____

_____.

APÊNDICE C – Material Didático - Jogo Digital CAMINHANDO NA HISTÓRIA

Software/Aplicativo (Programa de computador)

Título: CAMINHANDO NA HISTÓRIA: Novas Possibilidades, Por Meio de Jogos Digitais para Estudantes do Ensino Fundamental nas Séries Finais.

Título em inglês: WALKING IN HISTORY: New Possibilities, Through Digital Games for Elementary School Students in the Final Grades.

Ano Produto: 2025

Ano Dissertação: 2025

Descrição da finalidade do software: É um jogo que busca desenvolver práticas pedagógicas por meio de novas tecnologias digitais, que possibilitem aos estudantes um ensino da História de forma mais dinâmica. Um jogo de perguntas e respostas estilo Trilha do Saber, apresentando uma coletânea de informações científicas com potencial para auxiliar o professor e instigar seus alunos a apreenderem o ensino de História de forma crítica e motivacional.

Avanços tecnológicos/grau de novidade: O software integra um aplicativo a um jogo de perguntas e respostas, estilo Trilha do Saber, cujo conteúdo é acionado em Notebook. Exibindo informações sobre contextos e fatos históricos, próprios da disciplina de História.

(X) Produção com alto teor inovativo: Desenvolvimento com base em conhecimento inédito;

( ) Produção com médio teor inovativo: Combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;

( )Produção com baixo teor inovativo: Adaptação de conhecimento existente;

( ) Produção sem inovação aparente: Produção técnica.

Definir se a produção é resultado do trabalho realizado pelo programa de pós-graduação ou se é resultado do trabalho individual do docente, o qual seria realizado independentemente do mesmo se docente de um programa ou não:

Docentes Autores:

Nome: Camila De Paoli Leporace. CPF: 100925587-80 (X) Permanente; ( ) Colaborador

Nome: André Cotelli do Espírito Santo. CPF: 12268591786(X) Permanente; ( ) Colaborador

Discentes Autores:

Nome: Alexandre Valentim Branco. CPF: 02830170741 ( ) Mest Acad; (X) Mest Prof; ( )Doutorado

Demais Autores:

Área de Computação

Nome: CPF: Organização:

Área de Design

Nome: CPF: Organização:

Conexão com a Pesquisa

Projeto de Pesquisa vinculado à produção: Práticas Pedagógicas Para Orientação da Aprendizagem Mediadas por Tecnologias.

Linha de Pesquisa vinculada à produção: I - Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.

( ) Projeto isolado, sem vínculo com o Programa de Pós-graduação

Conexão com a Produção Científica

Relacione os artigos publicados apenas em periódicos que estão co-relacionados a esta produção:

a) Título: _____

Periódico:_____

Outros dados: ano_____; vol_____; páginas_____- _____; doi _____.

Campos descritivos opcionais*

Situação atual da Produção:

( )Piloto/Protótipo

( )Em teste

(X)Finalizado/implantado

( ) Pedido de registro depositado no INPI, nº_____

( ) Registro concedido no INPI, nº_____

( ) Licenciado para empresa/organização

Dados da Entrega/Implantação (se licenciado)

Data da entrega: __/___/____

Nome da Empresa/Organização cliente:_____

Endereço:_____Cidade:_____Estado____

Contato na Empresa/Organização cliente:

Nome: _____Cargo:_____ email:_____Tel ( )_____

( ) Registro em repositório específico

Recursos e vínculos da Produção Tecnológica

Data início: 01/02/2024 **Data término**: 31/12/2025

Total investido: Bolsas de Iniciação Científica (R$ 3.700,00)

Fonte do Financiamento: Próprio discente.

Descrição da Abrangência realizada: O jogo foi planejado para instigar a aprendizagem no ensino de História, de forma dinâmica, motivacional e para que os alunos percebessem a importância num contexto social. Sendo aplicado em escola privada do município do Rio de Janeiro, no Rio de Janeiro, entretanto está disponível para ser baixado por qualquer escola do Brasil.

Descrição da Abrangência potencial: É possível utilizar o jogo em qualquer escola pública ou particular nacional. A aplicação demonstra potencial para auxiliar o professor no trabalho com o reconhecimento do senso crítico, ampliando os conhecimentos prévios dos alunos, etapa importante de no aprendizado.

Descrição da Replicabilidade: Esse aplicativo apresentou comportamento adaptativo, sendo possível alterar seu banco de dados para outros conteúdos e aplicá-lo em outros sistemas operacionais. Permitindo que coletânea de verbetes de curiosidades científicas seja adaptada a qualquer informação e a realidade aumentada alterada para essa nova temática.

Natureza: Aplicativo Móvel

Finalidade: O jogo pode contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias motivacionais e dinâmicas, usando as tecnologias digitais. Os recursos utilizados podem ser adaptados para outros contextos, apresentando novas formas de ensinar e aprender, destacando o papel inovador da educação ao promover o senso crítico e integrar esses recursos digitais para fomentar o processo de aprendizagem.

Plataforma: CPU: Quad-core 2.5 GHz ou superior / Intel HD 4000 ou superior / RAM: 2GB ou superior / Armazenamento: 250 MB de espaço disponível.

Ambiente: Windows 11, 10 e 8.

Desenvolvimento: Softwares: Unity 3D / Linguagem: C#.

Disponibilidade: Irrestrita

Instituição Financiadora: Centro Universitário UniCarioca

Cidade: Rio de Janeiro

País: Brasil

Divulgação: Meio digital

URL:

A produção necessita estar no repositório? Sim

Documentos Anexados (em PDF)

(X) Declaração emitida pela organização cliente

(X) Declaração de Apoio da Unidade

(X) Código fonte do programa

APÊNDICE D – Perguntas Sobre a Avaliação do Material Didático (Produto Técnico - Jogo Digital CAMINHANDO NA HISTÓRIA) - Questionário 2

1/13 - De um modo geral, qual foi a sua impressão sobre o jogo? Por favor desenvolva a sua resposta.

_____

_____

_____.

2/13 - Você se sentiu motivado à aprendizagem de História durante o jogo? Explique sua resposta.

_____

_____

_____.

3/13 - Você aprendeu algum conteúdo de História jogando o jogo? Se sim, qual conteúdo você considera ter aprendido?

_____

_____

_____

4/13 - O jogo colaborou para reforçar seu pensamento crítico acerca da História? Justifique sua resposta.

_____

_____

_____.

5/13 - O jogo proporcionou uma abordagem mais dinâmica no ensino de História, na sua opinião? Desenvolva sua resposta.

_____

_____

_____.

6/13 - Você acha que algo relacionado a aprendizagem deve ser melhorado no jogo? Explique sua resposta.

_____

_____

_____.

7/13 - Você considera que o jogo está bem relacionado à sua realidade? Por quê?

_____

_____

_____.

8/13 - Você sentiu que conseguiu aplicar conhecimentos que você já tinha previamente no jogo? Explique sua resposta.

_____

_____

_____.

9/13 - O jogo serviu para você compreender a importância de aprender História? Explique sua resposta.

_____

_____

_____.

10/13 - Os temas abordados são relevantes para a disciplina de História, na sua opinião?

( ) Sim. Muito relevante para a disciplina.

( ) Sim. Ligeiramente relevante.

( ) Talvez. Não ficou muito claro.

( ) Não. Apesar da relevância para a disciplina.

( ) Não. Os temas não foram relevantes para a disciplina.

11/13 - Você concorda que a interface do jogo foi fácil de usar?

( ) Sim, totalmente.

( ) Sim, parcialmente.

( ) Não, mas cumpre o seu papel

( ) Não, acho que atrapalha a aprendizagem

12/13 - Você recomendaria o jogo para outros alunos?

( ) Sim.

( ) Não.

13/13 - Você gostaria de jogar novamente?

( ) Claro. o jogo é ótimo.

( ) Talvez sim. o jogo é bom.

( ) Acho que não. Não gostei do jogo.

( ) De jeito algum. O jogo é péssimo.

APÊNDICE E – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE)

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - CRIANÇA

Projeto de Pesquisa: O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS

SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS

Prezado(a) Senhor(a), a criança, sob sua responsabilidade, está sendo convidada para participar da pesquisa “O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS”, a ser realizada no CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA. Antes de autorizá-la a participar desta pesquisa o pesquisador deverá responder a todas as suas dúvidas e é muito importante que você compreenda as informações e instruções contidas neste documento. A participação da criança não é obrigatória. Você tem o direito de desistir da participação da criança nesta pesquisa a qualquer momento, sem qualquer prejuízo e sem perder os benefícios aos quais tenha direito. Esta pesquisa tem por objetivo propor estratégias que auxiliem no processo de ensino da disciplina de História para estudantes do segundo segmento no ensino fundamental, séries finais, que vise, por meio de novas tecnologias digitais, proporcionar uma aprendizagem mais colaborativa, crítica, dinâmica e motivacional. Observando se as novas tecnologias digitais podem-se contribuir no processo pedagógico a partir de gameficação, elaboradas com recursos digitais.

Os procedimentos adotados para esta pesquisa serão: durante as aulas seu filho(a) participará de atividades com o uso de recursos digitais e terá o apoio do pesquisador em todos os momentos, seja nas atividades individuais ou coletivas. A voz da criança poderá ser gravada durante algumas aulas.

Nome do Responsável:
Assinatura do responsável:
Data: / /2025.

Quanto aos riscos, cabe ressaltar que a Resolução 466/2012 do Conselho Nacional de Saúde, em suas diretrizes e normas, indica que toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco e, durante esta pesquisa, este poderá se apresentar na forma de desconforto ou constrangimento.

Portanto, se durante a aplicação de alguma atividade, seu filho(a) ou algum participante se sentir desconfortável, por qualquer motivo, terá o direito de não realizar as tarefas propostas ou poderá desistir a qualquer momento da participação na pesquisa, sendo respeitado em sua decisão. Nenhum participante será vítima de preconceito ou discriminação. O pesquisador adotará uma conduta ética e respeitosa com seus questionamentos e dos demais participantes, bem como, com seus valores sociais, culturais, morais e religiosos. Fará uso de uma linguagem clara e acessível para qualquer esclarecimento.

Seu filho(a) será acompanhado (a) e assistido (a) pelo pesquisador ao longo de todos os momentos de coleta de dados desta pesquisa. Durante todas essas etapas, todo o esforço será feito pelo pesquisador para que os riscos sejam minimizados. Eventuais riscos serão minimizados, a partir de ações pontuais dentro da Unidade Escolar. Como benefício esta pesquisa trará para o seu filho(a) e demais alunos participantes da Escola CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA a apropriação de conhecimentos sobre o desenvolvimento de atividades pedagógicas, auxiliando no processo de aprendizagem. Ao se apropriarem do potencial das novas tecnologias as crianças, ampliam seus horizontes de participação e interação em diferentes espaços da sociedade. Como benefício indireto, poderá contribuir para outras pesquisas na busca por estratégias para a aquisição do conhecimento em

História, aliada a recursos digitais na alfabetização. A participação da criança no estudo não implicará em custos adicionais. O (a) Sr. (a) nem a criança terão qualquer despesa com a realização das etapas desta pesquisa que serão custeadas pelo pesquisador responsável por essa proposta. Também não haverá nenhuma forma de pagamento pela participação da criança.

Nome do Responsável:
Assinatura do responsável:
Data: / /2025.

Assinando esse consentimento, o(a) Sr. (a) não desiste de nenhum de seus direitos. Além disso, o(a) Sr. (a) nâo libera os investigadores de suas responsabilidades legais e profissionais no caso de alguma situação que prejudique o participante. A participação nessa pesquisa é inteiramente voluntária. Uma vez aceitando que a criança participe dessa pesquisa, o(a) Sr.(a) deverá se sentir livre para desistir da pesquisa a qualquer momento, sem que isso afete o relacionamento da criança, ou seu relacionamento futuro, com esta instituição. O pesquisador também poderá retirar o participante do estudo a qualquer momento, se ela julgar que seja necessário para o bem-estar da criança.

Em caso de dúvidas quanto à ética do estudo, o(a) Sr.(a) poderá se reportar ao Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos - subordinado ao Conselho Nacional de Ética em Pesquisa, órgão do Ministério da Saúde, através de solicitação ao representante de pesquisa, que estará sob contato permanente, ou contatando o Comitê de Ética em Pesquisa desta instituição, no telefone (21) 2215-1485. Caso necessite de mais informações sobre a pesquisa, poderá procurar o pesquisador responsável pela mesma, professor Alexandre Valentim Branco, pelo telefone profissional 21-971457837, ou pelo e-mail alexandrevalentim74@gmail.com. É assegurado o completo sigilo da identidade do participante dessa pesquisa. Em nenhum momento serão publicados dados ou informações que possibilitem a identificação da criança dentro desta pesquisa, incluindo a apresentação dos resultados deste estudo em congressos e periódicos científicos. Todos os dados físicos e digitais coletados serão sigilosamente armazenados sob a guarda e responsabilidade do pesquisador por um período de cinco (5) anos, e após esse período, eles serão excluídos permanentemente.

Nome do Responsável:
Assinatura do responsável:
Data: / /2025.

Diante do exposto nos parágrafos anteriores eu, firmado abaixo, acredito ter sido suficientemente informado(a) pelo pesquisador ALEXANDRE VALENTIM BRANCO a respeito da pesquisa “0 DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÃNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS”. Ficou clara para mim qual é a participação da criança na pesquisa e a garantia de proteção e sigilo de meus dados individuais. Foi oportunizado questionar o pesquisador sobre todos os aspectos do estudo. Fui informado(a) de que o Termo de assentimento Livre e Esclarecido é um procedimento exigido pelo Ministério da Saúde e que é possível, a qualquer tempo, desistir de participar do

estudo sem qualquer prejuízo. Recebi um exemplar assinado desse Termo e pelo presente concordo voluntariamente com minha participação na pesquisa.

Nome do participante:
Endereço do Participante:

OBS: Autorização da criança: (marcar com um “x”)

( ) ( )

Nome do Responsável:
Assinatura do responsável:
Data: / /2025.

Pesquisador responsável pelo projeto: ALEXANDRE VALENTIM BRANCO
Assinatura do pesquisador:
Data: / /2025.
Telefone: 21-971457837
E-mail: aIexandrevaIentimtOgmaiI.com
Endereço: Rua Vila GIória,S/N, Lote 19, Quadra 100, Guaratiba, Rio de Janeiro, RJ, 23031192.
Orientadora responsável: Prof. Camila De Paoli Leporace
Endereço profissional: Centro Universitário Carioca — UNICARIOCA. Av. Paulo de Frontin, 568 - Rio Comprido, Rio de Janeiro - RJ, 20261-063. Telefone: 21 97154-6760
Endereço Eletrônico: camilaleporace@qmail.com
CEP - Centro Universitário Augusto Motta Endereço: Rua Dona Isabel, 94, Bairro: Bonsucesso UF: RJ Município: Telefone: (21)3882-9943

ANEXO A – Parecer Consubstanciado do CEP UNISUAM

CENTRO UNIVERSITÁRIO
AUGUSTO MOTTA (UNISUAM)

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS

Pesquisador: ALEXANDRE VALENTIM BRANCO

Área Temática:

Versão: 4

CAAE: 85514224.6.0000.5235

Instituição Proponente: ASSOCIACAO CARIOCA DE ENSINO SUPERIOR

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.483.124

Apresentação do Projeto:

Essa pesquisa propõe a elaboração de uma metodologia pedagógica, que auxilie no processo de ensino da disciplina de História, para estudantes

do segundo segmento no ensino fundamental, séries finais, que vise, por meio de novas tecnologias digitais, proporcionar uma aprendizagem mais

colaborativa, crítica, dinâmica e motivacional. buscar-se-á um contato inicial, por meio de uma pesquisa preliminar com os professores, com o

objetivo de coletar e avaliar informações, por parte dos docentes, na adequação, bem como na importância do uso das ferramentas tecnológicas

digitais em sala de aula. Após a preliminar de pesquisa, com os subsídios adquiridos, será elaborado um jogo digital composto de perguntas e

respostas, para professores utilizarem com alunos do segundo segmento do ensino fundamental de uma escola da rede privada no município do Rio

de Janeiro, com a finalidade de promover uma aprendizagem mais colaborativa, crítica, dinâmica e motivacional. Todo esse processo contribuirá

para verificarmos a aplicabilidade, bem como a efetividade do método sugerido.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Primário:



Apresentar um estudo que relacione de forma significativa o aprendizado de História a partir do uso progressivo e permanente das novas tecnologias
digitais na sociedade contemporânea.
Objetivo Secundário:
1- Sondar com os professores o conhecimento prévio dos alunos no uso de tecnologias. 2- Identificar novas tecnologias digitais de baixo custo ou
gratuitas para serem usadas em um jogo digital de perguntas e respostas em História. 3- Idealizar e elaborar o jogo digital de perguntas e respostas
em História. 4- Coletar com os alunos informações pertinentes ao uso do jogo

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Risco 1- Constrangimento e mal-estar: informações compartilhadas entre participantes que porventura, possam causar constrangimento e mal-estar.
Para que esse risco seja mitigado, a privacidade dos participantes será totalmente respeitada. O Professor/Pesquisador ouvirá a todos durante a
pesquisa, a escuta atenta e observação constante e o estímulo ao uso de uma linguagem afetiva marcará o tom de toda a pesquisa, visando uma
medida assistencial para o risco de constrangimento e mal-estar. Risco 2 - Expectativas: O participante pode achar que todos os problemas por ele
compartilhados com o Professor/Pesquisador serão sanados. Faz-se importante sublinhar para os participantes, que o Professor/Pesquisador não
tem poderes para alterar a realidade do campo, mas apenas compreender, de forma conjunta, tal realidade para escrever sobre ela, visando
promover reflexões para inspirar outros professores/Pesquisadores a atuarem com mais consciência e de forma compartilhada. Para minimizar os
riscos decorrentes da dinâmica da pesquisa, seja ele de natureza espiritual, biológico, social e cultural, o professor pesquisador seguirá a Resolução
466/12 e estará permanentemente em contato com os alunos, ouvindo-os, percebendo suas necessidades de informação e atuando junto a eles de
forma a tranquilizá-los e incentivá-los a comunicar qualquer desconforto que porventura venham a sentir.
Benefícios:
Os benefícios, conforme constam na Resolução 466/12, relacionam-se ao proveito direto ou posterior adquirido pelo participante e/ou sua



comunidade, em decorrência de sua participação na pesquisa, que tem como finalidade maior mobilizar para um aprendizado de História, a partir

do uso progressivo e permanente das novas tecnologias digitais, o que hoje é uma exigência cada vez maior na educação e no trabalho, pois o

indivíduo precisa adquirir habilidades para compreender o mundo a sua volta, aprendendo a conjugar este conhecimento com o domínio técnico

dos recursos tecnológicos disponíveis na sociedade contemporânea

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A pesquisa é relavante no que tange o tema

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os termos foram apresentados

Recomendações:

Aprovação

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Sem pendências, concluiu-se pela aprovação do projeto.

Considerações Finais a critério do CEP:

O projeto está aprovado. Cabe ressaltar que o pesquisador se compromete em anexar na Plataforma Brasil um relatório ao final da realização da pesquisa. Pedimos a gentileza de utilizar o modelo de relatório final que se encontra na página eletrônica do CEP-UNISUAM (https://www.unisuam.edu.br/pesquisa-extensao-e-inova/pesquisa-e-inovacao/). Além disso, em caso de evento adverso, cabe ao pesquisador relatar, também através da Plataforma Brasil.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2421005.pdf	13/03/2025 07:08:26		Aceito
Outros	pendencias_alexandre_valentim.pdf	13/03/2025 07:05:01	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tai_alexandrevalentim.pdf	20/02/2025 10:21:03	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Outros	pendencias_alexandrevalentim.pdf	20/02/2025 10:19:06	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito

CENTRO UNIVERSITÁRIO AUGUSTO MOTTA (UNISUAM)

Continuação do Parecer: 7.483.124

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TAI.pdf	20/02/2025 10:11:55	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Outros	pendencias_e_solucoes_alexandre_valentim.pdf	20/12/2024 07:34:10	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TALE_crianca_alexandre_valentim.pdf	19/12/2024 21:58:43	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcle_professor_alexandrevalentim.pdf	19/12/2024 21:58:23	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_responsavel_alexandre_valentim.pdf	19/12/2024 21:57:55	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Outros	carta_de_apresentacao_alexandre_valentim.pdf	23/11/2024 11:17:19	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	pre_projeto_plataforma_brasil_alexandre_valentim.pdf	18/11/2024 21:09:25	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Cronograma	Cronograma_alexandre_valentim.pdf	16/11/2024 07:39:24	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Outros	ausencia_de_custos_alexandre_valentim.pdf	15/11/2024 07:56:58	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCUD_alexandre_valentim.pdf	15/11/2024 07:53:51	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TAI_alexandre_valentim.pdf	15/11/2024 07:52:18	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Outros	curriculo_lattes_alexandre_valentim.pdf	15/11/2024 07:41:22	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Orçamento	orcamento_alexandre_valentim.pdf	15/11/2024 06:58:16	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	infraestrutura_alexandre_valentim.pdf	15/11/2024 06:56:47	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto_alexandre_Valentim.pdf	15/11/2024 06:47:10	ALEXANDRE VALENTIM BRANCO	Aceito

Situação do Parecer:

Endereço: Rua Dona Isabel, 94, TEL: (21)3882-9943
Bairro: Bonsucesso **CEP:** 21.032-060
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)3882-9943 **E-mail:** comitedeetica@souunisuam.com.br

CENTRO UNIVERSITÁRIO
AUGUSTO MOTTA (UNISUAM)

Continuação do Parecer: 7.483.124

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

RIO DE JANEIRO, 02 de Abril de 2025

Assinado por:
Igor Ramathur Telles de Jesus
(Coordenador(a))

Endereço: Rua Dona Isabel, 94, TEL: (21)3882-9943
Bairro: Bonsucesso **CEP:** 21.032-060
UF: RJ **Município:** RIO DE JANEIRO
Telefone: (21)3882-9943 **E-mail:** comitedeetica@souunisuam.com.br

ANEXO B – Termo de Anuência Institucional - (TAI)

TERMO DE ANUÊNCIA INSTITUICIONAL

O/A CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA, localizado na rua Canoana, Lote 32, Quadra 91, Guaratiba, na cidade do Rio de Janeiro, declara apoio à realização do projeto de pesquisa intitulado: "O DESAFIO DO ENSINO DE HISTÓRIA NO MUNDO CONTEMPORÂNEO: POSSIBILIDADES DE UMA APRENDIZAGEM MAIS SIGNIFICATIVA PARA OS ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL NAS SÉRIES FINAIS", sob responsabilidade do(a) pesquisador(a) ALEXANDRE VALENTIM BRANCO do CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA.

Ciente dos objetivos, dos procedimentos metodológicos e de sua responsabilidade como pesquisador e aluno do Mestrado Profissional em Novas tecnologias Digitais na Educação da referida Instituição Proponente, concedemos a anuência para o seu desenvolvimento.

Este Termo de Anuência está condicionado aos cumprimentos das determinações éticas normatizadas pelas Resoluções CNS/MS nº 466/2012 e 510/2016 e às resoluções complementares relacionadas ao objeto da pesquisa. O projeto somente poderá ter início nesta Unidade de Educação mediante sua aprovação prévia e documental pelo Comitê de Ética em Pesquisa da SMS-RJ.

Solicitamos que, ao concluir o estudo, o pesquisador responsável apresente o relatório final da pesquisa para o(s) gestor(es) e para a equipe da(s) unidade(s) onde se desenvolveu o estudo.

No caso do não cumprimento dos termos acima explicitados, a Instituição "anuente" tem desde já liberdade de retirar esta anuência a qualquer momento, sem incorrer em qualquer forma de penalização.

Rio de Janeiro, 11 / 11 / 24.

Sofia Simone de Sousa Suzano Costa
Diretora Pedagógica
CDIN Nº603

Assinatura e Carimbo do Diretor da Unidade

CNPJ 10.363.156/0001-90
CENTRO EDUCACIONAL SUZANO COSTA LTDA ME
Rua Canoaná, Lote 32 Quadra 91
Guaratiba - CEP: 23031-605
Rio de Janeiro - RJ