

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

TATIANE BRANDÃO DA SILVA

**TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICS) NO
ENSINO DE HISTÓRIA**

**São Borja
2024**

TATIANE BRANDÃO DA SILVA

**TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICS) NO
ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em História (EAD) da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em História.

Orientadora Prof^a. Ma. Waldinelly Martha Alves Costa

Coorientadora: Prof^a. Dra. Larissa Nunes Cavalheiro

**São Borja
2024**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

S219t Silva, Tatiane Brandão da Silva
Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
(TDICs) no Ensino de História / Tatiane Brandão da
Silva Silva.
43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) --
Universidade Federal do Pampa, HISTÓRIA, 2024.
"Orientação: Waldinelly Martha Alves Costa Costa".

1. Ensino. 2. História . 3. TDICs. I. Título.

TATIANE BRANDÃO DA SILVA

TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICS) NO
ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura em
História (EAD) da Universidade Federal do
Pampa, como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciada em
História.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 17/12/2024.

Banca examinadora:



Prof. Ma. Waldineily Martha Alves Costa

Orientador
UNIPAMPA

Documento assinado digitalmente

CAMILA DE ALMEIDA SILVA

Data: 26/12/2024 16:16:34-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>



Prof. Dra. Camila de Almeida Silva
UNIPAMPA

Documento assinado digitalmente

LARISSA NUNES CAVALHEIRO

Data: 27/12/2024 21:47:39-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>



Prof. Dra. Larissa Nunes Cavalheiro

UNIPAMPA

AGRADECIMENTO

Agradeço, primeiramente, a Deus pelo dom da vida e por sempre guiar meus passos.

Ao meu noivo, Marciano Miguel Hanauer, pela paciência, incentivo e amor demonstrados ao longo de minha caminhada. Obrigada por fazer parte da minha vida!

As minhas pets, Luna e Lolla por estarem sempre comigo nos momentos bons e ruins, sendo minhas companheiras fiéis e me dando forças para continuar. Amo vocês!

Agradeço a minha família pela dedicação, amor e carinho demonstrado e agradeço também por todos os ensinamentos, os quais fizeram-me ser o que sou.

A minha professora, orientadora e amiga Waldinelly Martha Alves da Costa, a profª Waldi, por toda dedicação, paciência, disponibilidade e incentivo ao trabalho realizado.

A minha tutora maravilhosa, a profª Leda por toda a ajuda durante a minha caminhada acadêmica.

Aos amigos verdadeiros que estiveram ao meu lado, apoiando nas horas de dificuldades e comemorando nos momentos de alegria.

A todos os colegas, professores, direção e coordenação do curso e tutores pelo aprendizado compartilhado e conhecimentos adquiridos, pelos momentos vivenciados juntos, que com certeza ficarão marcados, estabelecendo grandes e valiosas amizades.

“Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para a sua
própria produção ou a sua construção.”

Paulo Freire

RESUMO

O presente estudo contempla o Curso de Licenciatura em História do ano 2024/2. A obra intitulada Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICS) no ensino de História, tem como objetivo geral analisar o uso das TDICs no ensino de História: investigando como essas ferramentas possam contribuir para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais dinâmica, crítica e interativa, além de identificar os desafios e possibilidades dessa integração nas práticas pedagógicas da disciplina. Nesse contexto, as TDICS são utilizadas como um recurso que traz muitos benefícios para ampliar novas possibilidades na organização do processo de ensino e aprendizagem na disciplina de História. Para tanto, o estudo se alicerça em uma metodologia de natureza bibliográfica e documental com abordagem qualitativa. Esperamos que os resultados possam contribuir para evidenciar a existência de TDICS, que visam contribuir e auxiliar os docentes nas práticas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-Chave: Ensino; História; TDICs.

ABSTRACT

This study covers the History Degree Course for the year 2024/2. The work, entitled Digital Information and Communication Technologies (DICTs) in History teaching, has the general objective of analyzing the use of DICTs in History teaching: investigating how these tools can contribute to the development of more dynamic, critical and interactive learning, as well as identifying the challenges and possibilities of this integration in the pedagogical practices of the subject. In this context, TDICS are used as a resource that brings many benefits to expand new possibilities in the organization of the teaching and learning process in the subject of History. To this end, the study is based on a bibliographical and documentary methodology with a qualitative approach. We hope that the results can contribute to highlighting the existence of TDICS, which aim to contribute and assist teachers in pedagogical practices in the teaching and learning process.

Keywords: Teaching; History; TDICs.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página inicial do jogo <i>Civilization</i>	25
Figura 2 - Página inicial do jogo <i>Age of Empires</i>	26
Figura 3 - Página inicial do jogo <i>Assassin's Creed: Origins</i>	26
Figura 4 - Página inicial do jogo <i>Mission US</i>	27
Figura 5 - Site do jogo <i>Word Wall</i>	27
Figura 6 - Página inicial do jogo <i>Kahoot!</i>	27
Figura 7 - Página inicial do site <i>Google Expeditions</i>	28
Figura 8 - Página inicial do site <i>Civilisations AR da BBC</i>	29
Figura 9 - Página inicial do <i>Google Earth</i>	29
Figura 10 - Página inicial do <i>TimeLooper</i>	30
Figura 11 - Página inicial da plataforma online <i>Khan Academy</i>	31
Figura 12 - Página inicial do site <i>Google Classroom</i>	31
Figura 13 - Página inicial do site <i>Google Arts & Culture</i>	32
Figura 14 - Página inicial do Museu Virtual Afro-Digital da Memória Africana e Afro-Brasileira	32
Figura 15 - Página inicial da plataforma online <i>Padlet</i>	33
Figura 16 - Página inicial da plataforma online do Gerador de Memes	33
Figura 17 - Página inicial da plataforma online <i>Socrative</i>	34

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Gamificação no Ensino de História	34
Tabela 02: Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV) no Ensino de História	35
Tabela 03: Uso de Plataformas Online no Ensino de História	35
Tabela 04: Exemplos de atividades Jogos e TDICs no Ensino de História	36
Tabela 05: Exemplos de atividades Plataformas digitais e TDICs	37

LISTA DE ABREVIATURAS

TDICS - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

SCIELO - Scientific Electronic Library Online

PIBID - Projeto Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA	16
2.1 O Ensino de História: Abordagens Tradicionais e Desafios Atuais	16
2.1.1 Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no Ensino de História	19
2.1.2 Desafios e Possibilidades da Implementação das TDICs no Ensino de História	22
3 METODOLOGIA	23
4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS	24
4.1 Estudo de Caso: Experiências Práticas de Uso das TDICs no Ensino de História	24
4.1.1 Gamificação no Ensino de História	25
4.1.2 Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV) no Ensino de História	28
4.1.3 Uso de Plataformas Online no Ensino de História	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
REFERÊNCIAS	42

1 INTRODUÇÃO

O campo educacional, que por muito tempo apresentou pouca evolução, tem passado por transformações significativas, acompanhando as mudanças tecnológicas e sociais da sociedade contemporânea encontra-se hoje diante de novas possibilidades trazidas pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Essas tecnologias, amplamente aplicadas em diversos campos do conhecimento, estão provocando uma revolução silenciosa no modo como o ensino e a aprendizagem se desenvolvem.

O ensino de História tem se destacado como um campo fértil para a inserção das TDICs. No cenário atual, se analisa que o ensino dessa disciplina tem sido marcado por métodos tradicionais, com ênfase na memorização de dados, fatos e personagens. No entanto, com o avanço das tecnologias digitais, surgem novas formas de se trabalhar o conhecimento histórico, permitindo maior interação, interdisciplinaridade e, principalmente, uma abordagem mais crítica e reflexiva por parte dos alunos. O uso de ferramentas digitais não permite apenas o acesso a uma variedade de fontes primárias e secundárias, como também a construção de narrativas históricas mais dinâmicas, o que torna o processo de ensino-aprendizagem mais atraente e significativo.

Além disso, no contexto atual, em que os estudantes estão cada vez mais conectados e habituados ao uso das tecnologias no seu cotidiano, a integração dessas ferramentas ao currículo de História é de grande importância. O uso de plataformas digitais, jogos educativos, repositórios online e outras formas de mídias interativas têm mostrado um impacto positivo no engajamento dos alunos e na assimilação dos conteúdos históricos. No entanto, apesar do grande potencial das TDICs, ainda há muitos desafios a serem enfrentados, como a capacitação dos professores, a infraestrutura das escolas e a resistência a novas metodologias por parte de alguns setores da comunidade escolar.

Este trabalho tem como objetivo analisar o uso das TDICs no ensino de História: investigando como essas ferramentas podem contribuir para o desenvolvimento de uma aprendizagem mais dinâmica, crítica e interativa, além de identificar os desafios e possibilidades dessa integração nas práticas pedagógicas da disciplina.

Os objetivos específicos que contemplaram essa pesquisa são:

- Investigar as principais TDICs utilizadas no ensino de História no Ensino;

- Analisar as TDICs, bem como, suas características e funcionalidades no contexto educacional;
- Apresentar atividades pedagógicas com o uso das TDICs e analisar como estas podem promover uma aprendizagem mais crítica, reflexiva e ativa;
- Compreender os desafios enfrentados pelos professores na integração das TDICs ao currículo de História.

Diante disso, este estudo busca resposta para a seguinte questão: Quais são as principais Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação de apoio ao ensino, disponíveis para estudantes e professores?

O avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) nas últimas décadas tem transformado profundamente diversas áreas do conhecimento, e o campo educacional não ficou alheio a essas mudanças. No ensino de História, as TDICs apresentam-se como ferramentas potentes para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, permitindo novas formas de abordagem dos conteúdos históricos, além de promover maior engajamento dos estudantes. Através de recursos digitais, como plataformas interativas, repositórios de documentos históricos, vídeos, simulações e jogos educativos, os alunos têm a oportunidade de acessar e manipular informações de maneira dinâmica e crítica, além da memorização tradicional.

Além disso, as TDICs podem auxiliar no desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a capacidade de análise e interpretação de fontes históricas, e a colaboração em ambientes digitais. O uso dessas tecnologias no ensino de História também favorece a diversificação das metodologias de ensino, tornando o processo mais inclusivo e acessível a diferentes perfis.

Assim, a presente pesquisa se justifica pela necessidade de explorar como as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação podem ser integradas de forma eficaz nas práticas pedagógicas do ensino de História, contribuindo para a formação de cidadãos mais críticos e conscientes sobre o passado e suas implicações no presente. Além disso, visa-se compreender os desafios e as oportunidades que o uso dessas tecnologias oferece aos professores e alunos, especialmente no contexto brasileiro, onde a realidade educacional ainda apresenta diversas desigualdades em termos de acesso e uso de tecnologias. A investigação contribuirá para a ampliação

das discussões acerca da inserção das TDICs no ambiente escolar, oferecendo novas perspectivas para a inovação no ensino de História.

Para tanto, o estudo se encontra estruturado em cinco seções. Na seção 1 Introdução, apresenta-se o campo de investigação; Na seção 2 é apresentado os Conceitos Gerais e Revisão de Literatura da pesquisa; Na seção 3 descreve-se a Metodologia e todo percurso metodológico utilizados para o desenvolvimento da pesquisa. Na seção 4 dedica-se a Apresentação da Pesquisa e Análise dos Resultados. E, por último, são feitas as Considerações Finais, descrito o parecer sobre as TDICs e se o problema do estudo foi resolvido.

2 CONCEITOS GERAIS E REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O Ensino de História: Abordagens Tradicionais e Desafios Atuais

O ensino de História, tradicionalmente, tem se caracterizado por práticas pedagógicas baseadas na memorização de fatos e datas, o que muitas vezes limita o desenvolvimento de um pensamento crítico e reflexivo por parte dos alunos (Fonseca, 2017, p. 35). Esse modelo de ensino, fundamentado em uma visão linear e cronológica da história, frequentemente dificulta a compreensão de contextos mais complexos e multifacetados da disciplina, uma crítica que é amplamente discutida na literatura educacional. Segundo Britto (2019, p. 44), “as aulas expositivas ainda predominam em grande parte das escolas, tornando o processo de ensino-aprendizagem um tanto mecânico e desinteressante para os estudantes”.

Conforme Carvalho (2020, p. 63): “Nos últimos anos, no entanto, pesquisadores têm apontado para a necessidade de uma renovação pedagógica no ensino de História, a fim de engajar mais os alunos e desenvolver suas habilidades críticas e interpretativas”. Neste contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) surgem como ferramentas promissoras para transformar a prática docente.

O ensino de História, historicamente, tem sido marcado por abordagens tradicionais que se baseiam predominantemente na transmissão de conteúdos factuais. Segundo Fonseca (2017, p. 35), “as aulas de História nas escolas brasileiras, em grande parte, ainda se limitam à repetição de datas e fatos isolados, deixando pouco espaço para uma análise crítica e reflexiva dos eventos históricos”. Essa abordagem centrada no professor e na memorização de informações afasta os estudantes de uma participação ativa e engajada no processo de aprendizagem.

De acordo com Carvalho (2020), a forma tradicional de ensinar História nas escolas tem contribuído para a desmotivação dos alunos, que muitas vezes não veem sentido em aprender conteúdos de forma desconectada de suas realidades. Ressalta o referido autor que: “A utilização de métodos puramente expositivos e a ausência de estratégias que estimulem a análise e o debate têm resultado em um ensino fragmentado e pouco atrativo” (Carvalho, 2020, p. 63). Esse modelo, focado em uma narrativa linear e eurocêntrica, não promove uma compreensão aprofundada das diversas interpretações possíveis sobre os acontecimentos históricos.

No entanto, a necessidade de revisar essas práticas tradicionais no ensino de História tem sido amplamente discutida nos últimos anos. Fonseca (2017), aponta que o ensino de História "deve se preocupar não apenas com a transmissão de conteúdos, mas com o desenvolvimento de habilidades analíticas e críticas nos alunos" (Fonseca, 2017, p. 40). Isso significa promover uma visão mais ampla da história, que aborda múltiplas perspectivas e incentive o questionamento das versões hegemônicas.

Outro desafio apontado por Britto (2019), é a falta de formação específica dos professores de História para lidar com métodos mais dinâmicos e interativos: "Muitos docentes ainda se sentem inseguros ao utilizar estratégias que fujam da tradicional exposição oral, o que limita o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras" (Britto, 2019, p. 44). Nesse sentido, é fundamental que os professores recebam formação continuada que os capacite a utilizar novos recursos e abordagens, especialmente as relacionadas às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs).

Além disso, o modelo tradicional geralmente apresenta uma narrativa linear e muitas vezes eurocêntrica, que simplifica a complexidade dos acontecimentos históricos e exclui ou marginaliza outras perspectivas. Essa forma de ensino limita o desenvolvimento de habilidades críticas e interpretativas nos alunos, uma vez que eles não são incentivados a questionar ou a analisar diferentes versões da história.

Com as transformações sociais e tecnológicas do século XXI, a necessidade de renovar as práticas pedagógicas no ensino de História tornou-se cada vez mais evidente. O ensino não pode mais se limitar à mera exposição de conteúdos; é necessário promover uma educação que leve o aluno a entender os processos históricos de forma crítica e reflexiva. Isso implica a adoção de abordagens que estimulem o pensamento crítico, o debate, a análise de fontes diversas e o uso de ferramentas que ajudem a contextualizar os eventos históricos com a realidade dos alunos.

Nesse contexto, o uso de TDICs surge como uma ferramenta poderosa para tornar o ensino de História mais dinâmico e relevante. No entanto, sua implementação requer planejamento, formação continuada de professores e uma reflexão sobre o papel das tecnologias no processo educativo. A mudança de uma abordagem tradicional para uma mais crítica e participativa ainda enfrenta barreiras, mas é um

caminho necessário para tornar o ensino de História mais envolvente e significativo para os estudantes.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância do ensino de História como uma forma de promover o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo, valorizando a compreensão dos diferentes tempos e espaços da história humana. No contexto das TDICs, a BNCC reconhece o impacto das tecnologias no ensino, tanto como uma ferramenta pedagógica quanto como um objeto de estudo, especialmente no campo da História.

De acordo com a BNCC (2018), é fundamental que os professores estejam preparados para integrar essas tecnologias em suas práticas pedagógicas de maneira crítica e inovadora. O uso das TDICs no ensino de História potencializa a aprendizagem ao possibilitar o acesso a múltiplas fontes, promover a análise de diferentes perspectivas históricas, além de incentivar a interação e a colaboração entre os alunos. Assim, a formação do professor se torna essencial para garantir que o uso dessas ferramentas seja eficaz e significativo.

A formação do professor é uma das chaves para o uso adequado das TDICs no ensino de História, pois os docentes precisam não apenas dominar as tecnologias, mas também saber como integrá-las de forma crítica em suas práticas pedagógicas. Segundo Fonseca (2012), a formação contínua dos professores é vital para que eles possam acompanhar as inovações tecnológicas e pedagógicas, garantindo um ensino que dialoga com a realidade dos alunos.

Além disso, Bittencourt (2008), ressalta que a utilização de tecnologias no ensino exige uma postura reflexiva e crítica por parte do professor, que deve ser capaz de selecionar as ferramentas mais adequadas para promover uma aprendizagem significativa, envolvendo os alunos de forma ativa no processo.

O uso das TDICs também requer que o professor seja capaz de criar estratégias didáticas que explorem as potencialidades dessas tecnologias, como o acesso a bases de dados históricos, a análise de documentos digitais e o uso de simulações e jogos educativos que auxiliem na compreensão de eventos históricos complexos. Para Schneider e Leon (2019), é necessário que o professor tenha conhecimento tanto dos conteúdos históricos quanto das possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais para tornar o ensino mais dinâmico e interativo.

Portanto, a formação do professor para o uso das TDICs no ensino de História deve ir além do conhecimento técnico sobre as ferramentas. Ela deve abranger uma compreensão pedagógica mais ampla, que permita ao docente integrar as tecnologias de forma a enriquecer o ensino e promover a formação de alunos críticos e capazes de utilizar essas tecnologias de maneira autônoma e reflexiva.

2.1.1 Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no Ensino de História

Para abordar o tema Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no Ensino de História, é essencial compreender como as TDICs podem contribuir para a modernização da prática pedagógica, ao mesmo tempo em que consideramos os desafios e os benefícios desse processo.

As TDICs, de maneira ampla, referem-se a ferramentas digitais que possibilitam a criação, compartilhamento e comunicação de informações em diversos formatos. Quando aplicadas ao ensino de História, essas tecnologias têm o potencial de tornar o aprendizado mais interativo, acessível e próximo da realidade dos estudantes. Segundo Kenski (2012), as tecnologias digitais representam uma possibilidade de inovação na educação, permitindo que o estudante seja colocado como protagonista de seu processo de aprendizagem. Isso significa que o aluno deixa de ser apenas um receptor de informação para se tornar ativo no processo de construção do conhecimento.

Um exemplo prático do uso de TDICs no ensino de História é o uso de plataformas interativas, como vídeos educativos e animações, que ajudam os alunos a visualizarem eventos históricos complexos de maneira mais clara. De acordo com Fonseca (2017), a utilização de materiais visuais, como documentários e reconstituições em vídeo, permite uma compreensão mais profunda dos contextos históricos, facilitando a construção de conhecimento histórico significativo. Esse tipo de recurso ajuda os estudantes a se conectarem emocionalmente com o conteúdo, o que, por sua vez, pode aumentar a motivação e o interesse pela disciplina.

Além disso, as ¹redes sociais e ²blogs oferecem espaços de discussão onde os alunos podem trocar ideias, debater eventos históricos e desenvolver seu pensamento crítico de maneira colaborativa. Esses ambientes digitais promovem uma abordagem mais democrática do ensino de História, pois facilitam o acesso a diferentes fontes e perspectivas, contribuindo para uma visão mais crítica e contextualizada da História. Segundo Lévy (2010), o uso das TDICs no contexto escolar permite uma aprendizagem colaborativa e a construção de redes de saberes, onde o conhecimento é compartilhado e constantemente atualizado.

Outro recurso significativo é a gamificação, onde o aprendizado é integrado em jogos que simulam cenários históricos. Isso transforma o aprendizado em uma experiência envolvente, ajudando os alunos a visualizarem diferentes períodos e civilizações de forma imersiva. O jogo *Civilization* e *Mission US*, por exemplo, permite aos alunos vivenciarem a formação de impérios e a tomada de decisões políticas e econômicas, compreendendo como essas escolhas moldaram o curso da história.

Além disso, as plataformas educacionais como o *Google Classroom* e o Moodle também estão no contexto das TDICs. Essas ferramentas facilitam o compartilhamento de materiais, a realização de avaliações e a interação entre alunos e professores fora do ambiente físico da sala de aula. Isso proporciona uma aprendizagem mais contínua e permite que os alunos revisitem conteúdos e atividades a qualquer momento, o que contribui para uma maior flexibilidade no processo de aprendizagem. Segundo Moran (2015), o uso de plataformas digitais no ensino expande o alcance da sala de aula e possibilita uma educação mais personalizada e acessível.

As TDICs no ensino de História oferecem um vasto campo de possibilidades para modernizar as práticas pedagógicas e tornar o aprendizado mais interativo e próximo das necessidades dos alunos contemporâneos. No entanto, para que seu uso seja realmente eficaz, é necessário enfrentar desafios como a falta de infraestrutura e a formação inadequada dos professores. Quando implementadas de maneira adequada, as TDICs podem não apenas facilitar o acesso a uma educação mais democrática e crítica, mas também transformar a relação dos estudantes com a História.

¹São plataformas digitais projetadas para conectar pessoas, organizações ou comunidades, permitindo a comunicação, o compartilhamento de informações, e a interação em tempo real.

² São plataformas digitais usadas para a publicação de conteúdos informativos, opinativos ou criativos.

As plataformas digitais, como repositórios online, jogos educativos e simuladores históricos, são algumas das ferramentas que já vêm sendo utilizadas em diversas instituições de ensino. Essas tecnologias permitem que o aluno se aproprie de uma visão mais crítica e contextualizada dos acontecimentos, criando oportunidades para uma aprendizagem mais ativa (Gomes, 2018, p. 101).

Schneider; Leon (2019, p. 15) ressalta que: “O uso de ambientes virtuais de aprendizagem e a gamificação do conteúdo histórico têm mostrado resultados significativos em termos de engajamento dos estudantes”.

A ³realidade aumentada (RA) e a ⁴realidade virtual (RV) também começam a ganhar espaço no ensino de História. Essas tecnologias possibilitam recriar ambientes históricos, permitindo que os alunos façam visitas virtuais a museus, monumentos históricos ou até mesmo vivenciam batalhas e eventos do passado.

De acordo com Silva (2021), a realidade aumentada proporciona uma experiência imersiva, que aproxima o estudante do contexto histórico, facilitando o entendimento das particularidades e nuances de cada época. Dito isso, pode-se afirmar que as TDICs oferecem inúmeras possibilidades para transformar o ensino de História, tornando-o mais interativo e acessível. No entanto, sua eficácia depende de uma implementação planejada, da formação adequada dos professores e da integração das tecnologias com metodologias de ensino que promovam a análise crítica e o protagonismo dos alunos no processo de aprendizagem.

O uso das (TDICs) no ensino de História tem proporcionado uma verdadeira revolução na forma como os conteúdos são apresentados e assimilados pelos estudantes. Essas tecnologias oferecem ferramentas que promovem uma maior interatividade e envolvimento dos alunos, tornando o ensino de História mais dinâmico, acessível e conectado à realidade contemporânea. Além de enriquecerem o processo de aprendizagem, as TDICs permitem a exploração de múltiplas fontes e perspectivas, promovendo uma visão mais crítica e plural sobre os eventos históricos.

Tradicionalmente, o ensino de História foi caracterizado por abordagens expositivas, onde o professor era o centro do processo de ensino, e o aluno, um receptor passivo de informações. As TDICs rompem com essa lógica, incentivando um papel mais ativo e investigativo dos estudantes.

³ É uma tecnologia que combina elementos virtuais com o ambiente real, sobrepondo informações digitais ao mundo físico em tempo real.

⁴ É uma tecnologia imersiva que cria ambientes digitais simulados, completamente separados do mundo real.

Além disso, tecnologias como a realidade aumentada (RA) e a realidade virtual (RV) têm introduzido novas formas de explorar o passado. Através dessas ferramentas, os alunos podem vivenciar reconstruções de ambientes históricos. Essas experiências sensoriais e visuais auxiliam no entendimento de aspectos culturais e políticos complexos, muitas vezes difíceis de serem abordados apenas por meio de textos ou aulas expositivas.

As TDICs oferecem inúmeras possibilidades para transformar o ensino de História, desde a criação de ambientes de aprendizagem mais colaborativos e investigativos até a utilização de recursos audiovisuais e interativos que promovem uma compreensão mais ampla e crítica dos acontecimentos históricos. Contudo, a eficácia dessas tecnologias depende de uma implementação adequada e de uma formação docente contínua, que incentive o uso das TDICs não como ferramentas auxiliares, mas como parte integrante e transformadora da prática pedagógica.

2.1.2 Desafios e Possibilidades da Implementação das TDICs no Ensino de História

A implementação das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no ensino de História traz tantos desafios quanto possibilidades que precisam ser analisadas com profundidade. As TDICs, ao mesmo tempo que representam um potencial inovador, também exigem adaptações no sistema educacional, nos métodos de ensino e na formação dos profissionais da educação. De acordo com Kenski (2012), a desigualdade no acesso às tecnologias cria um fosso educacional que impede a utilização plena dos recursos digitais nas práticas pedagógicas diárias.

Kenski (2012), afirma que é necessário investir na formação continuada dos professores, para que eles não apenas conheçam as tecnologias, mas saibam aplicá-las pedagogicamente.

Nesse sentido, a formação docente torna-se um ponto crucial para o sucesso da implementação das TDICs. Segundo Moran (2015), os desafios da era digital não são apenas técnicos, mas também culturais, exigindo uma transformação na mentalidade e nas práticas dos professores e alunos.

Além disso, o uso das TDICs no ensino de História também exige uma curadoria cuidadosa das fontes e conteúdos disponíveis na internet. A abundância de

informações nem sempre garante a qualidade ou a veracidade dos dados, o que pode complicar o processo de ensino-aprendizagem.

Apesar dos desafios, as TDICs oferecem inúmeras possibilidades para transformar o ensino de História em uma experiência mais dinâmica, interativa e significativa. Uma das grandes vantagens do uso das TDICs é a possibilidade de tornar o aprendizado mais envolvente. Ferramentas como vídeos, documentários, jogos educativos e simulações permitem que os alunos explorem diferentes períodos e eventos históricos de forma visual e prática, o que pode aumentar seu interesse pelo conteúdo.

Outro ponto positivo é a democratização do acesso às fontes históricas. Com a internet, os alunos podem acessar documentos, arquivos, imagens e vídeos de diferentes épocas e lugares, sem depender exclusivamente do material didático tradicional. Isso proporciona uma visão mais ampla e diversificada dos acontecimentos históricos. Segundo Fonseca (2017), as TDICs possibilitam um acesso mais amplo e diversificado às fontes históricas, promovendo uma aprendizagem crítica e contextualizada dos eventos.

A implementação das TDICs no ensino de História apresenta desafios significativos, principalmente no que diz respeito à infraestrutura e à formação de professores. No entanto, as possibilidades de transformação pedagógica são vastas, desde o aumento do engajamento dos alunos até a personalização do ensino e o acesso ampliado às fontes históricas. Para que as TDICs sejam utilizadas de forma eficaz, é necessário um investimento em formação continuada dos docentes, melhorias na infraestrutura das escolas e uma mudança cultural que valorize o papel das tecnologias digitais no ensino de História.

3 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho será de natureza bibliográfica, uma vez que se pretende analisar e compilar informações já existentes sobre o uso de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no ensino de História. O objetivo é examinar as contribuições teóricas, resultados de pesquisas anteriores e dados empíricos sobre o tema, com o intuito de construir uma base sólida que permita uma reflexão crítica acerca do impacto e desafios da implementação dessas tecnologias no contexto educacional.

A pesquisa será predominantemente exploratória e descritiva, com o intuito de proporcionar uma melhor compreensão do uso das TDICs no ensino de História. A abordagem exploratória será útil para identificar as principais ferramentas e práticas inovadoras relatadas na literatura, enquanto a abordagem descritiva permitirá detalhar os desafios e as potencialidades desse processo.

Os dados obtidos serão derivados de livros, artigos científicos, dissertações, teses, relatórios de pesquisa, além de documentos oficiais que tratem da inclusão das TDICs no contexto educacional. Esses materiais serão analisados com o propósito de identificar como as tecnologias vêm sendo integradas ao ensino de História, quais os principais desafios enfrentados e os impactos observados na aprendizagem dos alunos.

A coleta de dados será realizada por meio da revisão da literatura, com o uso de bancos de dados acadêmicos, como *Google Acadêmico*, Portal de periódicos CAPES, *Scielo*, e periódicos disponíveis em universidades e bibliotecas virtuais. Além disso, serão incluídos documentos de políticas públicas e diretrizes educacionais referentes ao uso de tecnologias no ensino.

O foco será na análise de estudos já publicados e de suas respectivas conclusões sobre a aplicação das TDICs no ensino de História.

Os dados obtidos serão analisados qualitativamente, por meio de leitura crítica e comparativa das diferentes fontes. As informações serão categorizadas de acordo com os objetivos da pesquisa, buscando identificar padrões, divergências e convergências entre os autores e suas análises. Será realizada uma síntese teórica, buscando destacar as contribuições mais relevantes para o tema.

4. APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Este item apresentará exemplos de TDICs que podem ser aplicados no ensino de História, além de atividades práticas com essas tecnologias, visando apoiar os professores em suas metodologias de ensino, tornando o aprendizado mais enriquecedor, envolvente e significativo.

4.1 Possibilidades de uso: Experiências Práticas de Uso das TDICs no Ensino de História

A inserção das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no ensino de História tem gerado uma série de experiências práticas que envolvem ferramentas como a gamificação, a realidade aumentada e virtual, o uso de plataformas online e o emprego de documentários. Essas ferramentas não só modificam a forma como o conteúdo é apresentado aos alunos, mas também ampliam a capacidade de engajamento e retenção de conhecimento histórico.

4.1.1 Gamificação no Ensino de História

A gamificação tem sido uma das abordagens mais populares no uso das TDICs no ensino de História. Essa técnica envolve a aplicação de elementos típicos dos jogos em contextos educacionais, incentivando os alunos a participarem de maneira ativa e engajada. Jogos digitais como *Civilization* e *Age of Empires*, por exemplo, são amplamente utilizados em sala de aula para simular eventos históricos e a evolução de civilizações.

Bianchessi e Mendes (2019), destacam que os jogos digitais podem estimular o engajamento dos alunos, promovendo uma aprendizagem mais significativa e ativa ao permitir que os estudantes interajam diretamente com cenários históricos.

O *Civilization*, por exemplo, permite que os alunos assumam o controle de uma civilização, desde os primórdios da história até a era moderna, tomando decisões sobre comércio, diplomacia, guerra e desenvolvimento cultural. Esse tipo de jogo oferece uma abordagem prática da história, permitindo que os estudantes entendam os processos de tomada de decisão e como as ações humanas moldam o curso da história. Abaixo segue a página inicial do jogo:

Figura 1 - Página inicial do jogo *Civilization*



Fonte: Site *Civilization* (2024).

Figura 2 - Página inicial do jogo *Age of Empires*



Fonte: Site Ageofempires (2024).

O uso de jogos baseados em narrativas históricas, como *Assassin's Creed: Origins*, que foi usado para ensinar sobre o Egito Antigo, permitindo que os alunos explorem um mundo histórico recriado com precisão. Embora o jogo tenha sido originalmente desenvolvido para entretenimento, seu modo de “tour histórico” tem sido utilizado para fins educacionais, oferecendo uma experiência imersiva e visualmente rica da história. Uma experiência prática significativa do uso das TDICs no ensino de História é a gamificação, que envolve o uso de jogos digitais para promover o aprendizado de maneira interativa. Abaixo segue imagem da página inicial do jogo:

Figura 3 - Página inicial do jogo *Assassin's Creed: Origins*



Fonte: Site Assassin's Creed: Origins (2024).

De acordo com Gomes (2018), a gamificação promoveu um engajamento significativo dos alunos, que passaram a demonstrar maior interesse pela disciplina e a compreender as complexidades das relações históricas de forma mais contextualizada. Abaixo segue imagem da página inicial do jogo:

Figura 4 - Página inicial do jogo *Mission US*



Fonte: Site do jogo Mission US (2024).

Pode-se destacar ainda o uso de jogos como o *Word Wall* tem mostrado grande potencial no ensino de História, pois, além de motivar os estudantes, oferece uma maneira prática de avaliar o nível de conhecimento de forma contínua. De acordo com Kenski (2012), as tecnologias digitais, quando integradas ao processo de ensino de forma planejada, podem facilitar a compreensão de conteúdos complexos, tornando-os mais acessíveis e interessantes aos alunos. Abaixo segue imagem da página inicial do jogo:

Figura 5 - Site do jogo *Word Wall*



Fonte: Site do jogo *Word Wall* (2024).

O *Kahoot!* é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, que permite a criação de quizzes e questionários interativos, facilitando o processo de ensino de uma maneira dinâmica e colaborativa. No contexto do ensino de História, o *Kahoot!* se destaca como uma ferramenta eficaz para revisar conteúdos, promover discussões e avaliar o conhecimento de forma interativa. Abaixo segue imagem da página inicial do jogo *Kahoot!* :

Figura 6 - Página inicial do jogo *Kahoot!*



Fonte: Site do jogo *Kahoot!* (2024).

4.1.2 Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV) no Ensino de História

A utilização da Realidade Aumentada (RA) e da Realidade Virtual (RV) no ensino de História oferece possibilidades imersivas que podem enriquecer a compreensão de eventos e espaços históricos. A RA permite a sobreposição de informações e imagens virtuais no mundo real, enquanto a RV oferece uma imersão

completa em ambientes tridimensionais. Ambas tecnologias ajudam a contextualizar eventos históricos e proporcionar uma experiência de aprendizado mais dinâmica e visual.

A realidade aumentada (RA) sobrepõe elementos digitais ao ambiente físico do usuário, permitindo que objetos e cenários históricos sejam visualizados em três dimensões por meio de dispositivos como smartphones e tablets. Um exemplo notável de aplicativo de realidade aumentada (RA) é o *Google Expeditions*, que permite que alunos e professores explorem monumentos históricos, museus e locais de relevância cultural por meio de visualizações em 3D. Por exemplo, os alunos podem explorar a Roma Antiga ou visitar o Egito Antigo, observando detalhes arquitetônicos que não poderiam ser visualizados em livros ou imagens bidimensionais. Abaixo segue imagem da página inicial do site do *Google Expeditions*:

Figura 7 - Página inicial do site *Google Expeditions*

As expedições do Google são apenas o começo!

/ Promovendo culturas de aprendizagem colaborativa / Por Jennifer Casa-Todd



Fonte: Site do *Google Expeditions* (2024).

Segundo Silva (2021), a experiência de RA permitiu que os alunos visualizassem os impactos da guerra de maneira imersiva, o que ajudou a consolidar o entendimento de fatos históricos que, de outra forma, poderiam parecer distantes ou abstratos. Essa aplicação demonstrou que a imersão em ambientes históricos pode promover uma aprendizagem mais profunda e significativa.

O aplicativo *Civilisations AR da BBC* é outro exemplo, onde objetos históricos em 3D, como a Pedra de Roseta ou esculturas da Grécia Antiga, podem ser visualizados diretamente na sala de aula. Isso oferece aos alunos uma experiência prática e visual do que estudam. Abaixo segue imagem da página inicial do site *Civilisations AR da BBC*:

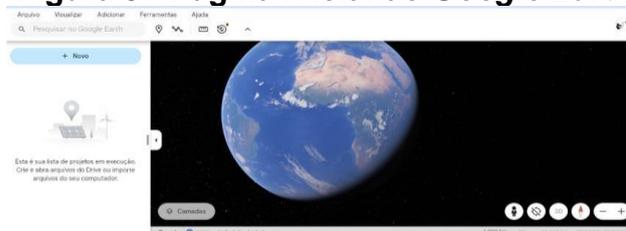
Figura 8 - Página inicial do site *Civilisations AR da BBC*



Fonte: Site do *Civilisations AR da BBC* (2024).

A finalidade da realidade aumentada (RA) no ensino de História é permitir que os alunos tenham uma experiência mais prática com o conteúdo histórico, facilitando a compreensão e o engajamento. A visualização de artefatos e cenários em 3D proporciona uma imersão maior no tema, tornando a aprendizagem mais significativa. A realidade virtual (RV), por outro lado, cria ambientes totalmente imersivos em que os usuários podem "entrar" em um cenário histórico e explorar livremente o ambiente. Aplicativos como *Google Earth VR* permitem que os alunos viajem virtualmente para locais históricos em todo o mundo. Eles podem caminhar pelas ruas de cidades antigas, como Atenas ou Roma, ou explorar cenários de eventos históricos, como as trincheiras da Primeira Guerra Mundial. Abaixo segue imagem da página inicial do site *Google Earth*:

Figura 9 - Página inicial do *Google Earth*



Fonte: Site do *Google Earth* (2024).

TimeLooper, uma plataforma que permite que os alunos experimentem eventos históricos como se estivessem presentes, como o Grande Incêndio de Londres de 1666 ou a construção da Muralha da China. Essa tecnologia possibilita que os estudantes vivenciem os eventos de forma mais imersiva, o que facilita o entendimento dos contextos históricos, outro exemplo é que essa ferramenta recria eventos históricos através da realidade virtual, para ensinar sobre a Segunda Guerra Mundial. Através do uso de óculos de realidade virtual, os alunos "viajam" para Londres durante o período dos bombardeios da Luftwaffe e experimentaram o

cotidiano de pessoas que vivenciaram o conflito. Abaixo segue imagem da página inicial do site *TimeLooper*:

Figura 10 - Página inicial do *TimeLooper*



Fonte: Site do *TimeLooper* (2024).

Segundo Moran (2015), para que o uso de RA e RV seja eficaz, é necessário investir em capacitação docente e infraestrutura tecnológica, garantindo que todos os alunos tenham acesso a essas ferramentas. No entanto, esses recursos tecnológicos também apresentam desafios. O custo elevado de equipamentos de realidade virtual (RV), como óculos e ⁵headsets, pode ser uma barreira para muitas escolas. Além disso, a formação dos professores para integrar essas tecnologias de maneira eficiente no currículo ainda é limitada.

4.1.3 Uso de Plataformas Online no Ensino de História

O uso de plataformas online no ensino de História tem ganhado relevância na medida em que essas ferramentas proporcionam maior interatividade e acesso a conteúdos diversificados, transformando a maneira como os alunos aprendem e interagem com o conhecimento histórico. Essas plataformas oferecem recursos que vão desde exercícios interativos e simulações históricas, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e atraente. Segundo Kenski (2012), as tecnologias digitais no ambiente escolar possibilitam novas formas de mediação do conhecimento, permitindo que os alunos se tornem agentes ativos no processo de aprendizagem. Segundo Kenski (2012), às plataformas online oferecem uma extensão da sala de aula física, possibilitando um ambiente de aprendizagem colaborativa e contínua, onde o conhecimento pode ser acessado a qualquer momento.

⁵ São dispositivos de áudio que combinam fones de ouvido e microfone em um único equipamento.

A *Khan Academy* é uma plataforma educacional amplamente utilizada, que oferece uma série de vídeos e exercícios interativos em diversas áreas do conhecimento, incluindo História. O conteúdo da plataforma permite que os alunos explorem temas históricos de forma aprofundada, com materiais que abrangem desde a antiguidade até a história contemporânea. Um dos principais benefícios da plataforma é a possibilidade de os alunos acessarem conteúdos de maneira autônoma, conforme suas necessidades de aprendizagem. Abaixo segue imagem da página inicial da plataforma online *Khan Academy*:

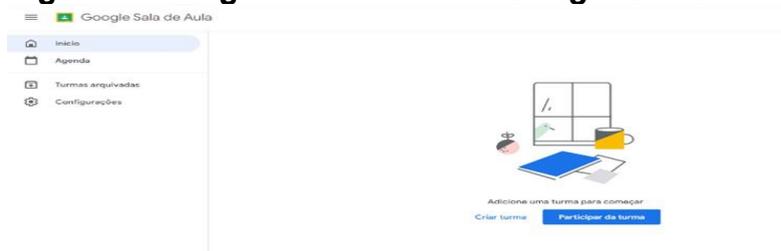
Figura 11 - Página inicial da plataforma online *Khan Academy*



Fonte: Site da *Khan Academy* (2024).

O *Google Classroom* é outra plataforma de destaque no contexto educacional. Ele facilita a comunicação entre professores e alunos, além de oferecer um ambiente digital organizado para a distribuição de materiais, atividades e avaliações. No ensino de História, os professores podem compartilhar vídeos, textos e documentos históricos, além de utilizar ferramentas integradas como o *Google Classroom* para trabalhos colaborativos, o que incentiva o aprendizado participativo. Abaixo segue imagem da página inicial do site *Google Classroom*:

Figura 12 - Página inicial do site *Google Classroom*



Fonte: Site da plataforma online *Google Classroom* (2024).

Além disso, a plataforma integra outras ferramentas do *Google*, como o *Google Arts & Culture*, que permite a visualização de artefatos e obras de arte históricas em

alta resolução. Além disso, o *Google Arts & Culture*, oferece visitas virtuais a museus de renome mundial, como o Louvre e o Museu Britânico. Abaixo segue imagem da página inicial do site *Google Arts & Culture*:

Figura 13 - Página inicial do site *Google Arts & Culture*



Fonte: Site da plataforma online *Google Arts & Culture* (2024).

Os museus virtuais são uma inovação significativa na forma como o patrimônio histórico e cultural é apresentado. Essas plataformas permitem que os alunos explorem exposições de artefatos, obras e informações de forma interativa, sem sair de casa. Abaixo segue imagem da página inicial do Museu Virtual Afro-Digital da Memória Africana e Afro-Brasileira:

Figura 14 - Página inicial do Museu Virtual Afro-Digital da Memória Africana e Afro-Brasileira



Fonte: Site do Museu Virtual Afro-Digital da Memória Africana e Afro-Brasileira (2024).

O Padlet é uma plataforma colaborativa que permite a criação de murais digitais interativos. Os alunos podem adicionar texto, imagens, vídeos e links, promovendo uma troca de ideias e informações de forma visual e envolvente. Abaixo segue imagem da página inicial da plataforma online *Padlet*:

Figura 15 - Página inicial da plataforma online *Padlet*



Fonte: Site do Padlet (2024).

Os ⁶memes têm se tornado uma forma popular de comunicação e expressão nas redes sociais, e seu uso no ensino de História pode ser uma estratégia eficaz para engajar os alunos. Ao criar memes sobre eventos históricos, os estudantes podem refletir sobre o contexto, as consequências e as interpretações desses eventos de maneira divertida e acessível. Abaixo segue imagem da página inicial da plataforma online Gerador de Memes:

Figura 16 - Página inicial da plataforma online do Gerar Memes



Fonte: Site da plataforma online Gerar Memes (2024).

O *Socrative* é uma plataforma que facilita a criação de avaliações e quizzes interativos, sendo uma excelente ferramenta para o ensino de História. Com essa plataforma, professores podem criar testes rápidos e atividades avaliativas sobre temas históricos, o que permite um acompanhamento em tempo real do progresso dos alunos. Além disso, o *Socrative* possui uma interface simples e de fácil uso, tanto para professores quanto para alunos. Abaixo segue imagem da plataforma online *Socrative*:

⁶ São elementos culturais, como imagens, vídeos, textos ou ideias, que se espalham rapidamente entre as pessoas, geralmente pela internet, muitas vezes de maneira humorística ou satírica.

Figura 17- Página inicial da plataforma online Socrative



Fonte: Site da plataforma online Socrative (2024).

Os dados apresentados na Tabela 01, integram exemplos de 6 jogos que podem ser utilizados como estratégias de gamificação e que podem ser aplicadas de forma eficaz.

Tabela 01: Gamificação no Ensino de História

Nome da ferramenta	Objetivo	Onde encontrar
<i>Civilization</i>	Desafiar jogadores a conduzirem uma civilização de um império.	https://civilization.2k.com/pt-BR/
<i>Age of Empires</i>	Trabalhar com civilização através das Idades da História Antiga.	https://www.ageofempires.com/
<i>Assassin's Creed</i>	Conta a eterna guerra entre o clã dos Assassinos.	https://www.ubisoft.com/ptbr/game/assassins-creed
<i>Mission US</i>	Profundamente positivo no aprendizado de história.	https://www.missionus.org/about/
<i>Word Wall</i>	Criar atividades interativas, imprimíveis e personalizadas para a sala de aula.	https://wordwall.net/pt
<i>Kahoot!</i>	Facilitar engajamento convincente que impulsionem os resultados de aprendizado.	https://kahoot.com/

Fonte: Autora da pesquisa (2024).

Esta coleta integra 5 indicações de plataformas que podem ser utilizadas no processo de ensino aprendizagem na disciplina de História visando uma aprendizagem satisfatória e significativa.

Tabela 02: Realidade Aumentada (RA) e Realidade Virtual (RV) no Ensino de História

Nome da ferramenta	Descrição	Onde encontrar
<i>Google Expeditions</i>	Permite que alunos e professores façam viagens virtuais por todo o mundo.	Google Play (MOBILE)
<i>Civilisations AR da BBC</i>	Permite aos usuários levar os tesouros dessas coleções para suas próprias casas.	https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/civilisations-ar
<i>Google Earth</i>	Permite aos usuários visualizar e analisar imagens de satélite, fotografia aérea e sistemas de informação.	https://www.google.com.br/earth/
<i>TimeLooper</i>	Criação de exposições ricas em narrativas. Com o princípio central do design.	https://www.timeLooper.com/
<i>Google Classroom</i>	Ajuda professores, alunos e escolas a realizar aulas virtuais e a manter a rotina de ensino.	https://classroom.google.com/h

Fonte: Autora da pesquisa (2024).

Os dados apresentados na tabela 03 incluíram 6 exemplos de plataformas amplamente utilizadas no ensino de História.

Tabela 03: Uso de Plataformas Online no Ensino de História

Nome da Ferramenta	Descrição	Onde encontrar
<i>Khan Academy</i>	Capacita os alunos para que estudem em seu próprio ritmo, tanto dentro quanto fora da sala de aula.	https://pt.khanacademy.org/
<i>Google Arts & Culture</i>	Permite acesso a obras de arte, pontos turísticos e patrimônios mundiais.	https://artsandculture.google.com/
Museu virtual	Mediação de relação do patrimônio com seus usuários através da internet.	https://museuafrodigital.ufba.br/
<i>Padlet</i>	Permite criar murais virtuais interativos e colaborativos.	https://padlet.com/
<i>Memes</i>	Permite criar memes divertidos.	https://www.gerarmemes.com.br/
<i>Socravite</i>	Permite a criação de questionários, atividades e avaliações.	https://www.socrative.com/

Fonte: Autora da pesquisa (2024).

A Tabela 04 foi estruturada para evidenciar exemplos de atividades que podem ser utilizadas no ensino de História com o auxílio das TDICs.

Tabela 04: Exemplos de atividades Jogos e TDICs no Ensino de História

Jogo <i>Civilization</i> - Discutir economia, política externa, viver as fantasias de quebrar a ordem social, ajudando a reforçar a compreensão do conteúdo. Link: https://repositorio.ueg.br/jspui/bitstream/riueg/4241/2/MG9%2022012-2016.pdf
Jogo <i>Age of Empires</i> - Propor um “jogo histórico”, em que a ambientação se dá na Idade Média. Link: https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/1156/1648
Jogo <i>Assassin’s Creed</i> - Demonstrar quais os elementos históricos que podem ser usados para o ensino de História. Link: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16034/2/Gustavo_Lourenco_Rodrigues.pdf
Jogo <i>Word Wall</i> - Jogo “Questionário de Programa de Televisão”. Conteúdo do jogo “A Era Vargas”. Link: https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/3345/Trabalho%20de%20Op%20c%20b3sgradua%20c%20a7%20c%20a3o%20com%20a%20ficha%20catalogr%20c%20a1fca.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Jogo <i>Kahoot!</i> - De forma estratégica, foram sorteados temas já haviam sido trabalhados em sala de aula de maneira expositiva como forma de revisão dos conteúdos. Link: https://repositorio.ifrj.edu.br/xmlui/bitstream/handle/20.500.12083/893/TCC_%20Ruana%20Perla_final.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fonte: Autora da pesquisa (2024).

O uso de plataformas online traz uma série de vantagens para o ensino de História. Primeiramente, elas oferecem maior flexibilidade, permitindo que o aprendizado ocorra em qualquer lugar e a qualquer momento, bastando o acesso à internet. Além disso, essas plataformas facilitam o ensino personalizado, já que os professores podem adaptar o conteúdo às necessidades de cada aluno e monitorar seu progresso de forma contínua.

A Tabela 05 a seguir foi elaborada para evidenciar exemplos de atividades que podem ser utilizadas no ensino de História com o auxílio das plataformas digitais e TDICs.

Tabela 05: Exemplos de atividades Plataformas digitais e TDICs

<p>Google Earth: Permitir que a natureza estática da cartografia seja reinventada, expandindo e modificando nossa noção e percepção tanto de espaço quanto de fronteira. Link: https://downloads.editoracientifica.com.br/articles/240416454.pdf</p>
<p>Google Arts & Culture: Demonstrar visualmente a interligação de símbolos entre religião, arte e vida cotidiana nas três civilizações mesoamericanas: Maias, Astecas e Incas”. Através de visitas a museus e áreas de preservação. Link: https://v3.cadernoscajuina.pro.br/index.php/revista/article/view/136/144</p>
<p>Museu virtual: O acervo digital pode ser utilizado para um exercício importante de indagação das fontes e também é um material diferente para ser trabalhado nas escolas.</p> <p>Link: https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/34587/1/MuseuVirtualUberl% c3%a2ndia.pdf</p>
<p>Padlet: Construção de um <i>Padlet</i> em conjunto com várias pessoas em forma de entrevista, sobre a Praça do Disco.</p> <p>Link: https://padlet.com/tavaresoliveira083/ usos-e-espacos-perceptivos-uma-analise-sobre-as-diferentes-a-4z03qel4xzf985d8</p>
<p>Socravite: Incentivar o trabalho em grupo, a cooperação, promover a autorregulação da aprendizagem e obter um <i>feedback</i> simples e categórico dos principais assuntos sobre a matéria.</p> <p>Link: https://erevista.unioeste.br/index.php/temasematizes/article/view/26417</p>

Fonte: Autora da pesquisa (2024).

A análise dos resultados obtidos durante a pesquisa sobre o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no contexto educacional trouxe informações relevantes sobre seu impacto e efetividade no ensino de História. As ferramentas e atividades identificadas abrangem todos os níveis de ensino, desde a Educação Básica até o Ensino Superior, com o objetivo comum de tornar o ensino de História mais prazeroso e significativo.

Ao longo da pesquisa, os objetivos propostos foram alcançados, permitindo um panorama abrangente das possibilidades e desafios na integração das TDICs no contexto educacional. As análises realizadas reforçam a importância dessas tecnologias no ensino de História, evidenciando sua capacidade de inovar e engajar os alunos no processo de aprendizado.

Durante o estudo, foi possível identificar e compreender o uso de 17 TDICs no ensino de História, incluindo: *Civilization*, *Age of Empires*, *Assassin's Creed: Origins*, *Mission US*, *Word Wall*, *Kahoot!*, *Google Expeditions*, *Civilizations AR (BBC)*, *Google Earth*, *TimeLooper*, *Khan Academy*, *Google Arts & Culture*, Museu Virtual Afro-Digital da Memória Africana e Afro-Brasileira, *Google Classroom*, *Padlet*, Gerador de Memes e *Socrative*.

Essas ferramentas foram organizadas em tabelas, sendo classificadas em quatro categorias principais: Gamificação: 06 exemplos; Plataformas para realidade aumentada e realidade virtual: 05 exemplos; Plataformas online amplamente usadas no ensino de História: 06 exemplos; Atividades práticas para a disciplina de História: 10 exemplos sendo estas divididas em duas tabelas. Essa categorização evidencia a variedade de recursos disponíveis para tornar o ensino de História mais interativo, dinâmico e conectado às demandas da contemporaneidade.

No que diz respeito às atividades pedagógicas, foram apresentados exemplos que demonstram como as TDICs podem tornar o ensino de História mais crítico e reflexivo. A análise dessas atividades evidenciou que o uso estratégico de tecnologias pode ajudar os estudantes a desenvolverem habilidades analíticas e o pensar historicamente, transformando o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais envolvente.

A utilização estratégica dessas tecnologias revelou-se eficaz no desenvolvimento de habilidades analíticas e do pensamento histórico pelos estudantes, transformando o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência mais envolvente e significativa.

As atividades foram aplicadas em turmas do 6º e 9º anos do Ensino Fundamental – Anos Finais, e no 2º ano do Ensino Médio, abrangendo escolas públicas da rede municipal e estadual, além de instituições privadas. Durante essas práticas, ficou evidente que o uso das TDICs contribuiu de forma positiva para o aprendizado. Por exemplo, a ferramenta *Padlet* foi utilizada para a elaboração de um material de síntese histórica sobre a Praça Henrique Carloni. O *Padlet*, usado como plataforma de exposição, motivou os alunos ao proporcionar uma experiência inovadora, incentivando habilidades de pesquisa, análise crítica e trabalho em grupo.

A ferramenta pedagógica do jogo *Civilization*, utilizada nas aulas de História do 6º ano do Ensino Fundamental - Anos Finais, mostrou-se altamente eficaz. Sua aplicação contribuiu significativamente ao estimular leituras complementares e

discussões, reforçando a compreensão dos conteúdos ministrados durante as aulas. A ferramenta *Age of Empires IV* destacou-se por permitir que os alunos aprendessem sobre a Idade Média de maneira lúdica e envolvente. Sua utilização trouxe para a sala de aula um grande elemento de entretenimento, além de proporcionar uma vantagem significativa para o ensino de História. A partir dos dados apresentados, o jogo *Assassin's Creed: Origins* proporcionou aos alunos uma oportunidade única de conhecer o Egito Antigo. Por meio de um ambiente histórico reconstruído com grande precisão, os estudantes puderam explorar cenários que ofereceram uma experiência visualmente envolvente e imersiva, enriquecendo o aprendizado da História.

No caso do jogo *Word Wall*, aplicado ao 9º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais, os estudantes demonstraram maior interesse e engajamento na atividade. A gamificação gerou um ambiente de competitividade saudável, desafios estimulantes, interação e diversão, promovendo um aprendizado mais significativo. Já a ferramenta *Socrative* foi aplicada na Escola Estadual Professor José Vilagelin Neto, localizada no centro de Campinas, São Paulo, em turmas do 9º ano A e B do Ensino Fundamental – Anos Finais. O retorno dos dados fornecidos pelo *Socrative* permitiu identificar as principais dificuldades dos alunos a partir de suas respostas, e os resultados da atividade atenderam plenamente às expectativas.

Outro exemplo destacado foi o uso da plataforma *Kahoot!* no 2º ano do Ensino Médio, em uma escola privada de Cabo Frio, com estudantes entre 16 e 17 anos. Essa abordagem teve um impacto positivo significativo. O uso do *Kahoot!* fomentou a competição saudável, o engajamento ativo e a cooperação entre os discentes, contribuindo para a absorção eficaz do conhecimento e promovendo uma experiência marcante.

A ferramenta *Google Earth* também foi aplicada com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais em uma escola na periferia do Rio de Janeiro. Os estudantes desenvolveram mapas interativos com fotografias, vídeos e pesquisas a partir de trabalhos de campo. Essa atividade proporcionou grande envolvimento, engajamento com a realidade local e aprendizagem de História de forma satisfatória e atraente.

O Museu Virtual, como ferramenta pedagógica, trouxe para a sala de aula materiais diferenciados que despertaram a curiosidade dos alunos, tornando-se uma oportunidade para iniciar as aulas com exercícios de indagação. A plataforma digital Museu Virtual Uberlândia de Ontem & Sempre contribuiu significativamente para o

processo de aprendizagem, ampliando a gama de materiais disponíveis para pesquisas em diversas temáticas e estimulando questionamentos que enriquecem o entendimento dos conteúdos abordados.

Por sua vez, o *Google Arts & Culture* trouxe dinamismo às aulas de História. No 6º ano do Ensino Fundamental – Anos Finais do Colégio Estadual Nereu Perondi, em Ampére, Paraná, a ferramenta foi utilizada via Google Meet para visitas virtuais a museus e áreas de preservação. Os alunos exploraram a interligação de símbolos entre religião, arte e vida cotidiana nas civilizações maia, asteca e inca. A experiência despertou grande interesse nos estudantes e professores, mostrando o potencial dessa plataforma para ampliar o processo de ensino-aprendizagem.

Além desses resultados positivos, a pesquisa destacou desafios enfrentados pelos professores ao integrar as TDICs ao ensino de História, como a necessidade de capacitação docente, a adequação do planejamento pedagógico às novas ferramentas e as limitações tecnológicas de algumas escolas. Apesar desses obstáculos, ficou evidente que, quando acompanhadas de formação continuada e estratégias pedagógicas bem estruturadas, as TDICs têm o potencial de transformar o ensino de História e tornar a aprendizagem mais significativa para os alunos.

Os exemplos de atividades citados contribuíram positivamente para as práticas de ensino, ao trazer para a sala de aula recursos pedagógicos interativos, envolventes e estimulantes. Foi possível perceber que os alunos se sentiam felizes e empolgados em participar das atividades, saindo do método tradicional e tornando a aula mais dinâmica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa mostrou que as TDICs podem enriquecer o ensino de História, desde a educação básica até o ensino superior, ao tornarem as aulas mais atrativas e ao contribuírem para o desenvolvimento do pensamento crítico e reflexivo dos alunos. Também se destacou a importância de atividades pedagógicas planejadas, capazes de integrar essas ferramentas de forma significativa às práticas docentes.

Os objetivos propostos para esta pesquisa foram plenamente atingidos. A análise do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) no ensino de História evidenciou sua relevância para promover uma aprendizagem mais dinâmica, crítica e interativa. Além disso, foram identificadas as principais ferramentas

utilizadas, suas características, funcionalidades, e os desafios enfrentados pelos professores na integração dessas tecnologias ao currículo da disciplina.

Assim, este trabalho apresenta a importância das tecnologias no ensino de História, aponta caminhos para práticas pedagógicas inovadoras que podem inspirar educadores e pesquisadores em futuras investigações e aplicações.

Por fim, é válido ressaltar que esta investigação é de grande relevância para o ensino de História e para a formação docente. Espera-se que inspire novos estudos e práticas que aprofundem a utilização das TDICs, contribuindo para ampliar sua eficácia e superar os desafios encontrados, incentivando professores e pesquisadores a explorarem ainda mais as possibilidades tecnológicas na área educacional.

REFERÊNCIAS

AGE OF EMPIRES. Disponível em: <https://www.ageofempires.com/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024

ASSASIN´S CREED. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

BIANCHESSI, Cleber; MENDES, Ademir. **Ensino de história por meio de jogos digitais: Relato de aprendizagem significativa com games.** Revista Tempos e Espaços em Educação, v. 12, n. 29, p. 13, 2019.

BITTENCOURT, Circe. **Reflexões sobre o ensino de História.** 10. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BRITTO, Fernando. **O Ensino de História e as Novas Tecnologias: desafios e perspectivas.** Rio de Janeiro: Editora História Viva, 2019.

CARVALHO, Luís. **História e Inovação Pedagógica: a inserção das TICs no currículo escolar.** Recife: Editora Nova Educação, 2020.

CIVILIZATIONS AR DA BBC. Disponível em:
<https://www.bbc.co.uk/taster/pilots/civilisations-ar>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

FONSECA, Ricardo. **Metodologias Tradicionais e o Ensino de História no Brasil.** Curitiba: Editora Humanidades, 2017.

_____, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de história.** 7. ed. Campinas: Papirus, 2012.

_____, Thais Nívia de Lima. **História e ensino de história.** Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

GERADOR DE MEMES ONLINE. Disponível em: <https://www.gerarmemes.com.br/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

GOMES, José. **Gamificação e Aprendizagem: como a tecnologia pode transformar a educação.** Rio de Janeiro: Editora Digital Educa, 2018.

GOOGLE ARTS E CULTURE. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

GOOGLE CLASSROOM. Disponível em: <https://sites.google.com/view/classroom-workspace/login>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

GOOGLE EARTH. Disponível em: <https://www.google.com.br/earth/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

GOOGLE EXPEDITIONS. Disponível em:
https://play.google.com/store/apps/details?id=technology.singleton.expeditionspro&hl=pt_BR
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.

KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

KHAN ACADEMY. Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2010.

MISSION US. Disponível em: <https://www.mission-us.org/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos:** novos desafios e como chegar lá. Papirus, 2015.

MUSEU VIRTUAL. Disponível em: <https://museuafrodigital.ufba.br/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

PADLET. Disponível em: <https://padlet.com/account/setup>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

SCHNEIDER, S. W. C.; LEON, A. D. **A Utilização das TICs no Ensino de História.** Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019.

SILVA, Marcela. **O Impacto das TICs no Ensino de História:** novas práticas e novas perspectivas. São Paulo: Editora Escolar, 2021.

SID MEIER'S CIVILIZATIONS. Disponível em: <https://civilization.2k.com/pt-BR/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

SOCRATIVE. Disponível em: <https://www.socrative.com/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

TIMELOOPER. Disponível em: <https://www.timelooper.com/>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.

WORD WALL. Disponível em: <https://wordwall.net/pt>
Acesso em: 15 de Out. de 2024.