

PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

DANIELE CORRÊA CAMARA

**APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA
PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

VITÓRIA-ES

2023

DANIELE CORRÊA CAMARA

**APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA
PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA**

Artigo apresentado à Coordenadoria do Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Informática na Educação do Instituto Federal do Espírito Santo, Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

Orientador: Prof. Me. George Bassul Areias

PIÚMA-ES

2023

(Biblioteca do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância - Cefor)

C140a Camara , Daniele Corrêa.

Aprendizagem baseada em jogos no ensino de história: uma proposta de intervenção pedagógica / Daniele Corrêa Camara . - 2023.
32 f. : il ; 1024Kb.

Orientador: George Bassul Areias

TCC (Especialização) Instituto Federal do Espírito Santo, Cefor, Pós Graduação Lato Sensu em Informática na Educação, 2023.

1. Informática na educação. 2. História - estudo e ensino. 3. Jogos educativos. 4. Metodologias ativas. I. Areias, George Bassul . II. Título III. Instituto Federal do Espírito Santo.

CDD: 371.3078

Bibliotecário/a: Viviane Bessa Lopes Alvarenga CRB/06-ES nº 745



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ESPÍRITO SANTO
Autarquia criada pela Lei nº. 11.892, de 29 de dezembro de 2008

Nº _____

ATA DE DEFESA DE TRABALHO MONOGRÁFICO

Ata de Defesa de Trabalho Monográfico para concessão do Grau de Especialista em Informática na Educação, do Curso de Pós-Graduação Lato Sensu Informática na Educação.

Cefor. Data da Defesa: 10 de fevereiro de 2023

Candidato(a): Daniele Corrêa Camara

Orientador(es): George Bassul Areias

Prof.: George Bassul Areias

Banca Examinadora:

Membro interno: Prof.(a): Isaura Alcina Martins Nobre

Membro externo: Prof.: Jadson do Prado Rafalski

Título do Trabalho Monográfico: Aprendizagem Baseada em Jogos no Ensino de História: Uma Proposta de Intervenção Pedagógica

Local: Cefor/Ifes

Hora de Início: 13:30

Em sessão pública, após exposição de cerca de 25 minutos, o candidato foi arguido oralmente pelos membros da banca, tendo como resultado:

- (X) APROVAÇÃO DO TRABALHO MONOGRÁFICO POR UNANIMIDADE.
- () APROVAÇÃO SOMENTE APÓS SATISFAZER AS EXIGÊNCIAS QUE CONSTAM NA FOLHA DE MODIFICAÇÕES NO PRAZO FIXADO PELA BANCA (NÃO SUPERIOR A TRINTA DIAS).
- () REPROVAÇÃO DO TRABALHO MONOGRÁFICO.


NOTA DA BANCA: 95 pontos


Na forma regulamentar foi lavrada a presente ata, que é abaixo assinada pelos membros da banca, na ordem acima determinada, e pelo candidato.

Vitória, 10 de fevereiro de 2023

Documento assinado digitalmente
 GEORGE BASSUL AREIAS
Data: 15/02/2023 11:38:56-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>
Presidente (orientador(a)): _____

Documento assinado digitalmente
 ISAURA ALCINA MARTINS NOBRE
Data: 15/02/2023 14:20:01-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>
Membro interno: _____

Documento assinado digitalmente
 JADSON DO PRADO RAFALSKI
Data: 15/02/2023 17:16:47-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>
Membro externo: _____

Documento assinado digitalmente
 DANIELE CORREA CAMARA
Data: 15/02/2023 20:38:25-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>
Candidato: _____

RESUMO

O trabalho consiste na análise das contribuições de uma proposta pedagógica baseada no uso de um jogo digital elaborado, no modelo “Programa de televisão”, a partir do software *Wordwall* para o Ensino de História, no contexto do Ensino Fundamental Anos Finais em uma escola pública, localizada em São Fidélis interior do estado do Rio de Janeiro. A intervenção pedagógica foi pautada nas metodologias ativas, com a elaboração de uma sequência de aulas e atividades e por último a aplicação do jogo digital. O jogo foi aplicado presencialmente na escola, utilizando os próprios aparelhos celulares das alunas e a internet da unidade escolar. O objetivo do game é proporcionar uma aula mais atrativa e interessante, para que as estudantes se sintam mais motivadas a participar das aulas da disciplina de história. No entanto, a escola não possui aparelhos tecnológicos e a internet não tem uma boa qualidade, essas questões dificultam a utilização dos jogos digitais no cotidiano escolar.

Palavras-chave: Jogos digitais. Tecnologias. Ensino de história.

ABSTRACT

The work consists of analyzing the contributions of a pedagogical proposal based on the use of an elaborate digital game, in the “Television Program” model, based on the Wordwall software for Teaching History, in the context of Elementary School Final Years in a public school , located in São Fidélis, in the interior of the state of Rio de Janeiro. The pedagogical intervention was based on active methodologies, with the elaboration of a sequence of classes and activities and finally the application of the digital game. The game was applied in person at school, using the students' own cell phones and the school unit's internet. The purpose of the game is to provide a more attractive and interesting class so that students feel more motivated to participate in history classes. However, the school does not have technological devices and the internet does not have good quality, these issues make it difficult to use digital games in the school routine.

Keywords: Digital game. Technology. History teaching

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	JUSTIFICATIVA.....	6
1.2	OBJETIVOS.....	7
2	REVISÃO DE LITERATURA	8
3	REFERENCIAL TEÓRICO	12
3.1	ENSINO DE HISTÓRIA NO CONTEXTO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS	
3.2	USO DE JOGOS E GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	13
3.3	APRENDIZAGEM ATIVA COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA	15
3.4	A ERA VARGAS	16
4	PERCURSO METODOLÓGICO	20
5	PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	21
5.1	JOGO WORDWALL.....	22
6	RESULTADOS E DISCUSSÕES	25
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
	REFERÊNCIAS	31

1 INTRODUÇÃO

O Desenvolvimento das tecnologias provocou grandes transformações na sociedade atual, mudou a forma como nos comunicamos, os meios de transportes, a comercialização dos produtos, a produção industrial, etc. Cada vez mais os aparelhos tecnológicos (celular, tablet, computador) fazem parte das vidas das pessoas de diferentes idades. Conectados á internet são muito utilizados como meio de comunicação.

Além disso, esses meios tecnológicos são muito usados para o entretenimento, através dos aplicativos e programas de jogos. Os jogos digitais ou vídeo games fazem parte da diversão da maioria dos jovens e adolescentes da sociedade atual.

Com a expansão da indústria dos jogos eletrônicos surge a gamificação, que consiste na utilização dos games em outros setores de serviços com diferentes finalidades. Nosso enfoque é utilizar a gamificação na área da educação com objetivo de promover um maior envolvimento dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

O objetivo do trabalho consiste em elaborar uma proposta pedagógica que será aplicada em uma escola pública, localizada na zona rural do município de São Fidélis, no interior do estado do Rio de Janeiro. A intervenção didática será desenvolvida na disciplina de história, na turma do 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais.

Na ação pedagógica foram organizadas aulas e atividades baseadas na metodologia ativa. Também foi elaborado um jogo digital no modelo “Programa de televisão” no software *Wordwall*. O tema do referido jogo é o período do governo do presidente Getúlio Vargas, compreendido entre 1930 a 1945.

1.1 JUSTIFICATIVA

As escolas atualmente ainda utilizam os métodos e recursos didáticos tradicionais (aula expositiva, resumos na lousa, testes, avaliações, etc). Esses métodos e recursos não despertam o interesse dos alunos em aprender novos conhecimentos. Por outro lado, com o desenvolvimento das novas tecnologias os jovens e adolescentes estão cada vez mais imersos no meio digital. Por isso, a inserção dos meios tecnológicos no ambiente escolar pode motivar mais a participação dos

alunos nas atividades desenvolvidas no espaço escolar. Nesse sentido, nossa proposta de trabalho consiste em utilizar as tecnologias e os jogos digitais, como ferramentas para atrair e estimular a participação dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

1.2 OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Analisar as contribuições de uma proposta pedagógica baseada no uso de um jogo digital elaborado, no modelo “Programa de televisão”, a partir do software *Wordwall* para o Ensino de História, no contexto do Ensino Fundamental Anos Finais em uma escola pública, localizada em São Fidélis interior do estado do Rio de Janeiro.

Objetivos específicos:

- Descrever os conceitos que envolvem a Gamificação, bem como as práticas de aprendizagem ativa no Ensino de História;
- Elaborar um jogo digital que possa contribuir no processo de aprendizagem dos alunos no ensino de história;
- Identificar os desafios, contribuições e possibilidades quanto ao uso da Gamificação no Ensino de História.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Na revisão de literatura nós fizemos um levantamento dos trabalhos publicados no site da Capes e também no banco de teses e dissertações da BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações) sobre o uso da gamificação no ensino de história na educação básica. Encontramos alguns trabalhos publicados com essa temática, porém percebemos que não tem muitas opções de artigos, dissertações e teses realizadas com esse tema. Mas é preciso levar em conta que a utilização dos jogos eletrônicos como recurso didático no meio educacional ainda é um tema recente.

Os autores (D. M. MARTINS, J. B. BOTTENTUIT JUNIOR, A. A. MARQUES e N. M. SILVA, 2016) publicaram o artigo “A gamificação no Ensino de História: O jogo *Legend of Zelda* na abordagem sobre medievalismo. ” Os autores fizeram uma análise sobre o jogo “*Legend of Zelda: Ocarina of the time*”, que retrata o período da idade média. O objetivo do trabalho é utilizar o jogo como meio de aproximar o período medieval da realidade dos alunos, já que esse período histórico é muito distante no tempo da época atual. Esse conteúdo é abordado no Ensino Fundamental Anos Finais.

O jogo consiste na série *The Legend of Zelda* criada pelos japoneses *Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka* em 1986. “O jogo se caracteriza pela mistura de aventura e estratégia com elementos de *Role Playing Game–RPG*. Neste modelo, o jogador assume o papel de um personagem seguindo um enredo baseado num roteiro com regras. ” (D. M. MARTINS, J. B. BOTTENTUIT JUNIOR, A. A. MARQUES e N. M. SILVA, 2016, p. 313).

O game representa várias características do período medieval, como castelos, campos, cidades rústicas, feiras, florestas, cavernas, desertos, montanhas, etc. Além disso, o jogo retrata a estrutura social dessa época, como a divisão da sociedade em classes sociais (rei, nobreza, clero, camponeses), a religião católica, a crenças em lendas (fadas, bruxas, duendes), entre outras coisas. O jogo retrata através de imagens e personagens a idade média e isso facilita a compreensão dos alunos desse período histórico.

Outro trabalho realizado sobre essa temática, é uma dissertação de mestrado chamada “E-stória”: o ensino de história e os jogos digitais – um estudo de caso através da plataforma *kahoot!* ”. O presente trabalho é resultado de pesquisa de

mestrado do pesquisador Júnior Lima, realizado no Programa de Pós-graduação mestrado em História pela Universidade Federal Rural de Pernambuco.

A pesquisa compreende um trabalho de campo realizado na escola da rede estadual de Pernambuco. O autor pesquisou o uso do aplicativo *Kahoot!* utilizado por um professor da disciplina de história nas turmas de ensino médio integrado. O professor de história criava jogos no modelo *Quiz* no *Kahoot!*, que eram jogados em grupo pelos alunos das turmas.

O jogo *Quiz* consiste em uma série de perguntas e respostas, sendo que apenas uma opção é correta. Ao final da questão respondida aparecia o resultado na tela do computador ou do celular, se a resposta estava correta ou não. Além disso, as questões tinham um tempo estipulado pelo professor para serem respondidas, o que tornava o jogo mais competitivo e dinâmico.

O autor constatou que quando era utilizado o aplicativo nas aulas os alunos ficavam muito animados e empolgados, ao contrário do que acontecia quando as aulas eram normais. Isso mostra que através dos jogos os alunos se sentiam mais motivados para aprender os conteúdos na aula de história.

Segundo o pesquisador, uma outra possibilidade que a ferramenta permiti é a sua utilização para avaliação da aprendizagem dos alunos. No final da partida dos jogos aparecem os resultados, onde o professor possui acesso ao desenvolvimento de cada estudante, bem como os acertos e erros. Assim, através dessa base de dados o docente consegue perceber as lacunas no processo de aprendizagem e pode fazer as devidas intervenções para ampliar a aprendizagem.

No entanto, o autor percebeu alguns desafios para o professor de história utilizar essa ferramenta no seu cotidiano escolar. Na sala de informática não havia número suficiente de computadores para todos os alunos, por isso as atividades eram realizadas em grupo. Quando a sala de informática estava ocupada os alunos eram levados para o auditório, onde não havia acesso aos computadores e por isso os estudantes utilizavam o celular para realizar as atividades.

Nesse sentido, percebemos dois problemas: a falta de computadores suficientes para todos os alunos e dos espaços (auditório e informática) darem conta de atender todos os professores. Apesar das dificuldades em trabalhar com as novas tecnologias na escola pública, o pesquisador destaca que o aplicativo *Kahoot* atendeu bem aos objetivos planejados pelo professor da disciplina de história.

Uma outra experiência com jogos digitais, foi realizada pelas autoras Roselene M. Gomes Pommer e Luana Lopes, através do trabalho intitulado “O jogo digital como estratégia para o ensino de história”. O jogo foi produzido pelos estudantes do Mestrado acadêmico em Educação Profissional e Tecnológica, do Colégio Técnico Industrial de Santa Maria (CTISM), unidade vinculada a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

O jogo consiste em um *Quiz* digital sobre as sociedades *Sambaquianas*, ou seja, sobre os povos que habitaram há muitos séculos atrás o litoral do Brasil, mas especificamente a região Sul. Foi produzido um equipamento feito de caixa de papelão e um chip eletrônico para leitura dos cartões respostas. Segundo as autoras esse equipamento é formado por uma “placa microcontrolada Arduino Mega 2560, um leitor de cartão RFID MFRC522 da empresa NXP, que trabalha com uma frequência de 13,56MHZ, uma placa protoboard, um cabo USB para ligar ao computador, jumpers e uma caixa de papelão.” (LOPES e POMMER, 2019, p. 7).

O jogo eletrônico foi programado para ser aplicado nas turmas de 5º e 6º anos do ensino fundamental. No entanto, as pesquisadoras perceberam que para produção do jogo era necessária a utilização de ferramentas e conhecimentos eletrônicos, por isso esse foi aplicado na turma do curso técnico de eletromecânica integrado ao Ensino Médio na Modalidade de Jovens e Adultos (PROEJA).

O jogo funcionou da seguinte maneira: a turma foi dividida em dois grupos um vermelho e outro azul. As perguntas eram exibidas na tela do projetor. Cada grupo respondia uma pergunta de cada vez, para responder as questões eram inseridos os cartões respostas no leitor de respostas. Aquele que acertava a questão ganhava ponto e o grupo ganhador era aquele que obtinha maior quantidade de pontos.

Segundo as autoras, a experiência do *Quiz* digital sobre as sociedades *Sambaquianas* possibilitou o diálogo entre duas áreas distintas do conhecimento: a disciplina de história e a informática/eletrônica. A aproximação dos dois campos de conhecimento proporcionou uma aula diferenciada de história.

Nós analisamos três experiências com modelos diferentes de jogos digitais. O primeiro jogo retrata o período medieval e através do mesmo os alunos podem aprender de forma mais fácil sobre os elementos que formam esse contexto histórico. O segundo, game foi criado no software *Kahoot* e consiste em um *Quiz* de perguntas e respostas, através da competitividade os alunos se sentem motivados aprender mais sobre o conteúdo trabalhado na sala de aula. E por último um jogo

onde todos os seus componentes foram construídos pelos próprios autores. Esse jogo também é um *Quiz* onde a interação entre os pares e a competitividade estimulam a aprendizagem.

De acordo com o exposto, percebemos que a área da educação está desenvolvendo novos recursos didáticos para se adaptar ao novo contexto sociocultural. Esses podem ampliar as possibilidades de aprendizagem dos alunos.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 ENSINO DE HISTÓRIA NO CONTEXTO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS

O ensino de história consiste em uma disciplina obrigatória do currículo da educação básica, nas etapas do ensino fundamental e médio. Essa disciplina é vista pelos alunos como um conteúdo sem sentido e sem utilidade em suas vidas, uma vez que os acontecimentos ficaram no passado e não voltarão mais.

O passado realmente é o objeto de estudo do campo da história. E o objetivo do ensino dessa disciplina é a compreensão da trajetória dos seres humanos, desde do início de sua origem até os dias atuais. Segundo Jaime Pinsky e Carla Bassanezi Pinsky (2007) ao analisarmos a história da humanidade percebemos que os indivíduos foram capazes de criar coisas grandiosas, mas ao mesmo tempo, causaram desgraças enormes. Os seres humanos construíram grandes construções, como as pirâmides do Egito, desenvolveram as tecnologias, criaram belas obras de arte, porém também provocaram guerras que dizimaram povos inteiros, destruíram o meio ambiente e mataram pelas suas crenças.

Assim, foi sendo construído o mundo e a sociedade em que vivemos hoje. Mesmo com as coisas boas e outras que não foram tão boas assim, se faz necessário o ensino da história de nossos antepassados aos jovens e adolescentes da atualidade. No entanto, o ensino de história não deve se pautar somente na compreensão dos acontecimentos do passado, é preciso estar relacionado com as questões do presente. Assim nos diz as autoras (Pinsky. J e Pinsky. C, 2007):

O passado deve ser interrogado a partir de questões que nos inquietam no presente (caso contrário, estudá-lo fica sem sentido). Portanto, as aulas de História serão muito melhores se conseguirem estabelecer um duplo compromisso: com o passado e o presente. (PINSKY, 2007, p. 23).

As aulas de história serão mais interessantes para os alunos se o professor conseguir relacionar os temas históricos com a realidade atual. Os conhecimentos do passado são úteis na medida em que nos permitir refletir acerca das questões que fazem parte da sociedade em que vivemos. Poderíamos citar vários desafios que a sociedade atual enfrenta, como por exemplo, o racismo, os conflitos mundiais, a intolerância religiosa, a violência contra as mulheres, a desigualdade social, a degradação do meio ambiente, entre outros.

Todos esses problemas que existem em nossa realidade são compreensíveis se retornarmos ao passado. Por isso, a necessidade do ensino da disciplina de história no ambiente escolar. Para que possibilite aos jovens e adolescentes refletirem sobre as necessidades da nossa sociedade. E, por sua vez, também pense em possibilidades de superar essas dificuldades.

Ainda segundo as autoras (Pinsky. J e Pinsky. C 2007), o ensino de história precisa dialogar com a realidade social e cultural dos alunos. Assim nos diz as autoras:

Quanto mais o aluno sentir a História como algo próximo dele, mais terá vontade de interagir com ela, não como uma coisa externa, distante, mas como uma prática que ele se sentirá qualificado e inclinado a exercer. (PINSKY, 2007, p. 28)

Nesse sentido, as autoras defendem que o ensino de história esteja relacionado ao contexto sociocultural dos alunos. Assim, as tecnologias digitais cada vez mais fazem parte da nossa sociedade e da vida dos jovens e adolescentes. O uso dessas ferramentas nas aulas de história poderá aproximar os conteúdos dessa disciplina as vivências dos estudantes.

Corroborando com essa ideia, a Base Nacional Comum Curricular (2018), traz em suas competências específicas para o ensino de história a seguinte competência:

“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. 402)

A BNCC propõe como habilidade do ensino de história a aprendizagem da utilização das novas tecnologias digitais de modo crítico. Desse modo, se faz necessário a integração dessas tecnologias na sala de aula para que os alunos aprendam a lidar com elas e com a linguagem da internet de forma consciente. Nesse sentido, a proposta desse trabalho está em consonância com que é exigido nos currículos da educação básica.

3.2 USO DE JOGOS E GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Atualmente os jogos eletrônicos se tornaram um meio de entretenimento para os públicos de diversas idades, mas sobretudo dos mais jovens. De acordo com o autor Marcelo Fardo (2013), nos Estados Unidos quase metade das residências possuem algum aparelho para jogar vídeo game e a idade média dos jogadores é de 30 anos. No Brasil cerca de 23% dos brasileiros são jogadores assíduos, o que corresponde

um total de 45 milhões de pessoas. Nesse sentido, percebemos que os jogos digitais fazem parte do cotidiano de uma boa parcela da população brasileira.

Com o desenvolvimento dos vídeos games possibilitou o surgimento de um novo fenômeno chamado gamificação. Essa consiste na utilização da estrutura e mecânicas dos games fora do contexto dos games, em outros setores ou serviços. Algumas grandes empresas como a Microsoft e Samsung incorporaram essas dinâmicas dos jogos nas suas estratégias de marketing, como forma de atrair clientes e vender seus produtos. (Tolomei, 2017). A gamificação também passou a ser empregada na área da educação, como meio de atrair o interesse dos alunos para participarem mais ativamente do processo de ensino e aprendizagem.

A gamificação se baseia na utilização dos elementos que fazem parte dos jogos digitais para criação de jogos que serão aplicados no ambiente escolar. São vários itens que fazem parte dos games que podem ser incorporados nos jogos, como nos diz Fardo (2013):

“[...] gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.” (Fardo, 2013, p.2)

Nesse sentido, a gamificação utiliza os componentes que fazem parte dos jogos digitais, como por exemplo, níveis, ranking, pontuação, desafios, recompensas, competitividade, interação, diversão, entre outros. O professor pode escolher os elementos que vão compor o jogo, isso vai depender dos objetivos que o docente quer alcançar com a atividade. Podem ser criados diferentes modelos de jogos com diversas finalidades.

Mas, segundo Fardo (2013) o objetivo da gamificação é que os alunos se envolvam com o jogo e participem de forma mais ativa da atividade. Com maior participação na atividade gamificada, pode ser que essa possibilite um maior desenvolvimento da aprendizagem dos estudantes.

Corroborando com essa ideia, a autora Bianca Tolomei (2017) defende que os jogos digitais proporcionam maior engajamento dos alunos, ou seja, eles se envolvem mais na participação da atividade proposta. Isso acontece porque o próprio sistema do jogo instiga a participação dos jogadores, para aumentar a pontuação, superar os desafios, mudar de nível, conseguir recompensas (moedas ou medalhas) etc. Além

disso, também tem a interação e a competição entre os pares, onde eles se ajudam e competem entre si.

De acordo com o exposto, os jogos digitais podem se tornar importantes ferramentas para serem utilizadas no espaço escolar. Tendo em vista, que os jogos já fazem parte do cotidiano da maioria dos jovens e adolescentes. Por outro lado, a escola com sua estrutura tradicional tem encontrado dificuldades para despertar o interesse dos alunos no processo de aprendizagem. Nesse sentido, se faz necessário o desenvolvimento de novas estratégias e metodologias de ensino, e os jogos digitais podem ser uma delas.

3.3 APRENDIZAGEM ATIVA COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA

Durante muitos anos a educação no Brasil foi desenvolvida pautada nos métodos tradicionais de ensino. Nesse método o professor era a fonte de conhecimento e transmitia os seus saberes para os alunos. Esses por sua vez reproduziam os aprendizados que não possuíam nenhuma relação com suas vidas. Nesse modelo de ensino, os alunos são colocados como seres passivos, ou seja, não participam ativamente do processo de aprendizagem.

Com o desenvolvimento das tecnologias e as mudanças na sociedade, se fez necessário a criação de novos métodos de ensino para se adequar a essa nova realidade. Nesse contexto, foram criadas as metodologias ativas, que consistem na participação ativa dos alunos no processo de ensino e aprendizagem. “A aprendizagem ativa dá ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor.” (MORAN, 2017, p.1).

De acordo com autor José Moran (2013), o professor precisa construir um ambiente na sala de aula, desde da elaboração das atividades até a construção das aulas, onde os alunos participem de forma direta. As atividades precisam ser atrativas e estimular a participação dos estudantes, como pesquisas na internet, trabalho em grupo, jogos, etc. Além disso, os alunos podem colaborar com a construção da aula, fazendo sugestões e trazendo elementos para complementar o planejamento que o professor havia realizado.

Ainda de acordo com Moran (2013), com as metodologias ativas o aluno pode aprender de forma individual, em grupo e com a orientação do professor.

Individualmente o aluno constrói o seu caminho de aprendizagem sozinho. Em grupo, através da interação uns com os outros se desenvolve a aprendizagem. Durante todo o processo de ensino e aprendizagem, o docente orienta o percurso e faz as intervenções quando necessárias.

O papel do docente nesse método de ensino é de mediador ou orientador. Isso significa que o professor media a trajetória de aprendizagem dos estudantes. O professor acompanha toda construção do conhecimento, mas deixa espaço para que o aluno use sua criatividade para criar, fazer escolhas, errar, etc. O objetivo é que o estudante construa o seu caminho com o auxílio do professor.

Nesse sentido, as Metodologias ativas visam possibilitar que o aluno se torne mais ativo e participativo no processo de aprendizagem. Mas existem vários tipos de metodologias ativas que possuem diferentes objetivos como, a Sala de Aula Invertida, Aprendizagem Baseado em Problema, Rotação por Estação, Ensino Híbrido, entre outras. Nesse trabalho nós vamos utilizar o Ensino Híbrido, que consiste na união entre o ensino virtual e o ensino presencial na escola.

Segundo Moran (2013), com o desenvolvimento das tecnologias digitais, os alunos podem ter acesso há vários conteúdos que serão abordados na sala de aula, através da internet. Assim, o professor pode levar essas aprendizagens desenvolvidas através dos meios digitais para a escola. A sala de aula pode ser o lugar de aprofundamento e ampliação dos conhecimentos adquiridos na internet.

O contrário também funciona, o professor pode trabalhar um tema na sala de aula e pedir para os alunos ampliarem a aprendizagem em casa, através de filmes, vídeos, pesquisas, jogos, entre outros. No final o objetivo é utilizar esses dois espaços diferentes para aumentar as possibilidades de aprendizagem.

Esse trabalho utilizará a metodologia ativa em uma sequência didática que será aplicada durante o quarto bimestre. Usaremos mais especificamente o Ensino Híbrido como tipo de metodologia ativa. A sequência didática vai se pautar no uso das novas tecnologias, atividades realizadas em casa e por último será aplicado um jogo digital.

3.4A ERA VARGAS

A proposta pedagógica se pautou no livro didático da disciplina de história para mediação do conteúdo. O livro didático foi utilizado para planejamento das aulas e

também como fonte de pesquisa para resolução das atividades elaboradas na sala de aula. O referido livro se trata da coleção História Sociedade & Cidadania do 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais do autor Alfredo Júnior Boulos.

O livro didático já foi instrumento de análise e crítica por muitos pesquisadores em vários países ao longo do tempo. Muitos autores criticam o uso do livro didático na sala de aula. No entanto, a autora Circe Bittencourt (2008), defende que o livro didático às vezes é o único material que o professor tem disponível para utilizar em suas aulas. Esse é o nosso caso, a escola não possui muitas opções de materiais didáticos e de aparelhos tecnológicos, por isso utilizamos o material que a unidade escolar tinha disponível.

Ainda segundo Bittencourt (2008), o livro didático pode ser uma fonte para o professor utilizar para preparar as suas aulas. Ele não deve ser o único material, mas uma opção dentre vários meios que o docente pode se pautar para planejar as aulas. Além disso, o livro didático pode ser uma excelente ferramenta de pesquisa para os alunos.

O autor Alfredo Boulos no capítulo 3 do livro didático, aborda o período que o Brasil foi governado pelo presidente Getúlio Vargas. O referido político ficou 15 anos ininterruptos no poder, por isso esse longo período ficou conhecido de “A Era Vargas”, que foi dividida em três governos: Governo Provisório (1930 – 1934), Governo Constitucional (1934-1937) e Estado Novo (1937-1945).

Um dos maiores destaques dessa época do governo Vargas, foi a organização dos direitos trabalhistas. No ano de 1943, foi aprovada a CLT (Consolidação das Leis do Trabalho), essa lei unificou vários direitos trabalhistas que existiam até então em uma única lei. Alguns dos direitos assegurados nessa lei era o registro de trabalho (carteira de trabalho), salário mínimo, férias, descanso semanal, jornada de trabalho de 8h por dia, entre outros.

Essa lei trabalhista beneficiou os trabalhadores urbanos, sobretudo os operários que trabalhavam nas fábricas. Antes os funcionários das indústrias trabalhavam mais de 14h por dia, não existia um salário padrão, o valor variava de região para região e de empresa, as mulheres e as crianças trabalhavam a carga horária igual dos homens e recebiam menos que eles. Além disso, o local de trabalho nas fábricas era perigoso e insalubre, era comum os trabalhadores sofrerem acidentes e desenvolverem doenças por conta da falta de higiene.

No início do século XX, os sindicatos dos operários organizaram várias greves e paralizações para demonstrar a insatisfação com o baixo salário que recebiam e com as péssimas condições de trabalho. Nesse sentido, os movimentos sociais já pressionavam o governo para a criação da lei que amparasse os trabalhadores. Nesse contexto, Getúlio Vargas assume o governo e aprova a CLT, por isso ele fica conhecida na história de “pai dos pobres” por criar uma lei que atendesse os direitos dos trabalhadores.

Na questão política, esse longo período do governo Vargas foi marcado por um golpe político em 1930, eleição indireta em 1934 e a instauração de uma ditadura em 1937. O presidente anunciou pelo rádio que as eleições de 1938 seriam suspensas, porque segundo ele, os comunistas estavam armando um golpe para tomar o poder. Assim as eleições foram suspensas e Getúlio ficou no governo até 1945. Nesse período ele implantou uma ditadura, onde as eleições para presidente foram proibidas, o congresso foi fechado, a liberdade de expressão foi suprimida, os meios de comunicação (jornais, rádios, revistas) foram censurados. Esse período foi o que mais marcou a história política do governo Vargas.

No quesito da economia, o período Varguista desenvolveu o processo de industrialização. Algumas empresas muito importantes que existem até hoje no nosso país foram criadas nessa época, como a Companhia Siderúrgica Nacional em Volta Redonda que produz aço, a Vale do Rio Doce que extrai minério de ferro. Além da descoberta do primeiro poço de petróleo na Bahia que levou a criação do Conselho Nacional do Petróleo em 1949. Todas essas criações ajudaram a expandir o processo de industrialização.

Um outro aspecto da economia foi o investimento na produção do café e incentivo de outros produtos agroexportadores. Durante muitos séculos o café era o principal produto exportado e a base da economia estava pautada na sua produção. No entanto, a crise de 1929 que aconteceu nos Estados Unidos afetou vários países, inclusive o Brasil. Os americanos eram o principal comprador do café brasileiro e com a crise diminuiu drasticamente a sua compra. Assim, o governo Vargas comprou milhões de sacas de café dos produtores e depois mandou queimá-las. Essa medida tinha por objetivo diminuir a quantidade de produtos no mercado e equilibrar os seus preços. Além disso, o governo estimulou a exportação de outros produtos agrícolas, como o cacau, açúcar, borracha e algodão. O objetivo dessa medida era diversificar a produção dos produtos agroexportadores.

Como podemos perceber a “Era Vargas” trouxe alguns avanços na área da economia, com a expansão das indústrias e o fomento no investimento no setor agrícola. Também tiveram avanços no aspecto social, com a promulgação da CLT e a garantia dos direitos dos trabalhadores. No entanto, aconteceu alguns retrocessos na questão política com a implantação da ditadura, onde alguns direitos que demoraram anos para serem conquistados foram suspensos.

4 PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa é de natureza qualitativa, onde segundo Lüdke e André (2013, p. 35) “[...] os focos de observação são determinados basicamente pelos propósitos específicos de estudo, que por sua vez derivam de um quadro teórico geral, traçado pelo pesquisador”. Mencionar sempre aspectos éticos da pesquisa, medidas tomadas para o controle de exposição dos sujeitos.

O presente trabalho será aplicado em uma escola pública de educação básica do município de São Fidélis, localizado no interior do estado do Rio de Janeiro. A escola fica situada na zona rural do município que fica aproximadamente 1h e 30 min de distância da cidade.

A escola é bem pequena e possui apenas 20 alunos, entre eles 1 da Educação Infantil, 10 alunos do Ensino Fundamental Anos Iniciais e 9 alunos do Ensino Fundamental Anos Finais. A pesquisa será realizada no quarto bimestre do ano letivo de 2022. A proposta de ensino será aplicada na turma de 9º ano do Ensino Fundamental Anos Finais. A turma possui 4 meninas na faixa etária entre 14 e 15 anos. Considerando a idade dos participantes da pesquisa, as alunas foram autorizadas a participar da pesquisa mediante a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) pelos seus responsáveis legais.

A pesquisa é do tipo exploratória-descritiva e utilizou como técnica de coleta de dados, a observação participante, onde implica na interação entre investigador e grupos sociais, visando coletar dados, “[...] diretamente do contexto ou situação específica do grupo” (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 279), o registro fotográfico e o uso de questionários.

5 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

Tabela 1 - Plano de Aula

Data		10/10 – 31/10				
Tema		“ A Era Vargas”				
	Unidade Didática	Metodologia	Recursos Didáticos	Tipo de Atividade	Avaliação	Pontos
1	Eleições de 1930 e chegada de Getúlio Vargas ao cargo de presidente da República.	Aula expositiva dialogada	Quadro Branco. Livro didático.	Presencial	Elaboração de um pequeno texto sobre a chegada de Getúlio Vargas ao poder e o governo provisório.	3 Pontos
2	Governo Constitucional e eleição de Getúlio Vargas de forma indireta.	Aula expositiva dialogada	Data show	Presencial	Pesquisar em casa sobre as características de uma Ditadura.	2 pontos
3	A Implantação da Ditadura do Estado Novo.	Aula expositiva dialogada.	Data show Cartolina	Presencial	Confecção de um mural sobre a CLT e sobre as reformas trabalhistas aprovadas em 2017.	5 pontos
4	Pressão da oposição dos civis e militares pelo fim da ditadura. E campanha do Queremismo.	Aula expositiva dialogada.	Data show	Presencial	–	–
5	Jogo digital	O jogo será aplicado individualmente.	Software Wordwall Celulares Internet.	Presencial	Análise do desempenho dos alunos no jogo.	10 pontos

Referências:

BOULOS Júnior, Alfredo. História sociedade & cidadania: 9º ano: ensino fundamental: anos finais. 4º ed. São Paulo: FTD, 2018.

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

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Na primeira aula, utilizaremos duas fotografias do presidente Getúlio Vargas para contextualizar o conteúdo baseado nos seguintes questionamentos: Quem é essa pessoa? Qual cargo ele ocupou? Em qual período histórico? Essas fotografias serão utilizadas do livro didático. Depois será abordado o contexto histórico em que Getúlio Vargas se tornou presidente do Brasil e depois o período do governo provisório. A aula será expositiva pautada no livro didático. Para avaliação da aprendizagem será proposto a elaboração de um pequeno texto individualmente, retratando o conteúdo trabalhado em sala de aula. A atividade será realizada em casa e deverá ser entregue na aula seguinte.

No segundo encontro, iremos abordar o segundo período do governo Vargas, o governo constitucional. Nessa aula utilizaremos slides como recurso didático. Para a atividade avaliativa, os alunos irão pesquisar na internet sobre as características de uma ditadura, a mesma deverá ser feita em casa e entregue na próxima aula.

No terceiro encontro começará com uma discussão sobre o resultado das pesquisas realizada em casa. Nessa aula aprofundaremos o conteúdo sobre Ditadura e a formação do Estado Novo. O objetivo da atividade anterior é incentivar o uso das tecnologias e da internet para obter novos conhecimentos. Assim, quando os alunos chegarem na sala de aula já terão algumas informações sobre o tema que será abordado.

Ainda nesse encontro será trabalhado, através da apresentação de slides, o contexto econômico e as leis trabalhistas. Em seguida os alunos irão construir um mural utilizando cartolina, onde será exposto a CLT (consolidação das leis trabalhistas) aprovada 1943 e as reformas trabalhistas aprovadas no ano de 2017. No último encontro será ministrado o jogo no software *Wordwall*. A atividade será realizada individualmente utilizando o celular.

5.1 JOGO WORDWALL

O jogo digital foi elaborado, pela professora de história responsável pela turma, no software *Wordwall* que funciona em uma plataforma on-line e pode ser utilizado de forma gratuita. Nela podem ser criados vários modelos de jogos como, roda aleatória, questionários, palavras cruzadas, jogo da velha, etc. O programa possibilita a criação de jogos para diferentes faixas etárias, desde o aluno que ainda

não foi alfabetizado até os adolescentes do ensino médio. Também é possível elaborar jogos para diversas disciplinas que compõe o currículo escolar (português, matemática, história, geografia, etc). Além disso, a plataforma possui vários jogos que já estão prontos, que foram elaborados por outros professores e que podem ser reutilizados.

Neste trabalho, escolhemos o jogo “Questionário de Programa de Televisão”. O tema do jogo será “A Era Vargas” esse conteúdo foi ministrado no 9ºano do Ensino Fundamental Anos Finais. O jogo terá 12 perguntas sobre o tema referido, com 5 opções de resposta sendo que somente uma é correta. Cada questão terá o tempo de 20 segundos para ser respondida.

Figura 1 - Questões do jogo digital



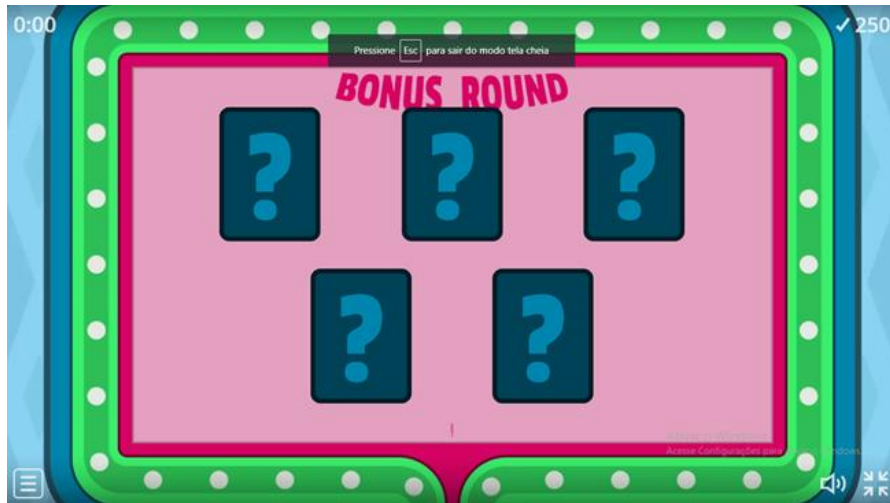
Fonte: Elaborado pela autora (2022)

O game possui alguns elementos em sua estrutura que iremos explicar através desses tópicos:

- Pontuação X2 - dobra a pontuação;
- 50:50 - elimina metade das opções de resposta;
- Tempo extra - aumenta o tempo para responder à questão;

Cada opção dessa somente pode ser usada uma vez. Após três rodadas tem uma rodada bônus, o qual seis cartas são embaralhadas e o jogador escolherá uma delas. As cartas podem dá mais pontos ao jogador (+ 200 pontos) ou podem retirar pontos (-50 pontos) ou ainda pode acelerar o tempo para responder as questões. A imagem abaixo demonstra o que acabamos de explicar.

Figura 2 - Rodada bônus



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

No final da partida o professor tem acesso ao resultado do jogo, onde aparece a quantidade de acertos e erros de cada aluno e também quais questões cada aluno acertou e errou. Através desses dados o docente pode avaliar a aprendizagem geral da turma e individualmente de cada estudante. Após a avaliação o professor poderá fazer as intervenções necessárias para melhorar a aprendizagem dos mesmos.

6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A proposta pedagógica foi dividida em dois momentos: uma sequência de aulas e atividades e por último a aplicação do jogo digital. Ao longo do bimestre foram ministradas aulas sobre o tema: “A Era Vargas”. O tema foi dividido e em cada encontro foi abordado uma parte do mesmo. As atividades foram elaboradas baseadas nas Metodologias Ativas, que tinham por finalidade permitir que o aluno participasse mais ativamente do processo de aprendizagem.

Na primeira atividade as alunas escreveram um texto sobre a chegada do presidente Vargas ao poder em 1930. A finalidade da tarefa era possibilitar que as estudantes demonstrassem a compreensão sobre o assunto abordado, através de um texto escrito individualmente.

Na segunda atividade as estudantes pesquisaram em suas casas através da internet, sobre o conceito de “Ditadura”. O objetivo dessa tarefa é que as mesmas aprendessem a utilizar os meios digitais para adquirir novos conhecimentos. Quando chegou na próxima aula, as alunas participaram mais da abordagem do tema, pois já tinham alguns conhecimentos que foram adquiridos em casa pela internet.

Nessa proposta de aula, nós nos pautamos na ideia do Ensino Híbrido. O autor José Moran (2013), nos fala sobre a importância da escola e dos professores utilizarem os meios tecnológicos para ampliarem as possibilidades de aprendizagem dos alunos. Na atividade referida acima, podemos perceber que as alunas chegaram na sala com alguns conhecimentos sobre o assunto que seria abordado, mas além disso, se mostraram mais participativas durante a aula.

Na quarta atividade as estudantes elaboraram um mural retratando os direitos trabalhistas aprovados em 1943 no governo de Getúlio Vargas e as reformas trabalhistas aprovadas em 2017 no governo de Michel Temer. Nesse momento, foi abordado um conteúdo histórico de conquista dos direitos trabalhistas e as reformas do trabalho que é um tema recente na história do Brasil.

Nessa atividade as alunas conheceram as reformas trabalhistas que foi recentemente aprovada e que já entrou em vigor. Apesar de muito explorada pela mídia muitas pessoas ainda não sabem o que mudou em seus direitos após aprovação da reforma. Assim, trouxemos esse assunto para sala de aula, que é importante que os alunos conheçam já que também vai afetar as suas vidas no futuro.

Com essa atividade proporcionamos ao estudante o contato com o conhecimento histórico e as mudanças recentes que vêm acontecendo em nosso país. De acordo com as autoras Pinsky. J e Pinsky. C, (2007), o ensino de história fará mais sentido para os alunos quando estiver relacionado com as questões do presente. Através dessa atividade as alunas puderam conhecer a história da construção dos direitos trabalhistas e ao mesmo tempo perceber que esse tema não ficou no passado, mas que ainda está sofrendo várias transformações.

Por último foi aplicado o jogo digital na referida turma, que possui no total 4 alunas e todas participaram da atividade. Foi aplicado presencialmente na escola, utilizando a internet da unidade escolar no mês de novembro de 2022. O jogo foi jogado individualmente e cada aluna usou o seu celular. Apenas uma aluna não tinha o aparelho e foi usado o celular da professora. Todas as alunas jogaram duas partidas do jogo.

As alunas (Jaíne, Ana Carolina, Vanessa e Edlaine) ficaram muito empolgadas com a atividade do jogo digital. Elas fizeram várias perguntas, sobre como eu havia criado o jogo, onde aprendi fazer isso, se havia criado outros jogos, etc. E ficaram ansiosas para começar a jogar o jogo. Esse entusiasmo se deu porque a utilização de jogos no ambiente escolar era algo completamente novo para as estudantes.

A aluna (Jaíne), perguntou se nas próximas aulas de história eu iria levar outros jogos, porque o jogo era muito legal e tinha ficado mais fácil aprender o conteúdo da disciplina. Edlaine reiterou a afirmação da colega, dizendo que detestava a disciplina de história, mas que o jogo foi muito divertido e que ela havia gostado daquele formato de atividade. E perguntou se não podia trazer os jogos nas próximas aulas. Eu disse que poderíamos criar novos jogos sobre outros temas, mas que dependeríamos que a internet estivesse funcionando, pois, a mesma tem falha na conexão com frequência.

No final da execução do jogo, eu disse que deveríamos encerrar a atividade, porque já iria começar a aula de outra disciplina. E pela primeira vez, as alunas (Jaíne, Ana Carolina, Vanessa e Edlaine) não queriam que a aula terminasse e pediram para continuar jogando o jogo mais um pouco.

A partir desse contexto, podemos perceber que as estudantes não se interessavam pelos conteúdos de história e também não gostavam de participar das aulas. No entanto, o jogo digital despertou o interesse das alunas em participar mais da atividade e possibilitou um maior aprendizado para as mesmas. Segundo Tolomei

(2017), os jogos digitais proporcionam maior engajamento dos estudantes, que se envolvem e sentem mais motivados a participar das atividades propostas.

Além disso, notamos que a aplicação do jogo digital gerou competitividade, desafio, interação e diversão para as alunas. A cada questão respondida as alunas tentavam aumentar a pontuação. A cada partida, elas tentavam melhorar a pontuação anterior e superar umas às outras, gerando uma competitividade saudável entre elas. Durante todas as jogadas as estudantes interagem entre si para responder as questões. Elas trocavam ideias e tiravam as dúvidas umas das outras.

No segundo momento, a docente avaliou o desempenho das alunas no jogo digital. Através dos resultados, é possível ter acesso ao número de acertos e erros de cada estudante. Sendo assim, pode ser realizada uma avaliação geral e individual das aprendizagens das mesmas. Na figura 3 temos os nomes das discentes que participaram do jogo, a pontuação no game e os números de questões acertadas e erradas.

Figura 3 - Participantes do jogo digital

Resultados por aluno





CLASSIFICAR POR Envio Nome Correto + Tempo

Aluno	Enviado	Pontuação	Correto	Incorreto
▶ Vanessa	9:11 - 8 nov 2022	1044	6	6
▶ Edlane Silva	9:12 - 8 nov 2022	1128	9	3
▶ Ana Carolina	9:13 - 8 nov 2022	1266	8	4
▶ Jaine	9:19 - 8 nov 2022	1778	10	2

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Na parte dos resultados também é possível fazer uma análise de cada questão. Assim, o professor consegue saber a quantidade de acertos e erros de cada uma das perguntas. Como podemos observar na figura 4.




Figura 4 - Questões do jogo digital

Pergunta		Corr...	Inco...
1 ▶	 Quem governou o Brasil de 1930 até 1945?	4	0
2 ▶	Quantos anos durou a Era Vargas?	4	0
3 ▶	 A Constituição de 1934 aprovou várias mudanças. Marque a opção que NÃO consiste em um direito aprovado nessa lei.	2	2
4 ▶	 O que foi o Plano Cohen?	2	2
5 ▶	O governo Vargas (1937 -1945) foi implantado uma ditadura. Marque a alternativa que NÃO caracteriza esse período.	3	1
6 ▶	O órgão responsável pela censura aos meios de comunicação?	1	3
7 ▶	O Departamento de Imprensa e Propaganda era responsável por fazer propaganda do governo Vargas nos meios de comunicação. Quais meios de comunicação eram esses?	4	0
8 ▶	 A Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) foi aprovada em 1943. Marque a opção que NÃO é um direito previsto nessa lei.	3	1

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Uma outra opção é clicar em cada questão para saber quais alunos acertaram ou quais erraram. Na questão 4, Vanessa e Jaine erraram a pergunta, já Edilaine e Ana Carolina acertaram a mesma. Como nos mostra a figura 5. Através desses dados a professora conseguiu perceber as dificuldades e as lacunas na aprendizagem de cada aluno individualmente. E, fez as mediações necessárias para esclarecer as dúvidas e ampliar as aprendizagens.

Figura 5 - Questão 4

Pergunta		Corr...	Inco...
1 ▶	 Quem governou o Brasil de 1930 até 1945?	4	0
2 ▶	Quantos anos durou a Era Vargas?	4	0
3 ▶	 A Constituição de 1934 aprovou várias mudanças. Marque a opção que NÃO consiste em um direito aprovado nessa lei.	2	2
4 ▼	 O que foi o Plano Cohen?	2	2

Aluno	Resposta	Mar...
Vanessa	O grupos de comunistas assumiram o governo.	✘
Edlane Silva	Um falso plano, que dizia que os comunistas iriam matar o presidente e assumir o poder.	✔
Ana Carolina	Um falso plano, que dizia que os comunistas iriam matar o presidente e assumir o poder.	✔
Jaine	O grupos de comunistas assumiram o governo.	✘

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Durante a aplicação do jogo encontramos algumas dificuldades: como a falta de recursos tecnológicos e a péssima conexão da internet. A unidade escolar não possui computadores, impressora, projetor, etc. Isso dificultou o nosso trabalho, por isso em algumas aulas tivemos que usar o notebook da professora. Além disso,

como foi mencionado acima uma das alunas não tinha celular e precisou ser utilizado o aparelho da docente. Para finalizar, a conexão da internet não funciona direito, por causa disso, tivemos muita dificuldade para aplicar o jogo.

Mesmo com as dificuldades enfrentadas, a aplicação do jogo eletrônico como recurso de mediação do conteúdo trouxe a novidade para a escola e para as alunas que não conheciam essa ferramenta. Além disso, percebemos que o jogo despertou o desejo e a curiosidade em aprender mais sobre o conteúdo ministrado durante o bimestre.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que a proposta pedagógica apresentada no artigo aproximou o ensino da realidade dos alunos, utilizando as novas tecnologias e os jogos digitais. Os aparelhos tecnológicos, sobretudo os celulares fazem parte do cotidiano da vida dos alunos. Já os jogos digitais fazem parte dos momentos de lazer dos jovens e adolescentes, que se juntam fisicamente ou virtualmente para jogar esses jogos.

Os jogos eletrônicos utilizados como recurso didático atraíram a atenção e despertaram o interesse das alunas em participar da aula da disciplina de história. As alunas se envolveram na execução do jogo, se divertindo e competindo umas com as outras.

No entanto, a escola possui uma estrutura muito precária, não possui os aparelhos tecnológicos necessários para executar esse recurso pedagógico. Além disso, a internet às vezes não funciona direito, tudo isso dificulta a utilização dos jogos digitais no cotidiano escolar.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Circe M.F. Ensino de História: fundamentos e métodos. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2008

BOULOS Júnior, Alfredo. História sociedade & cidadania: 9º ano: ensino fundamental: anos finais. 4º ed. São Paulo: FTD, 2018.

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

COSTA, Daniel Leite et al. Revisão Bibliográfica dos Aspectos e Métodos Componentes da Gamificação na Educação. **Feedback**, v. 10, n. 1, p. 6, 2018. Disponível em:

<<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/188367> > Acesso em: 05 agos. 2022.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote**, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/416>> Acesso em: 10 agos. 2022.

JUNIOR, LIMA; CORREA, Eliud Falcão. “E-stória”: o ensino de história e os jogos digitais-um estudo de caso através da plataforma Kahoot!. 2019.

KARNAL, Leandro, (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2007.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2ª. Ed. São Paulo: EPU, 2013.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MARTINS, Dayse Marinho et al. A gamificação no ensino de história: o jogo “legend of zelda” na abordagem sobre medievalismo. **HOLOS**, v. 7, p. 299-321, 2016. Disponível em:< <https://www.redalyc.org/pdf/4815/481554871025>.> Acesso em: 12 set. 2022.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015. < Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran> Acesso em: 13 set. 2022.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórica-prática**. Porto Alegre: Penso, p. 02-25, 2018. <Disponível em:

https://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1>
>Acesso em: 14 set. 2022

POMMER, Roselene Moreira Gomes; LOPES, Luana. O jogo digital como estratégia para o ensino da história. **RELACult-Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, v. 5, 2019. Disponível em:
<<https://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/1190/821> > Acesso em: 09 set. 2022.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em:
<<https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/download/440/259>
>Acesso em: 15 agos. 2022.