

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC/SP
COORDENADORIA GERAL DE ESPECIALIZAÇÃO,
APERFEIÇOAMENTO E EXTENSÃO
COGEAE**

FRANCISCO UILTON ALVES ARAÚJO

**O ENSINO DE HISTÓRIA E O USO DAS TECNOLOGIAS:
UMA METASSÍNTESE DE ESTUDOS REALIZADOS
ENTRE 2009 A 2018**

**São Paulo
2019**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC/SP
COORDENADORIA GERAL DE ESPECIALIZAÇÃO,
APERFEIÇOAMENTO E EXTENSÃO
COGEAE**

**FRANCISCO UILTON ALVES ARAÚJO
RA: 00199839**

**O ENSINO DE HISTÓRIA E O USO DAS TECNOLOGIAS:
UMA METASSÍNTESE DE ESTUDOS REALIZADOS
ENTRE 2009 A 2018**

Monografia apresentada a Coordenadoria Geral de Especialização, Aperfeiçoamento e Extensão da PUC-SP, como requisito parcial a obtenção do título de especialista em **História, Sociedade e Cultura**, sob a orientação da **Prof^a. Dr^a. Yone de Carvalho**.

**São Paulo
2019**

RESUMO

Este estudo tem como objetivo investigar como as tecnologias estão sendo utilizadas para o ensino na disciplina de História e quais as contribuições desses recursos tecnológicos para a construção do conhecimento em sala de aula. Para atingir esses objetivos, o estudo recorre a um mapeamento de pesquisas acadêmicas *stricto sensu*, que abordam a temática do ensino de história com a utilização das tecnologias. Buscou-se esses estudos na plataforma CAPES, com espaço temporal entre 2009 a 2018 para obter as pesquisas, as quais tomamos como nosso objeto de análise. Das pesquisas mapeadas, selecionamos 10, que se enquadraram nos nossos objetivos e as analisamos a partir do aporte metodológico da metassíntese, que sugere seis etapas para a análise dos estudos. Ao adotarmos essa metodologia, identificamos quatro categorias que apresentam como os recursos tecnológicos estão sendo utilizados, os jogos digitais, o ensino híbrido, softwares educacionais e recursos didáticos multimodais. Quanto às contribuições desses recursos tecnológicos na produção de conhecimento, os resultados dos trabalhos analisados apontam para a utilização desses recursos, como os jogos digitais e o ensino híbrido, por exemplo, como meios que obtêm êxito, pois direcionaram os alunos a análises de fontes históricas que permitem uma visão das suas realidades, tornando-os personagens principais de sua própria aprendizagem, tornando evidente as contribuições das tecnologias para o ensino de História

Palavras-chave: Ensino de História; Recursos Tecnológicos; Metassíntese; Tecnologias para o Ensino de História; Produção de Conhecimento.

ABSTRACT

This study aims to investigate how technologies are being used for teaching in the History discipline and what are the contributions of these technological resources to the construction of knowledge in the classroom. To achieve these goals, the study uses a mapping of *stricto sensu* academic research that addresses the theme of teaching history with the use of technologies. We sought these studies in the CAPES platform, with timeframe from 2009 to 2018 to obtain the research, which we take as our object of analysis. From the mapped researches, we selected 10, which fit our objectives and analyzed them based on the methodological support of metasynthesis, which suggests six steps for the analysis of the studies. By adopting this methodology, we identified four categories that present how technological resources are being used, digital games, hybrid education, educational software, and multimodal learning resources. As for the contributions of these technological resources in the production of knowledge, the results of the analyzed studies point to the use of these resources, such as digital games and hybrid education, as successful means, since they directed students to analyzes of historical sources. that allow a vision of their realities, making them the main characters of their own learning, making evident the contributions of technologies to the teaching of History.

Keywords: History Teaching; Technological Resources; Metasynthesis; Technologies for the Teaching of History; Knowledge Production.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 MAPEAMENTO DA PESQUISA	11
3 METASSÍNTESE QUALITATIVA DAS PESQUISAS	17
3.1 Recursos Tecnológicos	21
3.2 Jogos Digitais	22
3.2.1 Estudo Nº6: Jogando com a crítica histórica: As novas tecnologias e o desenvolvimento de “Os Revoltosos”.....	22
3.2.2 Estudo Nº10: Jogos digitais como suporte para o ensino e aprendizagem em História	23
3.2.3 Estudo Nº11: Objetos digitais de aprendizagem de História do Brasil para o Ensino Médio: uma proposta de roteiro avaliativo para o professor-curador	25
3.2.4 Estudo Nº13: História em jogo: orientações didáticas para o uso de um game no ensino de História para o 4º ano do ensino fundamental	26
3.2.5 Estudo Nº14: A formação de professores e o uso de recursos tecnológicos no ensino de História.....	27
3.3 Ensino Híbrido	28
3.3.1 Estudo Nº7: Tecnologia, inovação e ensino de História: o ensino híbrido e suas possibilidades	28
3.3.2 Estudo Nº16: Ensino de História e internet: uma experiência com o caso da Segunda Guerra Mundial.....	29
3.4 Softwares Educacionais	31
3.4.1 Estudo Nº8: O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator mediador do trabalho do professor de História: a utilização da plataforma MOODLE	31
3.4.2 Estudo Nº9: O ensino de História e linguagens digitais: análise de recursos educacionais como ferramentas pedagógicas.....	33
3.5 Recurso Didático Multimodal	34

3.5.1 Estudo Nº15: O ensino de Geografia e História na pós-modernidade: os desafios e as possibilidades das multimodalidades e das tecnologias.....	34
3.6 Metassíntese: Novas Afirmações e Explicações	35
3.6.1 Novas afirmações.....	35
3.6.2 Novas explicações	37
CONSIDERAÇÕES.....	39
FONTES.....	41
REFERÊNCIAS.....	43

1 INTRODUÇÃO

Este estudo tem como objeto de análise, os resultados de pesquisas acerca da utilização das tecnologias no ensino de História. A questão do uso da tecnologia digital na educação, especificamente no ensino de História, é a motivação para a realização deste estudo, pois nos faz questionar, como os recursos tecnológicos estão sendo utilizados para a produção de conhecimento em sala de aula.

Iremos discutir, por meio de pesquisas científicas, qual a contribuição do recurso tecnológico, no processo de ensino e aprendizagem no ensino de História, analisando as metodologias empregadas por professores da área no ambiente escolar.

Ao analisarmos os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), na disciplina de História, um dos objetivos do Ensino Fundamental, é que os alunos sejam capazes de saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos (BRASIL, 1998).

Entendemos que a sociedade contemporânea, assim como o sistema educacional, está em constantes mudanças. De acordo com Moura (2009), os novos modelos didáticos-metodológicos para o ensino de História, devem ser vistos como fruto das transformações que a sociedade vem passando com a globalização das telecomunicações.

Moura (2009, p. 2) ainda destaca que “com as mudanças nas relações sociais, na política, na economia e nos avanços tecnológicos do século XX, a sociedade começou a exigir da escola maior participação na educação das novas gerações”.

Nesse sentido, perceberemos o quanto as transformações que a sociedade enfrenta, afetam diretamente a maneira de se comportar, de ensinar em sala de aula e de adquirir conhecimento por meio de novas ferramentas.

Ao abordar a questão de ensinar História em sala de aula, utilizando uma nova ferramenta como recurso pedagógico, nos questionamos como a tecnologia realmente impacta na produção de conhecimento dos alunos.

De acordo com nossas reflexões partimos de dois questionamentos principais para elaboração deste estudo, a partir de resultados de dissertações e teses, acadêmicas e profissionais: **Como a tecnologia está sendo utilizada**

nas aulas de História? E qual a contribuição desse recurso tecnológico para a construção do conhecimento?

Conforme os questionamentos apresentados, temos como objetivos neste estudo, identificar as formas de utilização das tecnologias e como essas tecnologias ao serem utilizadas contribuem para a construção de conhecimento, na disciplina de História. Para atender a esses objetivos, este estudo estrutura-se da seguinte forma: uma introdução, na qual apresentamos as inquietações e objetivos para a realização da investigação; em seguida no mapeamento da pesquisa selecionaremos as dissertações e teses entre 2009 a 2018 referentes a temática na qual estamos pesquisando; na parte dedicada a metodologia, recorreremos à metassíntese, a qual apresentamos as explicações das seis etapas desse método, assim como as análises dos estudos selecionados, divididos em quatro categorias cada uma com sua tecnologia para o ensino de História; das análises, tecemos novas afirmações e explicações acerca das metodologias com suporte da tecnologia; em seguida, algumas considerações

2 MAPEAMENTO DA PESQUISA

Para chegarmos aos nossos resultados e posteriormente a uma compreensão da proposta que indagamos, inicialmente iremos fazer um mapeamento das pesquisas que se vinculam ao nosso estudo.

Para Fiorentini *et al.* (2016), o mapeamento de pesquisa faz referência à identificação, à localização e à descrição das pesquisas realizadas num determinado tempo, espaço e campo de conhecimento.

Em síntese, entendemos o mapeamento da pesquisa como um processo sistemático de levantamento e descrição de informações acerca das pesquisas produzidas sobre um campo específico de estudo, abrangendo um determinado espaço (lugar) e período de tempo. Essas informações dizem respeito aos aspectos físicos dessa produção (descrevendo onde, quando e quantos estudos foram produzidos ao longo do período e quem foram os autores e participantes dessa produção), bem como aos seus aspectos teórico-metodológicos e temáticos. (FIORENTINI, et al. 2016, p.18).

Conforme Castelo Branco (2018, p. 24), o processo de mapear de modo teórico as produções científicas, “contribui de forma significativa para qualquer investigação científica, pois permite que o pesquisador indique dissertações e teses já publicadas sobre o tema que investiga”. Dessa perspectiva e diante dos resultados das pesquisas, iremos estabelecer relações entre os estudos analisados com o nosso objeto de pesquisa.

O mapeamento para o nosso estudo está vinculado na área das Ciências Humanas, especificamente na área da História, mas pretendemos nos direcionar no Ensino de História com a utilização da tecnologia digital.

Para realização do nosso estudo partimos de algumas delimitações. A temática em pesquisas que tratam do Ensino de História com o uso da Tecnologia Digital; plataforma escolhida de mapeamento das dissertações e teses foi a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES); e o espaço temporal entre 2009 a 2018.

Junto a essas delimitações foram aplicados filtros para a seleção das pesquisas como: grande área Ciências Humanas; mestrado acadêmico; mestrado profissional; doutorado acadêmico; doutorado profissional.

Inicialmente buscou-se na plataforma CAPES, como palavra de pesquisa “Ensino e História”, houve então uma grande quantidade de trabalhos, alguns referentes a nossa temática e outros não. Para filtrar ainda mais, e chegar aos

nossos resultados esperados, formulamos uma frase para pesquisa: “Ensino de História e o uso da Tecnologia”, dessa forma a quantidade de trabalhos foram reduzidos e conseguimos elencar assim possíveis trabalhos, afim de chegar ao nosso objeto de estudo.

Aplicando-se os filtros, identificamos dezessete (17) pesquisas vinculadas ao nosso estudo em programas de quinze (15) universidades, entre federais, estaduais e particulares, a saber as instituições: Universidade de Caxias do Sul (UCS), Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Universidade Federal de Sergipe (UFS), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC/GO), Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), Fundação Universidade do Rio Grande (FURG), Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade Franciscana (UFN), Universidade Federal Fluminense (UFF), Universidade Federal de Goiás (UFG), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), apresentadas no Quadro 1 a seguir:

Quadro 1: Dissertações e Teses com as palavras-chave: *Ensino de História, Tecnologias e Digitais*, no período de 2009 a 2018.

Nº	TÍTULO DA PESQUISA	AUTOR	CURSO	TIPO	I.E.	ANO
1	Tempo, memórias e saberes histórias de professores e suas tecnologias	RODRIGUES, Maria de Fatima Baldez	Educação em Ciências	M	FURG	2012
2	Do papel ao digital: como as novas tecnologias desafiam a função do editor de livros de história	PINSKY, Luciana	C. C. ¹	M	USP	2013

¹ Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP).

3	Informática no ensino de história: uma análise do curso de História da UEG-Quirinópolis	SANDRE, Lara Patrícia	História	M	PUC/GO	2013
4	Análise de Jogos Digitais Infantis para o Ensino e Aprendizagem de História das Artes	VIEIRA, Izana Weber	Tecnologias da Inteligência e Design Digital	M	PUC/SP	2014
5	Tecnologias digitais de informação e comunicação no contexto da formação inicial presencial de professores de História	DIAS, Márcia Maria	Educação	MP	UFMG	2016
6	Jogando com a crítica histórica: As novas tecnologias e o desenvolvimento de "Os Revoltosos"	LOPES, Lucas Roberto Soares	Educação	MP	UDESC	2016
7	Tecnologia, inovação e ensino de história: o ensino híbrido e suas possibilidades	RODRIGUE, Eric Freitas	Ensino de História	MP	UFF	2016
8	O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator mediador do trabalho do professor de história: a utilização da plataforma moodle	ROSA, Aurélio Martins	História	MP	UFG	2016

9	O ensino de história e linguagens digitais: análise de recursos educacionais como ferramentas pedagógicas	LIMA, Daniel Torquato Fonseca de	Educação	M	UEPB	2017
10	Jogos digitais como suporte para o ensino e aprendizagem em História	SILVA, Fabrício	Educação	M	UNESP	2017
11	Objetos digitais de aprendizagem de História do Brasil para o Ensino Médio: uma proposta de roteiro avaliativo para o professor-curador	SOUZA, Renato Fontes de	Educação: currículo	M	PUC/SP	2017
12	Cultura digital e fazer histórico: estudo dos usos e apropriações das tecnologias digitais da informação e comunicação no ofício do historiador	AGUIAR, Leandro Coelho de	Ciência da Informação	M	UFRJ	2018
13	História em jogo: orientações didáticas para o uso de um game no ensino de história para o 4º ano do ensino fundamental	FREITAS, Alexandre Augusto Castro de Souza	Educação	M	UNESP	2018
14	A formação de professores e o uso de recursos tecnológicos	RAMBO, Fernanda	História	MP	UCS	2018

	no ensino de história					
15	O ensino de geografia e história na pós-modernidade: os desafios e as possibilidades das multimodalidades e das tecnologias	RUSSINI, Augusto	E. H. L. ²	M	UFN	2018
16	Ensino de história e internet: uma experiência com o caso da Segunda Guerra Mundial	SANTOS, Marcelo	História	MP	UFS	2018
17	História, técnica e novas mídias: reflexões sobre a história na era digital	SILVEIRA, Pedro Telles da	História	D	UFRGS	2018

Fonte: O autor

Ao analisar o Quadro 1 com as dezessete (17) pesquisas selecionadas, realizamos uma leitura dos títulos e resumos dos estudos, em seguida das questões e dos objetivos das pesquisas, chegando os resultados. Todo esse processo nos possibilitou verificar em que contexto as pesquisas se situam, podendo assim chegarmos aos estudos que atendem aos nossos questionamentos da proposta de pesquisa.

Ainda referente ao Quadro 1, percebe-se uma predominância das pesquisas com a temática em questão na região Sudeste do Brasil, com oito (8) trabalhos, no Sul encontramos cinco (5), na região Centro-Oeste dois (2), Nordeste dois (2), porém na região Norte com os filtros aplicados, não foram encontrados estudos.

² Ensino de Humanidades e Linguagens da Universidade Franciscana (UFN).

3 METASSÍNTESE QUALITATIVA DAS PESQUISAS

A partir dos filtros aplicados, identificamos dez (10) estudos em que os docentes utilizam as tecnologias nas aulas de História. Dessa forma, atendendo aos objetivos da nossa pesquisa, realizamos uma metassíntese, buscando encontrar essas possíveis contribuições.

Para Matheus (2009) a metassíntese ou meta-análise é uma metodologia que resultou do aumento das produções científicas, tornando-se o fundamento do movimento da prática baseada em evidências na área da saúde.

Conforme Zimmer (2006), nos evidencia “uma metassíntese qualitativa é um tipo de estudo qualitativo que utiliza como dados os achados de outros estudos qualitativos ligados pelo mesmo ou por um tema relacionado” (p. 312, tradução nossa)³.

Para a realização dessa metodologia de pesquisa é de suma importância, identificar o interesse intelectual do investigador e o objetivo da pesquisa que irá ser desenvolvida.

Nesse sentido Matheus (2009), destaca as seis etapas para a elaboração da metassíntese. Para a autora a primeira etapa é a problemática inicial, ou seja, o interesse intelectual do investigador, junto ao objetivo da pesquisa. Esse processo inicial destacamos na introdução do projeto, onde por meio das pesquisas selecionadas, iremos analisar como os professores de História estão utilizando as tecnologias em suas aulas.

O objetivo é o primeiro passo para fazer uma revisão sistemática e decorre da questão que vai nortear o estudo, sendo necessário, por isso, que seja bem específica. Já, o interesse intelectual fundamenta-se na relevância e na necessidade de integrar os dados dispersos sobre determinado tema. (MATHEUS, 2009, p. 545).

A segunda etapa consiste em decidir e selecionar o que é relevante aos interesses da pesquisa, os critérios para a inclusão dos estudos. Nessa etapa Matheus (2009), nos evidencia que é uma coleta de dados exaustiva, pois dependerá dela a validade da metassíntese, onde será desenvolvido os critérios de inclusão e exclusão dos trabalhos selecionados. Ao realizar o mapeamento

³ “a qualitative meta-synthesis is a type of qualitative study that uses as data the findings from other qualitative studies linked by the same or a related topic” (ZIMMER, 2006, p. 312).

inicial das pesquisas, elaboramos a segunda etapa, pois estabelecemos filtros para a seleção dos estudos.

A terceira etapa do processo de elaboração da metassíntese, requer que os estudos selecionados sejam lidos e relidos, afim de analisar todas as interpretações e metáforas relevantes, “elaborando resumos de forma a torna os resultados mais acessíveis e organizados para o revisor/pesquisador” (MATHEUS, 2009, p. 545).

Ao concluir nosso mapeamento, iniciamos a terceira etapa, a partir de leituras sistematizadas, no decorrer do projeto apresentaremos as pesquisas que constituem o objeto de análise para à realização do nosso estudo.

Para Matheus (2009), a quarta etapa inicia-se em determinar como os estudos selecionados estão relacionados, “ao justapor os resultados dos estudos primários pode ser feita a suposição inicial sobre o relacionamento entre os estudos” (p. 545).

Acerca dessa etapa, Zimmer (2006) ainda pontua de acordo com o pensamento de Paterson *et al.* (2001), que a quarta etapa “exige a comparação dos projetos de pesquisa incluindo suposições subjacentes a metodologias de estudo e ‘avaliação dos estudos e padrões’ encontrados nos estudos” (ZIMMER, 2006, p. 313, tradução nossa)⁴.

A quinta etapa requer que o pesquisador elabore novas afirmações, Matheus (2009, p. 545), destaca que essas afirmações sejam “mais concisas e amplas que correspondam ao conteúdo do conjunto dos resultados, mas que preservem o contexto do qual surgiram”.

Quanto à última e sexta etapa consiste na elaboração de uma nova explicação, de forma a abranger todos os estudos selecionados como objeto de pesquisa, “a metassíntese precisa sustentar os conceitos de cada estudo, ou seja, o novo conceito precisa ser capaz de incluir os conceitos nos estudos pesquisados” (MATHEUS, 2009, p. 545).

Diante da análise da Matheus (2009), referente a sexta etapa Zimmer (2006) e Paterson *et al.* (2001) ainda destacam que essa é a etapa culminante

⁴ “requires comparison of research designs, including assumptions underlying study methodologies, and ‘appraisal of the themes and patterns’ found within the studies” (ZIMMER, 2006, p. 313).

do método, pois seu propósito é desconstruir as ideias atuais sobre um fenômeno, dessa forma chegando a um entendimento teórico mais claro e profundo. “Dessa forma, outro nível de síntese é possível: aquela derivada da análise e interpretações” (MATHEUS, 2009, p. 545).

Entendemos que as três primeiras etapas do metassíntese foram desenvolvidas, a seguir iremos considerar os passos analíticos do método, ou seja, iremos nos aprofundar nas pesquisas selecionadas como objeto de estudo.

Diante das reflexões e do desenvolvimento da pesquisa, elaboramos nossa proposta de estudo, com a problemática que nos questiona com os professores de História estão utilizando a tecnologia digital em suas aulas? E como esse recurso contribui para a produção de conhecimento nos alunos? Junto aos métodos e objetivos do nosso estudo e posteriormente aos resultados encontrados através das etapas da metassíntese, apontadas por Matheus (2009), Zimmer (2006) e Paterson (2001).

Quadro 2: Dissertações e Teses selecionadas que atendem ao nosso objeto de estudo, o uso das tecnologias digitais nas aulas de História.

Nº	TÍTULO DA PESQUISA	AUTOR	CURSO	TIPO	I.E.	ANO
6	Jogando com a crítica histórica: As novas tecnologias e o desenvolvimento de “Os Revoltosos”	LOPES, Lucas Roberto Soares	Educação	MP	UDESC	2016
7	Tecnologia, inovação e ensino de história: o ensino híbrido e suas possibilidades	RODRIGUES, Eric Freitas	Ensino de História	MP	UFF	2016
8	O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator mediador do trabalho do professor de história: a utilização da	ROSA, Aurélio Martins	História	MP	UFG	2016

	plataforma moodle					
9	O ensino de história e linguagens digitais: análise de recursos educacionais como ferramentas pedagógicas	LIMA, Daniel Torquato Fonseca de	Educação	M	UEPB	2017
10	Jogos digitais como suporte para o ensino e aprendizagem em História	SILVA, Fabrício	Educação	M	UNESP	2017
11	Objetos digitais de aprendizagem de História do Brasil para o Ensino Médio: uma proposta de roteiro avaliativo para o professor-curador	SOUZA, Renato Fontes de	Educação: currículo	M	PUC/SP	2017
13	História em jogo: orientações didáticas para o uso de um game no ensino de história para o 4º ano do ensino fundamental	FREITAS, Alexandre Augusto Castro de Souza	Educação	M	UNESP	2018
14	A formação de professores e o uso de recursos tecnológicos no ensino de história	RAMBO, Fernanda	História	MP	UCS	2018

15	O ensino de geografia e história na pós-modernidade: os desafios e as possibilidades das multimodalidades e das tecnologias	RUSSINI, Augusto	E. H. L.	M	UFN	2018
16	Ensino de história e internet: uma experiência com o caso da Segunda Guerra Mundial	SANTOS, Marcelo	História	MP	UFS	2018

Fonte: O autor

De acordo com os filtros aplicados e realizadas as três primeiras etapas da metodologia metasíntese, o Quadro 2 nos apresenta os estudos que se vinculam a temática na qual estamos pesquisando. A partir dos estudos selecionados, iremos partir para a quarta etapa do método, onde determinaremos como as pesquisas estão relacionadas.

3.1 Recursos Tecnológicos

A partir da leituras e releituras das pesquisas selecionadas, categorizamos as estudos para a realização das análises. O ensino de História com o uso das tecnologias: com jogos digitais; ensino híbrido; softwares educacionais; e recurso didático multimodal. Estabelecemos essas quatro categorias para vincular os estudos que abordam o mesmo recurso tecnológico. Nas análises, utilizaremos o número da pesquisa e o nome do autor de acordo com o Quadro 2, para a identificação dos trabalhos.

3.2 Jogos Digitais

Entende-se por jogos digitais uma forma de entretenimento que pode ser acessada pelo celular, ou por qualquer outra máquina tecnológica que tenha suporte para o jogo. No entanto, utilizar esse recurso tecnológico para o ensino de História ultrapassa o limite de apenas diversão, para Lopes (2016) a História nos proporciona raciocínios profundos e utilizar jogos digitais é “uma tentativa diferenciada de proporcionar experiências com a ciência histórica em formato de jogo” (LOPES, 2016, p. 21).

Dentre os estudos selecionados no Quadro 2, cinco deles estão vinculados ao ensino de História com o uso das tecnologias, como recurso em sala de aula através de jogos digitais, a saber os números dos estudos, N°6, N°10, N°11, N°13 e N°14.

3.2.1 Estudo N°6: Jogando com a crítica histórica: As novas tecnologias e o desenvolvimento de “Os Revoltosos”

O estudo N°6 desenvolvido por Lopes (2016), tem como principal objetivo desenvolver a base da crítica histórica em alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e Médio através da elaboração de um jogo digital, denominado “Os Revoltosos”. O jogo tem como pano de fundo os acontecimentos iniciais e os motivos que levaram a Revolta da Chibata.

Para Lopes (2016), a atual sociedade é bombardeada por informações com diversos tipos de interesses e de formas variadas, que são ligadas por redes de informação que se interligam e crescem. Entende-se dessa forma, uma constante produção de informações, gerando os questionamentos do autor: “com tantas informações disponíveis online chegando a todo o momento, em quais acreditar? Quais recusar? Pensa-se que uma das respostas para essas questões está no ensino de História e na crítica histórica” (LOPES, 2016, p. 14).

Com base nesses questionamentos e na criticidade do pensamento histórico, foi desenvolvido o jogo digital, onde os alunos refletiram sobre as análises das fontes históricas.

No estudo N°6, o jogo baseia-se em contextos e em dicas dentro do próprio jogo, o aluno/jogador deve analisar uma fonte histórica e seguir caminhos

diferentes dependo da sua escolha, assim o principal objetivo são as análises das fontes históricas.

Dependendo da fonte que o jogador escolher, ele seguirá por um caminho diferente. E, baseado na sua interpretação das fontes o resultado final muda, tal como acontece com os historiadores, que dependendo das fontes e de como ele as interpreta é levado para um resultado diferente no seu trabalho. Desse modo, o foco é que o jogador perceba que essas relatividades existem, mas que também existem fontes confiáveis a respeito, as quais eles devem saber diferenciar (LOPES, 2016, p. 136).

Por possuir finais diferentes o jogo pode ser jogado mais de uma vez, deixando os jogadores interessados em outros finais.

Produzido o jogo digital “Os Revoltosos”, com as leituras e análises das fontes históricas, chegamos as considerações preliminares do jogo feitas por Lopes (2016) em sala de aula com os alunos, que segundo eles o jogo era relativamente curto, porém poderia ser jogado mais de uma vez, por possuir diferentes finais.

Lopes (2016) destaca que os alunos entenderam o principal objetivo do jogo, as análises das fontes históricas, pois conseguiram perceber o motivo das fontes estarem ali. No entanto, outros alunos escolheram caminhos aleatórios sem ler o que estava passando. O autor ainda conclui que apesar das possíveis críticas em relação ao jogo, o mesmo tem um potencial enorme para o ensino de História.

3.2.2 Estudo Nº10: Jogos digitais como suporte para o ensino e aprendizagem em História

O objetivo geral do estudo Nº10, foi utilizar jogos digitais como suporte no processo de ensino e aprendizagem em História. Silva (2017) seguiu duas linhas de trabalho em relação aos objetivos específicos, uma teórica que buscou entender o processo histórico do ensino de História, analisando as relações dos discentes com as tecnologias, sobre o uso dos jogos digitais, na sua relação lucida na prática educativa.

A outra linha que Silva (2017) seguiu foi empírica, contextualizando conceitos relacionados ao ensino de História e humanidades, observando o contato dos estudantes com um jogo digital na prática em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem.

Para Silva (2017) o processo histórico de desenvolvimento da disciplina História, no caso do Brasil esteve pautado nos interesses do Estado, na busca por consolidar uma nação com identidade própria, adequando assim, os objetivos educacionais do país com o contexto histórico.

O recurso tecnológico que Silva (2017) analisou em sua dissertação de mestrado, foi o jogo “*Aritana e a pena de harpia*”, da empresa brasileira *Duaik Entretenimento*. De acordo com o contexto do jogo, existem vários elementos relativos a natureza e a mitologia indígena, que para o autor são adaptáveis a vários temas trabalhados no ensino e aprendizagem em História.

Ao trabalhar com a mitologia indígena, Silva (2017) nos evidencia que essa temática pode ser utilizada nos oitavos anos, uma vez que eles estudem a “Colonização Espanhola” e “Independência da América Espanhola”. Já nos sétimos anos, podem ser utilizados os temas, “Contribuição dos Maias, Incas e Astecas para a diversidade cultural da América”, “A Conquista Espanhola e o Império Inca”, “O encontro entre culturas no Brasil”, entre outros.

O autor ainda destaca que o jogo possibilita trabalhar outros conceitos do estudo da História “como crença, mito, tradição, oferenda, renovação da natureza, entre outros que estabelecem relação com a Idade Antiga, medieval ou mesmo Moderna” (SILVA, 2017, p. 82).

No estudo Nº10 também foram utilizadas duas atividades junto ao jogo, um questionário inicial e uma atividade avaliativa final. Partindo para os resultados da proposta desenvolvida por Silva (2017), do ponto de vista pedagógico para os professores envolvidos na pesquisa, os alunos participantes em sua maioria não acreditaram que os jogos digitais lhes possibilitaram algum tipo de aprendizado que possa ser utilizado na escola.

Porém, ao realizarem a atividade final em duplas, sobre o contexto do jogo digital, ou seja, o conteúdo histórico do jogo, os alunos demonstraram compreender alguns conceitos, como o conceito dos deuses ligado ao politeísmo, e sobre o aspecto mitológico do jogo demonstraram compreender o significado de mito. Assim, para Silva (2017) o entendimento dos alunos a respeito das atividades do jogo digital e do conteúdo ministrado foi satisfatório.

3.2.3 Estudo Nº11: Objetos digitais de aprendizagem de História do Brasil para o Ensino Médio: uma proposta de roteiro avaliativo para o professor-curador

O estudo Nº11 analisa os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), de História do Brasil para o Ensino Médio. A questão-problema de Souza (2017) em sua dissertação de mestrado é a seguinte: “Quais critérios os professores de História podem empregar para selecionar objetos digitais de aprendizagem de História do Brasil para o Ensino Médio?”

Souza (2017) em seu estudo apresenta alguns objetos digitais de aprendizagem de História, exemplificando os diferentes recursos e estratégias da ODA de História do Brasil para o Ensino Médio.

Entre os aplicativos apresentados pelo autor está o *Look História*, que oferece resumos e videoaulas sobre os principais conteúdos abordados nos cursos regulares de História. Em seguida Souza (2017) nos apresenta o canal de videoaulas *História Online*, que disponibiliza diversos vídeos que abordam temas de todos os períodos da História, e ainda contém conteúdo de outras disciplinas de Humanidades.

Para o autor as animações e os jogos interativos desenvolvidos para o ensino de História.

(...) assumem uma significativa parte dos conteúdos digitais oferecidos pelas coleções; podem ser apresentações curtas (até 5 min.) ou jogos que envolvam conjuntos de questões ou testes com correção automática pelo computador (Quiz) sobre determinados assuntos trabalhados nos materiais (SOUZA, 2017, pp. 45-46).

Desse modo, entende-se que as animações e os jogos interativos, assim como outros recursos tecnológicos, podem contribuir para o professor de História, no que desrespeito a organização do seu planejamento de aula.

Para Souza (2017), ao propor um roteiro avaliativo em sua pesquisa acerca dos Objetos Digitais de Aprendizagem de História do Brasil para o Ensino Médio, o autor nos indica caminhos para uma prática educativa e um ensino que supere a tradição do positivismo.

Souza (2017) ainda enfatiza, que as “Novas Tecnologias no ensino de História”, são muito amplas e que os avanços e mudanças impulsionadas pela cultura digital nos impede a reflexão a todo instante.

3.2.4 Estudo Nº13: História em jogo: orientações didáticas para o uso de um game no ensino de História para o 4º ano do ensino fundamental

O estudo Nº13 denominado “*História em jogo: orientações didáticas para o uso de um game no ensino de História para o 4º ano do ensino fundamental*”, seu autor Freitas (2018) ao refletir sobre o cotidiano permeado pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), se propôs a analisar games.

Inicialmente, Freitas (2018) analisa games não construídos com finalidades educacionais e seu uso como estratégia pedagógica nas aulas de História de uma turma do 4º ano do ensino fundamental de uma escola da Rede Pública Estadual na cidade de Bauru no estado de São Paulo.

Assim como no estudo anterior analisado, Freitas (2018) analisa os Objetos Digitais de Aprendizagem (ODA), o objeto em questão é o game Minecraft, com ampla utilização pelos alunos fora do ambiente escolar. O objetivo é produzir estratégias facilitadoras de seu uso pedagógico.

Por meio da sequência didática elaborada por Freitas (2018) para as aulas de História em seu estudo, o diálogo pedagógico entre Minecraft e História, deu-se na funcionalidade básica do jogo, que é justamente “construir estruturas desde as mais simples as mais complexas, permitindo ao jogador interagir e se relacionar com outros observando estruturas de origem e características diferentes no mundo virtual” (FREITAS, 2018, p. 49)

De acordo com o estudo Nº13, a sequência didática teve o intuito de proporcionar os alunos a construir e relacionar o olhar da temporalidade com a construção de seu pertencimento histórico e social (FREITAS, 2018). Esse material produzido privilegiou o game enquanto um ODA, facilitando assim o aprendizado por meio de uma linguagem mais próxima do cotidiano dos alunos.

Freitas (2018) ao buscar informações com a direção da unidade escolar, incluindo coordenador pedagógico e supervisor acerca de um game enquanto objeto de aprendizagem, o autor destaca alguns dados relevantes, como por exemplo, os membros da equipe escolar afirmaram gostar e ter um domínio razoável ou bom acerca da utilização das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC).

O autor ainda evidência que os gestores e docentes da unidade escolar, cerca de 50% não tiveram uma formação satisfatória para lidar com as TDIC na

educação. Porém, 100% afirmaram utilizar tecnologias no ambiente escolar, no que desrespeito ao sistema avaliativo e no material didático.

3.2.5 Estudo Nº14: A formação de professores e o uso de recursos tecnológicos no ensino de História

No estudo Nº14, denominado “*A formação de professores e o uso de recursos tecnológicos no ensino de história*”, sua autora Fernanda Rambo tem o objetivo específico muito claro em seu estudo, analisar como os professores da rede pública de Flores da Cunha inserem a cultura digital nas aulas de História, com o recorte para a História do Rio Grande do Sul.

Rambo (2018) analisou a influência das tecnologias digitais na educação, na instituição que desenvolveu sua dissertação de mestrado. Apresentou quinze aplicativos entre jogos e museus virtuais já existentes, para o ensino e aprendizagem da História no contexto do estado do Rio Grande do Sul.

Dentre os recursos encontrados oito são sobre a Revolução Farroupilha, dois sobre museus, um sobre a independência, dois elencando as grandes navegações e um mostrando como era na Idade da Pedra (RAMBO, 2018, p. 31).

No entanto, no estudo Nº14 a autora selecionou apenas quatro dos quinze aplicativos, pela coerência com o conteúdo, clareza das noções de tempo, espaço e relações sociais.

O primeiro aplicativo elencado por Rambo (2018), foi sobre as *Grandes Navegações (Europeus na América)*, aplicativo de vídeos que está dividido em episódios curtos, que podem ser trabalhados em sequência ou individualmente, o segundo recurso tecnológico é um *blog* sobre a *Revolução Farroupilha*, pois possui uma série de escolhas de temática dentro de um contexto maior, onde o estudante pode navegar por *Quiz* sobre diversos acontecimentos daquela época.

O terceiro recurso tecnológico escolhido por Rambo (2018) no estudo Nº14 foi o *Museu da Pessoa*, segundo a autora é interativo e traz a possibilidade de qualquer um, ou grupo de pessoas de contar a sua história, por último o quarto recurso que é o segundo aplicativo sobre as *Grandes Navegações*, seu tema fundamental é sobre a colonização da América perpassando pela Europa e África, possui pequenos vídeos introdutórios, jogos de associação de relacionar fatos e objetos que fazem parte daquele contexto.

A autora no estudo N°14, nos evidência que o professor tem a função de ser um mediador no processo de ensino e aprendizagem. E um desses caminhos seriam jogos e aplicativos em que os alunos tivessem uma interação com o professor.

No entanto, Rambo (2018) destaca que os profissionais da educação nem sempre estão preparados suficientemente, em relação as rápidas mudanças que acontecem no cotidiano da era digital. A autora ainda desenvolveu um curso de formação continuada denominado, “*O professor mediador: interação aluno, professor e tecnologias no ensino de história*” para os professores de História na instituição que desenvolveu sua pesquisa.

Assim a ideia do curso de formação continuada desenvolvido no estudo N°14, de certa forma foi qualificar o profissional que o cursou, para utilizarem os recursos tecnológicos existentes para o ensino da História do Rio Grande do Sul.

3.3 Ensino Híbrido

A metodologia de ensino híbrido permite a inclusão do uso da tecnologia, pois é uma mistura de diferentes formas de ensinar e aprender. Este método de ensino para Rodrigues (2016), explora uma combinação entre estudo e aprendizagem no ambiente escolar e fora dele, com o uso do recurso tecnológico.

De acordo com o Quadro 2, a partir dos filtros aplicados, selecionamos dois estudos que estão vinculados ao ensino de História com o uso das tecnologias através do ensino híbrido, a saber os números dos estudos, N°7 e N°16.

3.3.1 Estudo N°7: Tecnologia, inovação e ensino de História: o ensino híbrido e suas possibilidades

O estudo N°7 explora os impactos do crescente uso das tecnologias na educação através de metodologias ativas. Rodrigues (2016) desenvolveu análises profundas acerca dessas metodologias, no que desrespeito ao método de ensino híbrido as possibilidades e o uso no espaço escolar.

Rodrigues (2018) destaca que a tecnologia não é obrigatoriedade em sala de aula, no entanto é um fator complementar, algo que pode colaborar para um

avanço nas formas de ensino e aprendizagem na escola. Desse modo ampliando as relações ensino-aprendizagem, afim de combinar o ensino formal presencial e atividades online.

Rodrigues (2016) ainda salienta que, o ensino híbrido permite que a tecnologia como um recurso pedagógico, ofereça ao aluno autonomia para controlar parte do tempo e momento em que se concentra na aprendizagem de um novo tema. Nesse processo o professor não seria um transmissor de conteúdo, mas sim um mediador, possibilitando em seus alunos questões práticas de reflexões e análises de cada novo tema estudado em sala de aula.

Assim percebe-se que a proposta desenvolvida no estudo N°7, foi procurar utilizar o ensino híbrido como um método que permitisse utilizar tecnologias em sala de aula, no ensino de História. Rodrigues (2016) combinou dois modelos didáticos em sua experiência, o modelo de sala de aula invertida e o de rotação individual.

O recurso tecnológico utilizado por Rodrigues (2016), foi a ferramenta Office Mix criada pela Microsoft. Essa ferramenta possibilita elaborar vídeos interativos, facilitando aos alunos acesso ao conteúdo por meio de uma plataforma online, podendo assim acessar o material antes da aula, fazendo-se um diagnóstico inicial do conteúdo de acordo com o sugerido no modelo de aula invertida.

Portanto, a composição geral do recurso desenvolvido foi um vídeo expositivo sobre um tema, um *quiz* diagnóstico com desafios para os temas estudados e uma tarefa final para a turma desenvolvida em grupos.

3.3.2 Estudo N°16: Ensino de História e internet: uma experiência com o caso da Segunda Guerra Mundial

O estudo N°16 tem como principal objetivo apresentar uma metodologia para o ensino da História da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), através da produção de uma aula digital. Desse modo o estudo de Santos (2018), trata-se da sala de aula invertida, uma das modalidades da educação híbrida.

No entendimento de Santos (2018), a educação híbrida faz parte das chamadas metodologias ativas, colocando o aluno e o desenvolvimento de sua autonomia nos centros dos processos de ensino e aprendizagem. A metodologia da sala de aula invertida, por ser uma das vertentes do ensino híbrido, procura

fazer com que a aula expositiva tradicional, embora use recurso tecnológicos digitais, venha em segundo plano. A aplicação da metodologia foi em uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental, em uma escola que faz parte da Rede Estadual de Educação do estado de Sergipe.

O autor nos evidencia acerca da utilização das tecnologias digitais na educação que:

Tornou-se normal, em muitas escolas, a presença de dispositivos tecnológicos digitais, como aparelhos de celular e *notebook*, nas mãos de alunos e professores. Tal introdução, para alguns, causa perplexidade, por acreditarem que a escola não é o espaço adequado para utilização dessas tecnologias. Para outros, trata-se de uma prática cultural que está sendo instituída de forma irrevogável e que a escola, como um espaço de reflexão sobre a sociedade e instituição formadora de cidadãos, não pode ignorar (SANTOS, 2018, pp.35-36).

Diante da citação acima, percebe-se que com acessibilidade a esses novos recursos tecnológicos é preciso adequá-los na prática pedagógica, não os ignora-los, possibilitando uma mudança positiva no processo de ensino e aprendizagem.

Nas considerações de Santos (2018) a mobilidade e a conectividade deixaram uma mistura na educação, deixando-a mais perceptível, ampla e profunda. Com diferentes formas de ensinar e aprender gerando assim diferentes resultados. O autor ainda destaca que “híbridas, também podem ser as tecnologias digitais quando, de seu uso, elas integram com as atividades em sala de aula e articulam o presencial e o virtual” (SANTOS, 2018, p. 45 *apud* MORÁN, 2015).

Foi elegido no estudo N°16 o Nazifascismo como conteúdo para aplicar a experiência, ou seja, a metodologia da aula invertida. A ideia foi trabalhar o conteúdo através de uma videoaula, substituindo a aula expositiva introdutória por esse recurso tecnológico, por parte dos alunos, os mesmos acessariam o conteúdo em suas residências, elaborando um resumo e uma pergunta a partir do vídeo assistido, tornando-o esse material objeto de debates em sala de aula.

Na aula seguinte seriam analisadas as impressões, anotações e os questionamentos acerca do material assistido e lançado propostas de atividades. E na terceira aula os alunos executariam as atividades indicadas pelo professor ou por eles próprios.

Para Santos (2018), após a experiência com o uso de celulares e outros dispositivos para ter acesso ao vídeo, assim como os exercícios, as músicas e os debates em sala de aula, formaram práticas recorrente e privilegiadas pelos alunos. Assim percebe-se que na medida em que os alunos usarem determinados recursos tecnológicos, gradualmente serão incorporados na cultura escolar.

Os resultados da metodologia de sala de aula invertida proposto por Santos (2018), refletiu como o percurso da experiência uma tentativa de aproximação entre História e informática, mas com foco principal os alunos e suas singularidades. Porém as mudanças no campo da educação, mesmo as mais significativas, não constituem rupturas radicais.

3.4 Softwares Educacionais

Ao abordar os softwares educacionais no ensino de História, percebemos possibilidades do professor como um mediador, utilizar essa tecnologia para a construção do conhecimento. Rosa (2016) nos evidencia que o professor ao utilizar tal recurso tecnológico, pode aumentar a produtividade em sala de aula, encorajar o aluno a buscar outros pontos de vista, assim como promover o intercâmbio de experiências entre os alunos.

O Quadro 2 nos apresenta dois estudos relacionados ao ensino de História com o uso das tecnologias, a partir de softwares educacionais, a saber os números dos estudos, N°8 e N°9.

3.4.1 Estudo N°8: O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator mediador do trabalho do professor de História: a utilização da plataforma MOODLE

O estudo N°8 tem como objetivo demonstrar uma micro visão da relação professor-aluno, além de evidenciar como o conhecimento tem sido trabalhado e discutido em sala de aula. Rosa (2016), enfatiza na dinâmica do ensino com o uso de Tecnologias da Informação (TI).

Essa dinâmica de ensino foi realizada por Rosa (2016) em uma plataforma educacional, a Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE), desenvolvida para apoiar o processo de ensino e aprendizagem,

além de recursos para a comunicação e desenvolvimento de atividade colaborativas.

O autor destaca que no início do século XXI o mundo passou por diversas transformações científicas, tecnológicas presentes em todos os meios. Assim, com essas mudanças os professores precisaram atualizar suas metodologias de ensino.

O fato de se trabalhar a História em sala de aula, deve ir muito além de reviver o passado, mesmo porque tal ação é impossível. Além de romper com a educação tradicional, propondo medidas em sala de aula que tornem a aula mais dinâmica, este espaço deve estar em constante transformação, visando justamente o aprimoramento do ensino aprendizagem, algo que contemple a transformação educacional que está presente cada vez mais no dia a dia de professores e alunos (ROSA, 2016, p. 24).

Entende-se dessa forma, que o ensino de História deve ser trabalhado de forma dialética, e de acordo com Rosa (2016) apontando elementos que possam servir ao debate de novas forma didáticas e metodológicas associadas as TI.

Assim para Rosa (2016), o ensino de História com o uso de MOODLE apresenta uma opção muito mais rica e interessante. Dessa forma o ensino de História, com o recurso tecnológico passa a ser mais dinâmico, pois são introduzidas novas linguagens, e o aluno pode entender que o aprendizado também pode estar em novos espaços, como os tecnológicos de trocas de informações.

O aluno ainda pode através do MOODLE, segundo Rosa (2016) ter a meterias feitos com antecedência, participando da forma como eles são pesquisados, trabalhados, apropriados e avaliados. E para os professores a plataforma facilita para o desenvolvimento de uma forma mais tranquila e acessível de ministrar sua aula.

Portanto para o autor esse estudo “defende o uso da tecnologia na educação quando guiado pelas necessidades de alunos e professores e, principalmente, calcado em abordagens teóricas sobre a natureza do conhecimento e do processo de ensino-aprendizagem” (ROSA, 2016, p. 93). Mostrando-nos, a possibilidade de articular uma concepção de conhecimento e de aprendizagem, em um projeto tecnológica na educação.

3.4.2 Estudo N°9: O ensino de História e linguagens digitais: análise de recursos educacionais como ferramentas pedagógicas

O estudo N°9, denominado “*O ensino de história e linguagens digitais: análise de recursos educacionais como ferramentas pedagógicas*”, tem como principal objetivo analisar os softwares que vem sendo desenvolvidos com conteúdo para o ensino de História. Lima (2017) problematiza se esse recurso tecnológico, traz uma nova dinâmica no ensino e aprendizagem ou se apenas instrumentaliza uma releitura de uma linha tradicional de ensino.

Nesse estudo o autor investiga os softwares disponíveis no Portal do/a professor/a, alocados nos servidores do Ministério da Educação (MEC). Nesse sentido, Lima (2017) procurou compreender a aplicabilidade do recurso para a construção de um conhecimento histórico.

Conforme o autor, o uso das ferramentas digitais por parte de alunos e professores é um grande obstáculo para alcançar uma aprendizagem de qualidade no século XXI.

Ao mesmo tempo em que a mídia “bombardeia” sobre a agilidade que pode ser obtida com o uso das tecnologias computacionais e digitais, a sociedade exige o aprendizado, pelo menos parcial, da utilização dessas ferramentas, principalmente para ocupar vagas de trabalho. Essa cobrança recai sobre a escola (LIMA, 2017, p. 59).

E a escola por sua vez, segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Anísio Teixeira (INEP), no Censo escolar de 2016, aponta que mais de 80% das escolas do Brasil, possuem laboratórios com computadores para acesso dos alunos, promovendo assim uma vivência digital.

No que desrespeito ao ensino de História a partir de softwares educacionais, Lima (2017) enfatiza que de acordo com o MEC no edital de 2014, os Objetos Educacionais Digitais (OED), foram categorizados em: audiovisual, jogo eletrônico educativo, simulador e infográfico animado.

No entanto, com todos esses recursos tecnológicos disponíveis, tanto para professores como para alunos, Lima (2017) destaca que essas ferramentas tecnológicas pedagógicas não estão sendo bem utilizadas. De acordo com o autor, “a grande consideração desse trabalho: as ferramentas tecnológicas digitais não estão sendo utilizadas como objeto educacional digital, como recurso pedagógico, mas apenas como material pedagógico” (LIMA, 2017, p. 104).

Diante disso, podemos dizer que possuir uma máquina ou aparelho tecnológico, não garante conhecimento sobre tecnologia.

3.5 Recurso Didático Multimodal

Para Russini (2018), os recursos didáticos multimodais estão presentes na escola de diferentes formas como por exemplo, através de livros didáticos que valorizam a inter-relação entre o texto escrito e imagem, assim como o uso de filmes, de músicas entre outros recursos tecnológicos.

Na quarta e última categoria dos recursos tecnológicos, apresentaremos de acordo com o Quadro 2, o estudo que está relacionado ao ensino de História com o uso das tecnologias, como ferramenta em sala de aula, através de um recurso multimodal, a saber o número do estudo, N°15.

3.5.1 Estudo N°15: O ensino de Geografia e História na pós-modernidade: os desafios e as possibilidades das multimodalidades e das tecnologias

O estudo N°15 tem como objetivo investigar o ensino de Geografia e de História nos anos finais do Ensino Fundamental, numa escola da Rede Municipal de Ensino, em Santa Maria, no estado do Rio Grande do Sul. Russini (2018) em sua dissertação de mestrado, destaca que a escola se tornou um espaço multimodal viabilizando no desenvolvimento de metodologias.

O intuito de Russini (2018) foi aproximar o sujeito pós-moderno, ou seja, aluno com o ensino de Geografia e História, propondo construir um recurso didático multimodal, contemplando textos verbais, visuais e as tecnologias digitais. Estabelecendo como tema para a elaboração desse projeto o feudalismo, assim o recurso multimodal recebeu a denominação de “Uma História feudal”. O projeto envolveu um professor de História, um professor de Geografia e um web designer.

No ponto de vista de Russini (2018), o uso de recursos multimodais está presente na escola, através da utilização de livros didáticos que valorizam a inter-relação entre texto escrito e as imagens, como também através do uso de filmes, músicas hipertextos entre outros.

O recurso didático tecnológico proposto e produzido pelo autor, um vídeo intitulado “Uma História feudal”, que contemplou o tema feudalismo, sua

essência foi integrar os componentes curriculares de História e Geografia, promovendo assim a ruptura com o ensino fragmentado e viabilizando para um ambiente que valorize a interdisciplinaridade.

Dessa forma Russini (2018), destaca que o recurso didático multimodal não tem por finalidade explorar todos os conceitos sobre o feudalismo, mas sim um recurso para qualificar a prática docente e contribuir no processo de ensino e aprendizagem.

3.6 Metassíntese: Novas Afirmações e Explicações

Ao concluir as análises dos estudos acima, em relação a como os professores utilizaram as tecnologias nas aulas de História, partimos para as etapas finais do método metassíntese, onde iremos evidenciar novas afirmações e explicações seguindo a proposta da metodologia.

De acordo com Matheus (2009) esse processo requer uma sensibilidade teórica, capaz de transformar os vários estudos em um novo, realizando desconstruções e análises dos dados das pesquisas através de um processo “indutivo e interpretativo” (p. 545).

3.6.1 Novas afirmações

A partir das reflexões e das análises das pesquisas, partimos para a elaboração de um conjunto de afirmações que sejam concisas, e que abranjam todos os resultados dos estudos em questão.

Os estudos relacionados com a temática de jogos digitais no ensino e aprendizagem do ensino de História, enfatizam e afirmam que esse recurso tecnológico é capaz de fazer uma interação entre professor e aluno, tornando o docente um mediador no processo de aprendizagem. Observamos que os jogos digitais produzidos para fins educacionais, especificamente para o ensino de História, abordam a questão de acontecimentos e fatos históricos muitas vezes.

No entanto existe outra vertente de jogos e aplicativos para o ensino de História voltada ao cotidiano do aluno, como por exemplo o *Museu da Pessoa* jogo analisado por Rambo (2018), no qual possibilita uma interatividade com qualquer um, ou grupo de pessoas fazendo-as contar suas próprias histórias. Percebemos dessa forma o quanto esse recurso tecnológico, além de fácil

acesso e manuseio por parte de professores e alunos, possibilita uma interação no processo de aprendizagem em sala de aula.

Diante das análises afirmativas em relação ao ensino híbrido voltado para o ensino de História, percebemos uma metodologia de ensino com múltiplas formas ensinar e aprender utilizando as tecnologias, como por exemplo a sala de aula invertida na qual Rodrigues (2016) analisou em seu estudo.

A tecnologia como um recurso pedagógico permite que o ensino híbrido, possibilite aos professores e alunos múltiplas formas de ensinar e aprender, tornando-as pessoas autônomas e capazes de refletir sobre os acontecimentos atuais e fatos históricos. Dessa forma quanto mais o método do ensino híbrido com o recurso tecnológico for posto em prática, gradualmente irá ser incorporado na cultura escolar.

Ao analisar os softwares educacionais, evidenciamos como esse recurso está em constante debate, tanto para professores quanto para alunos, pois existe um problema, no qual nos faz questionar se o material produzido pelos softwares, apenas instrumentaliza o ensino ou se possibilita uma aula dinâmica e capaz de refletir na vida dos participantes desse processo.

O estudo de Lima (2017) afirma que as tecnologias educacionais são vistas apenas como material pedagógico, sem um aprofundamento nas questões práticas e pedagógicas do software, deixando um vácuo entre possuir o aparelho tecnológico e garantir o conhecimento sobre tal tecnologia, inviabilizando a construção de conhecimento em sala de aula.

A utilização de recursos multimodais possibilita o uso de textos verbais e visuais junto as tecnologias digitais, promovendo um ambiente que valorize a interdisciplinaridade, como por exemplo o estudo de Russini (2018), que na produção de um vídeo educacional, envolveu um professor de História, um professor de Geografia além de um web designer, viabilizando uma ruptura no ensino tradicional.

Ao analisar esses diferentes recursos tecnológicos para o ensino de História, evidenciamos o quanto cada método tem sua particularidade no processo de transpor o conhecimento, seja através da interação entre professor, aluno e jogo digital; como uma metodologia que utilize múltiplas formas de ensinar e aprender possibilitando uma variedade de experiências; como uma tecnologia capaz de dinamizar as aulas e torna-las interessantes para os

discentes; ou mesmo através de uma metodologia que possibilite a interdisciplinaridade.

3.6.2 Novas explicações

Ao desenvolver novas explicações a partir das análises dos estudos, partimos para a sexta e última etapa da metassíntese, etapa essa que para Paterson *et al.* (2001) é culminante do método, pois tem o propósito de desconstruir as atuais ideias, para chegar em um outro nível de síntese de entendimento teórico, mais profundo a partir das análises das interpretações.

A utilização de metodologias com tecnologias no ensino de História, com o uso dos jogos digitais mediados pelo professor, impacta na interatividade e na produção de conhecimento entre os personagens em sala de aula. O contato com esse recurso educacional, possibilita o pertencimento ao tempo histórico e permite ao aluno analisar fontes históricas, como por exemplo, através do estudo de Lopes (2016) ao produzir o jogo “Os Revoltosos”.

Desta maneira, entender como determinado jogo funciona, os meios de jogabilidade, o seu principal objetivo, são partes fundamentais para a compreensão tecnológica do aparelho ou máquina, ou seja, da tecnologia em uso, assim como a potencialidade educacional do jogo digital, processos esses, viabilizados pela mediação e interação do professor com o aluno.

As novas metodologias educacionais refletem diretamente na maneira como a sociedade se comporta em meio a modernidade, o ensino híbrido por sua vez, estabelece que o aluno é o protagonista do seu próprio aprendizado, dessa modo assumindo uma postura autônoma e participativa no processo de aprendizagem e na formação de pensamento crítico acerca da realidade.

Entende-se que a utilização da tecnologia nessa metodologia de ensino, viabilize múltiplas formas de ensinar e aprender, tornando-o esse método eficaz, na medida em que descentraliza o professor como centro do conhecimento, e estabelece o aluno como personagem principal nesse processo.

A utilização de softwares educacionais como recurso pedagógico, também possibilita desenvolver uma aula extremamente dinâmica, em que o discente adquira conhecimento sobre um determinado conteúdo e tecnologia com a qual manuseia. No entanto, a falta de formação profissional voltada para o ensino com novos recursos tecnológicos, assim como a utilização de uma

plataforma educacional, junto ao não conhecimento da tecnológica, podem apenas instrumentalizar um projeto de aula.

Junto as possibilidades de metodologias com o uso da tecnologia, evidenciamos os recursos multimodais que fazem o uso de textos verbais e visuais, gerando um material pedagógico que promove didaticamente um conteúdo viabilizando a aprendizagem. O processo de desenvolvimento desse material didático, também tem como objetivo influenciar e envolver profissionais de outras áreas de conhecimento, a fim de obter a interdisciplinaridade.

Diante das análises e reflexões notamos meios de utilizar a tecnologia no ensino de História. No entanto, as metodologias elencadas estabelecem como principal objetivo para que haja êxito na aplicação e na compreensão dos alunos, o conhecimento e a forma de manusear a tecnologia.

CONSIDERAÇÕES

Retomamos aqui nossos questionamentos iniciais: **Como a tecnologia está sendo utilizada nas aulas de História? E qual a contribuição desse recurso tecnológico para a construção do conhecimento?**

A partir desses dois questionamentos, no percurso deste estudo, buscamos por elementos que acreditamos permitir respondê-los. Nos orientamos pelos objetivos traçados *a priori*, para chegarmos as pesquisas que atendem a temática em questão.

A partir dos estudos mapeados, recorreremos à metassíntese, com suas etapas evidenciadas por Matheus (2009), Zimmer (2006) e Paterson (2001), como metodologia e elencamos dez estudos que foram o nosso objeto de pesquisa.

Atendendo à metodologia adotada, as análises dos estudos relacionados ao ensino de História com a utilização das tecnologias, foram divididas em quatro categorias: jogos digitais; ensino híbrido; *software* educacional; e recurso didático multimodal. A criação dessas categorias nos alude para a forma como as tecnologias estão sendo utilizadas nas aulas de História. Tendo essas categorias, a metodologia nos possibilitou uma análise de cada estudo.

Nas afirmações e explicações, etapas de suma importância da metodologia metassíntese, desenvolvemos análises da utilização e das contribuições da tecnologia digital no ensino de História. Percebemos que, nos estudos analisados, os recursos tecnológicos possibilitam uma aula dinâmica, onde é necessário existir uma interação entre professor e aluno com múltiplas formas de ensinar e aprender, evidentes, sobretudo, quando analisamos os estudos como o de Rodrigues (2016) e Santos (2018) na categoria de ensino híbrido.

As análises desta pesquisa, ainda nos viabiliza entender que, utilizar a tecnologia, por meio da dinamização e da troca de experiências entre os personagens no ambiente escolar, favorece a constituição de um espaço interdisciplinar. Isso fica evidente, nos resultados de Russini (2018) analisados na categoria de recursos didáticos multimodais. Os resultados dessa categoria nos permitem observar que, nessa perspectiva, a utilização recurso tecnológico favorece a construção do conhecimento.

No entanto, cabe ressaltar que, para a eficiência dessas metodologias que recorrem às tecnologias em sala de aula, é preciso haver a compreensão e o conhecimento da tecnologia a ser utilizada. Nessa direção, observamos que as pesquisas ao utilizarem as tecnologias como recursos pedagógicos nas aulas de História, de modo geral, sugerem para a necessidade de os professores apresentarem e demonstrarem habilidades com as ferramentas tecnológicas.

A esse respeito, embora os estudos não explicitem, consideramos que a fluência nos recursos tecnológicos utilizados, pode vir a contribuir à construção de conhecimento. Pensamos que, o professor ao dominar o uso desses recursos tecnológicos, pode direcionar os alunos para o acesso às informações, que podem contribuir para a formação de um pensamento crítico.

Na direção de nossa afirmativa, os resultados dos trabalhos analisados, de modo geral, nos possibilitaram uma visão da utilização das tecnologias e algumas metodologias com a utilização desse recurso, como os jogos digitais e o ensino híbrido, por exemplo, obtiveram êxitos satisfatórios, pois direcionaram os alunos a análises de fontes históricas, permitindo uma visão das suas realidades, tornando-os personagens principais de sua própria aprendizagem, evidenciando as contribuições das tecnologias para o ensino de História.

Diante dessas considerações, é visto que, as tecnologias como recurso pedagógico, se apresentam metodologias capazes de promover a construção de conhecimento, entretanto percebemos conforme o Quadro 2, que os estudos direcionados a essa temática não são maioria, pelo contrário, existem poucas produções relacionadas ao ensino de História com as tecnologias. Ainda nos parece ser relevante, apontar para a necessidade de formação dos professores, quanto à utilização desses recursos tecnológicos. Dessas perspectivas, é que direcionamos nossos anseios para pesquisas futuras, que possam contribuir para a formação de professores e a difusão das possibilidades de utilização dos recursos tecnológicos, para o ensino de História.

FONTES

FREITAS, A. A.C.S. **História em Jogo: Orientações didáticas para o uso de um Game no ensino de História para o 4º ano do ensino fundamental.** (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2018.

LIMA, D. T. F. **O ensino de história e linguagens digitais: análise de recursos educacionais como ferramentas pedagógicas.** (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-Graduação Profissional em Formação de Professores, Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), Campina Grande, 2017.

LOPES, L. R. S. **Jogando com a crítica histórica: as novas tecnologias e o desenvolvimento de “Os Revoltosos”.** (Dissertação de mestrado). Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), Florianópolis, 2016.

RAMBO, F. **A formação de professores e o uso de recursos tecnológicos no ensino de história.** (Dissertação de mestrado). Programa de Pós-Graduação em História, Universidade de Caxias do Sul (UCS), Caxias do Sul, 2018.

RODRIGUES, E. F. **Tecnologia, inovação e ensino de história: o ensino híbrido e suas possibilidades.** (Dissertação de Mestrado). Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Departamento de História, Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói, 2016.

ROSA, A. M. **O uso da tecnologia da informação em sala de aula como fator mediador do trabalho do professor de história: a utilização da plataforma moodle.** (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-Graduação em História Profissional, Universidade Federal de Goiás (UFG), Catalão, 2017.

RUSSINI, A. **O ensino de Geografia e história na pós-modernidade: os desafios e as possibilidades das multimodalidades e das tecnologias.** (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Ensino de Humanidades e Linguagens, Universidade Franciscana (UFN), Santa Maria, 2018.

SANTOS, M. **Ensino de história e internet: uma experiência com o caso da Segunda Guerra Mundial.** (Dissertação de Mestrado). Programa de Mestrado Profissional de Ensino em História, Universidade Federal de Sergipe (UFS), São Cristóvão, 2018.

SILVA, F. **Jogos digitais como suporte para o ensino e aprendizagem em História.** (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2017.

SOUZA, R. F. **Objetos digitais de aprendizagem de História do Brasil para o Ensino Médio: uma proposta de roteiro avaliativo para o professor-curador.** (Dissertação de Mestrado). Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: Currículo, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, 2017.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: história / Secretaria de Educação Fundamental, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC /SEF, 1998.

CASTELO BRANCO, Anísio Costa. **Estudo do uso de tecnologias em pesquisas que tratam da educação financeira**. (Dissertação de mestrado). Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), São Paulo, 2018.

FIORENTINI, D.; GRANDO, R. C.; MISKULIN, R. G. S.; CRECCI, V. M.; LIMA, R. C. R.; COSTA, M. C. O professor que ensina matemática como campo de estudo: concepção do projeto de pesquisa. In: FIORENTINI, D.; PASSOS, C. L. B.; LIMA, R. C. R. (Org.) **Mapeamento da pesquisa acadêmica brasileira sobre o professor que ensina Matemática: período 2001 – 2012**. Campinas, SP: Faculdade de Educação, Unicamp, 2016.

MATHEUS, M. C. C. Metassíntese qualitativa: desenvolvimento e contribuições para a prática baseada em evidências. **Acta Paul Enferm.** 2009; 22 (Especial-Nefrologia):543-5.

MOURA, M. J. F. O Ensino de História e as Novas Tecnologias: da reflexão à ação pedagógica. In: **ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História**. Fortaleza, 2009.

PATERSON, B, L, THORNE, S. E., CANAM, C. & JILLINGS, C. **Meta-study qualitative health research: a practical guide to meta-analysis and metasynthesis**. Thousand Oaks, California: Sage, 2001.

ZIMMER L. **Qualitative Meta-synthesis: a question of dialoguing with tests**. J. AdvancedNur. 2006; 53(3): 311-318.