

Ensino de História: o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento da aprendizagem histórica

Izis Pollyanna Teixeira Dias de Freitasⁱ 

Secretaria de Educação do Estado da Bahia, Lagoa Real, Bahia, Brasil

Nallyne Celene Neves Pereiraⁱⁱ 

Secretaria de Educação do Estado da Bahia, Vitória da Conquista, Bahia, Brasil

1

Resumo

No texto encontra-se a discussão sobre o uso de tecnologias digitais para o desenvolvimento da aprendizagem histórica como estratégia do ensino de História realizada durante a oficina: *O uso das culturas digitais na construção de uma aprendizagem significativa para o Ensino de História*. Essa experiência docente foi coordenada e desenvolvida durante o X Encontro Estadual de História ANPUH/BAHIA em outubro de 2020 na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, Campus Vitória da Conquista – BA; ofertou-se formação continuada para professores de História da Educação Básica e graduandos de História. Como aporte teórico selecionamos entre outros: Aguiar (2020); Arruda (2014); Schmidt e Cainelli (2014); Costa (2017) e Pereira (2013). Ressaltamos o valor de atividades dessa natureza porque nos instigam a repensar nossa prática docente e nos reinventar para criar sequências didáticas que venham a contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem histórica.

Palavras-chave: Ensino de História. Aprendizagem Histórica. Culturas digitais. Tecnologias digitais. Conceito epistemológico da história.

History teaching: the use of digital technologies in the development of historical learning

Abstract

In the text there is a discussion about the use of digital technologies for the development of historical learning as a strategy for teaching History carried out during the workshop: *The use of digital cultures in the construction of meaningful learning for the Teaching of History*. This teaching experience was coordinated and developed during the 10th ANPUH / BAHIA State History Meeting in October 2020 at the State University of Southwest Bahia - UESB, Campus Vitória da Conquista - BA; continuing education was offered to history teachers of basic education and undergraduate history students. As a theoretical contribution we selected among others: Aguiar (2020); Arruda (2014); Schmidt and Cainelli (2014); Costa (2017) and Pereira (2013). We emphasize the value of activities of this nature because they instigate us to rethink our teaching practice and reinvent ourselves to create didactic sequences that will contribute to the development of historical learning.

Keywords: History teaching. Historical Learning. Digital cultures. Digital technologies. Epistemological concept of history.

1 Introdução

A sociedade do século XXI é marcada pelo desenvolvimento da tecnologia e pelas mudanças nos diversos setores da vida prática. No campo da educação, a presença da tecnologia suscita debates sobre o uso pedagógico da tecnologia em sala de aula e sua influência na relação ensino-aprendizagem. Não é possível negar o crescimento da mídia na sociedade contemporânea e, portanto, não é razoável pensar em educação do século XXI sem pensar na sua presença dentro da escola. Pois,

A inserção das tecnologias no cotidiano escolar é um dos desafios no qual os professores terão que enfrentar, pois não há como fugir da situação que está posta a todos nós educadores, principalmente imaginando o cenário da reinvenção da prática docente da pandemia da COVID-19. Embora alguns professores desconheçam das diversas possibilidades que as tecnologias possam oferecer na educação, esse processo requer uma mudança de paradigma das instituições e na formação de professores, desde o nível da formação inicial até as diversas dimensões da formação continuada (FERREIRA; ATAIDE; FRANCISCO, 2021, p. 13-14).

Em consonância com esses autores consideramos de fato desafiador à prática docente neste cenário provocado pela Pandemia da Covid-19¹, em que o ensino remoto mediado por tecnologia foi posto como a alternativa para a educação, em meio a um ano letivo em curso para a maioria dos estudantes. No entanto, as implantações de medidas legais não foram acompanhadas de uma estruturação no que tange ao acesso à internet com qualidade, aos aparatos tecnológicos (*tablets*, celulares, *notebooks* entre outros) por alunos e professores e, principalmente a formação continuada que assegurasse aos educadores condições de trabalho com os novos desafios impostos.

¹ A pandemia do novo coronavírus, identificado como SARS-COV-2, impactou diretamente na organização da vida em todo mundo. Em 11 de março de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS), declarou estado de pandemia mundial. A partir daí, os governos começam a emitir decretos suspendendo as atividades presenciais nas diversas áreas, como forma de evitar aglomerações e conter o a transmissão da doença (DE OLIVEIRA; SANTOS, 2020).

Na prática, esse novo modelo de ensino imposto por contexto pandêmico, exigiu a reinvenção e adequação da prática pedagógica de forma abrupta e sem uma análise crítica que o momento requer. Conforme Dutra e Freitas (2021, p. 4),

As atuais discussões em torno das perspectivas educacionais sobre o ensino remoto, bem como a intensificação das desigualdades sociais produzida por este modelo de ensino, incitam questões teóricas que devem ser problematizadas à luz de uma perspectiva crítica e inclusiva. Como sabemos, a expansão do ensino remoto no período da pandemia, causada em decorrência do avanço da Covid-19, não se traduz na expansão do acesso à educação. Contraditoriamente, esse debate é defendido por diversos meios de comunicação como uma alternativa que os “novos tempos” exigem. Não é incomum, além disso, o fomento cada vez mais intensificado da simplificada ideia de que “quem não se adaptar, está atrasado”.

3

Assim, afirmamos que o debate sobre os impactos na educação provocados pela Pandemia da Covid-19 e a inserção das tecnologias digitais neste contexto se faz necessário e urgente. Não aprofundaremos aqui essa discussão, no entanto essa reflexão evidencia as dificuldades vivenciadas por nós, ao realizar adaptações em uma proposta de oficina presencial para um formato *online*.

Nesta perspectiva, este texto apresenta o resultado das reflexões teóricas-metodológicas e descrição das práticas realizadas na *OFICINA 03. O uso das culturas digitais na construção de uma aprendizagem significativa para o Ensino de História* coordenada e desenvolvida pelas as autoras deste texto. A oficina ocorreu durante o desenvolvimento do X Encontro Estadual de História da Associação Nacional de História – Seção Bahia (ANPUH/BA) entre os dias 20 a 23 de outubro de 2020 na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB, Campus Vitória da Conquista – BA.

Propomos para à organização do evento desenvolver junto à comunidade universitária e aos professores da Educação Básica essa oficina de cunho didático que mesclava discussão teórica com atividade prática. Objetivando apresentar desafios e possibilidades para ensinar e aprender conhecimentos históricos por meio de jogos digitais. Propondo ainda, refletir sobre o ensino de história e, sobretudo, as potencialidades da aula desse componente curricular como espaço de interação e construção de experiências significativas ao utilizar de atividades criativas para

auxiliar no desenvolvimento da aprendizagem histórica de alunos da educação básica, em especial os Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio.

2 Metodologia

4 Na organização da oficina, nos deparamos com a dificuldade na elaboração e no desenvolvimento de atividades práticas para um formato *online* em que o processo construtivo utilizaria outras ferramentas do pensamento anteriormente pois, inicialmente, ela havia sido proposta para um ambiente presencial e, por motivos de segurança sanitária, devido a Pandemia causada pela Covid-19, a organização do evento decidiu continuar com as atividades já divulgadas, no entanto adaptadas para o meio virtual. Desse modo, nos dias 21, 22 e 23 de outubro de 2020, foi através do aplicativo *google meet* que as exposições, discussões e a prática aconteceram. Vale ressaltar que, a princípio, tivemos oito inscritos e já no primeiro dia contamos com a participação de vinte e dois cursistas, número esse que permaneceu nos três dias do evento.

Na ocasião, nós, professoras ministrantes da referida oficina, fizemos uma breve apresentação aos cursistas. Tivemos a oportunidade de falar um pouco sobre a nossa trajetória como professoras de História da Educação Básica em escolas públicas, sobre as escolhas que fizemos em relação à educação ao longo da nossa atuação profissão e, na oportunidade, apresentamos também os resultados das pesquisas que desenvolvemos no curso de Mestrado em Educação PPGED/UESB.

No primeiro dia de atividades abordamos a temática “*Os significados da aprendizagem histórica à luz da Educação Histórica*” e iniciamos a oficina com a seguinte indagação: *Você já jogou hoje?* Objetivando, por meio desse questionamento, coletar dos participantes o seu grau de interesse sobre os jogos eletrônicos e, em especial, os de entretenimento disponibilizados em aplicativos de celular; em seguida realizamos a exposição digital e discussões apoiadas nos textos de Cainelli e Schmidt (2009) e Rösen (2010), previamente selecionados e disponibilizados aos participantes por meio de endereço eletrônico (*e-mail*). Na sequência, foram apresentados alguns *sites* de jogos, encaminhando, assim, para a atividade prática que consistia na escolha de um deles para então refletir a respeito

da seguinte questão-problema “É possível pensar nesse jogo como uma estratégia de aprendizagem para a sua aula de história?”

Na sequência da oficina, já no segundo dia de atividades, abordamos a temática “*Os desafios e possibilidades de se aprender História através dos Jogos Digitais*”, tendo como elemento norteador as reflexões trazidas pelo grupo a partir da questão-problema lançada no dia anterior e embasadas na discussão sobre o uso dos jogos nas aulas de história, sobretudo os digitais. As discussões foram norteadas pelos textos de Arruda (2014) e por Giacomoni e Pereira (2013), seguindo a estratégia do dia anterior, foi disponibilizado, previamente, esses textos como aporte bibliográfico. Para esse segundo dia de oficina propomos como atividade prática a construção de *memes*. Sendo que esses, preferencialmente, fossem criados a partir de uma imagem do próprio participante (do seu acervo pessoal) em consonância com as discussões que se sucederam ao longo do dia.

No último dia de oficina foi proposto a elaboração de uma Sequência Didática para as turmas do Ensino Fundamental e Médio, tendo os jogos digitais como recursos de aprendizagem. Iniciamos com a apresentação sobre quais são os elementos constituintes da Sequência Didática (SD) e o passo a passo de como criá-la. Encaminhado, assim, para o desenvolvimento de mais essa atividade prática, ou seja, a elaboração, em conjunto, de uma Sequência Didática. Foi solicitado que empregassem como estratégia de aprendizagem o uso das culturas digitais e, em especial, os *games* disponibilizados ao longo da oficina ou outros que contemplassem os conteúdos que são prescritos para o ensino de História na Educação Básica e que seu uso em sala de aula pode ser um potencializador no desenvolvimento da aprendizagem histórica.

Para otimizar a realização da atividade, foi criado e disponibilizado a todos um *link* da plataforma *google docs*. Na ocasião, os participantes optaram por elaborar uma SD para alunos do 8º ano do Ensino Fundamental a partir do conteúdo Revolução Industrial. Ao propormos o desenvolvimento dessa atividade notamos o entusiasmo dos cursistas, pois as sequências didáticas são sempre bem aceitas entre os professores e essas, quando atreladas ao uso de jogos em sala de aula, se caracterizam como inovações pedagógicas.

3 Aprendizagem histórica: a construção de saberes e fazeres através das culturas digitais

6

Inserido no contexto de uma sociedade cada vez mais informatizada, com o advento das tecnologias digitais e com os desafios postos à educação, além do avassalador progresso da pandemia provocada pela Covid-19, o trabalho do professor de História tem se tornando uma atividade bastante desafiadora. Por um lado, temos uma diversidade de fontes que possibilitam a ampliação da intervenção didática em sala de aula e, por outro, é possível notar um desinteresse marcante dos nossos alunos por esse componente curricular quando ele se afasta dos aprendizes ao apresentar conteúdos descontextualizados e distante de suas realidades vividas.

Ainda dentro desta conjuntura socioeducacional posta pela pandemia, julgamos ser imprescindível refletir a respeito do trabalho docente e as reinvenções pedagógicas além de

[...] uma necessária manutenção de uma educação remota que se faça ativa, presente e minimamente acessível, sem considerar entretanto, as lacunas das condições trabalhistas, estruturais e até mesmo formativas, destes profissionais da educação (PEREIRA; SANTOS; MANENTI, 2020, p. 29).

Então nos questionamos: como fazer para que os alunos se encantem e gostem da aula de história e, ao mesmo tempo, assegurem que os conhecimentos históricos e epistemológicos dessa disciplina sejam aprendidos por esses sujeitos?

Buscando desenvolver a aprendizagem histórica significativa, compreende-se que aprender e ensinar são ações convergentes e, conforme aponta Meinerz (2013), é jogar simbolicamente com o conhecimento, pois estamos sempre vinculados a uma forma e o conteúdo de nossas aulas. Na perspectiva da educação histórica, a aprendizagem em História está relacionada ao pensar historicamente, portanto, é possível que o trabalho desenvolvido em sala de aula auxilie o aluno nesse processo. Assim sendo, o que seria, então, uma boa definição de aprender e ensinar em História?

Segundo Seffner (2013) a resposta a essa pergunta perpassa por uma proposta pedagógica baseada na construção de uma aprendizagem significativa em história. O desenvolvimento dessa aprendizagem se dá pelas indagações feitas ao tempo presentes e deve

[...] efetuar dois movimentos básicos: selecionar da realidade atual temas e questões relevantes e buscar na história elementos para melhor compreendê-lo no acervo de experiências da história da humanidade (SEFFNER, 2013, p. 30).

O resgate das experiências individuais e coletivas do aluno em sala de aula para articulá-las com o conhecimento histórico se caracteriza como pressuposto do ensino de História. Sendo que uma de suas funções é propiciar o diálogo entre as diferentes dimensões temporais (passado-presente-futuro) na construção de sentido para que, por meio do aprendizado histórico, o aluno possa participar e identificar as possibilidades de intervenção em seu cotidiano. Pois é,

[...] na compreensão dos conhecimentos históricos a relação que os alunos mantêm com o tempo e, sobretudo, com o passado é essencial. O presentismo suplanta o passado, dificulta a perspectivação do futuro, reafirmando a ótica de que o mais importa é o aqui e o agora (FREITAS; AGUIAR, 2020, p. 3).

Faz-se necessário, então, que as experiências históricas tenham um significado para a vida prática, pois a aprendizagem nos proporciona cognitivamente condições de compreender e agir. E ainda, “refletir acerca das formas pelas quais os alunos se relacionam com o tempo, uma vez que elas implicam em sua compreensão sobre o passado, sobre o presente e suas perspectivas de futuro” (FREITAS; AGUIAR, 2020, p. 3).

É preciso nos atarmos em como o aluno aprende para que, desse modo, possamos melhor ensiná-lo. As ideias históricas que ele apresenta, por meio de suas narrativas e como essas vão se formando a partir de suas vivências, e em contato com o conhecimento histórico, são muito importantes para o sucesso no ensino de História, ou seja, “de concretizar e de diferenciar a competência narrativa” (RÜSEN, 2010, p. 47). Desse modo, cabe a nós mediar a aprendizagem fornecendo uma

formação histórica efetiva e significativa por meio do levantamento das carências de orientação temporal que ele apresenta, isto é, suas protonarrativas, propiciando um maior contato com as fontes e com os conhecimentos historicamente constituídos, disponibilizados ao aprendiz nas diversas dinâmicas pedagógicas em sala de aula e, neste contato com diferentes fontes, poder inferí-las e interpretá-las oportunizando a construção de novas narrativas por meio das mais diversas formas como, por exemplo, reflexão escrita, desenhos, imagens digitais, *memes*, história em quadrinhos, canções ou poemas, entre outros que apresentem orientações temporais, oferecendo, dessa maneira, melhores condições de ler o mundo e nele agir ao desenvolver a consciência histórica significativa.

Nesse sentido, como asseveram Schmidt e Cainelli (2009, p. 55),

Fala-se na necessidade de a sala de aula ser transformada em um espaço de conhecimentos compartilhados, pois as pesquisas já indicam que a aprendizagem não é resultado da mera relação entre professor e aluno individualmente, mas realiza-se em coletivo que possui suas necessidades e vivências culturais peculiares.

Para o filósofo alemão Jörn Rüsen a aprendizagem histórica “é a consciência humana relativa ao tempo, experimentando o tempo para ser significativa, adquirindo e desenvolvendo a competência para atribuir significado ao tempo” (RÜSEN, 2010, p. 79). Então, esse autor nos instiga a pensar sobre o significado que damos ao tempo e sua passagem em nossa vida prática, mas também nos convida a refletir sobre a nossa passagem enquanto indivíduo e sociedade nesse tempo que é compreendido na interrelação de suas dimensões.

Nas suas reflexões sobre aprendizagem histórica Rüsen (2010, p. 82) apresenta a seguinte conceituação:

[é] um processo de fatos colocados conscientemente entre dois polos, ou seja, por um lado, um pretexto objetivo das mudanças que as pessoas e seu mundo sofreram em tempos passados e, por outro, o ser subjetivo e a compreensão de si mesmo assim como a sua orientação no tempo.

O autor supracitado, ao referir sobre os dois polos que se dá a aprendizagem, diz sobre os conhecimentos históricos (conceitos substantivos), que quando

observamos as mudanças realizadas pela humanidade na passagem do tempo, sendo este, uma avaliação externa geral do passado, que por inferência do historiador se transformou em História. E o outro polo que Rüsen (2010) refere é sobre a subjetivação que temos em contato com a História, nos remete as avaliações e reflexões interna das experiências ao desenvolver a competência interpretativa ao entrar em contato com as mudanças individuais e coletivas nas passagens temporais, e como ela interfere e nos orienta na e para vida prática.

Essas operações mentais de movimento dual no processo de desenvolvimento da aprendizagem histórica (objetivo e subjetivo) que Rüsen acima refere-se na sua relação com a formação da consciência, por meio de contato com os conhecimentos históricos para fornecer de forma significativa uma orientação temporal estão relacionadas aos conceitos epistemológicos da História - conhecidos também por conceitos de segunda ordem ou ainda metahistóricos sendo estes responsáveis pelas posturas que assumimos no nosso tempo social. Por que, de acordo a Peter Lee (2006), as ideias de segunda ordem dizem respeito ao conhecimento que está por trás da produção dos conteúdos da História e ao conhecimento construído na disciplina.

A aula de História pode ser percebida como um espaço de interação e de experimentação, lugar pensado e organizado para realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens. É, nesse espaço de interação, que o uso dos jogos pode se configurar como um importante experimento na construção do pensamento histórico. Segundo Meinerz (2013) o jogo é prática cultural que pressupõe a interação social e que possibilita a circulação de saberes e fazeres. Assim, para a autora,

O que pode ser jogar com a História em sala de aula? Brincamos com as palavras para destacar o duplo sentido com que abordamos a expressão jogar com a História: por um lado o jogo no aspecto experimental e concreto da ludicidade, como modo de fazer uma aula de História, e por outro lado, o jogo na sua face metafórica, enquanto relação epistemológica com o pensar científico, no campo da História e da Educação. Ensinar e estudar é simbolicamente jogar com o conhecimento, mesmo que a ludicidade esteja ausente das nossas proposições pedagógicas, uma vez que sempre nos vinculamos epistemologicamente ao escolher a forma e o conteúdo de nossas aulas (MEINERZ, 2013, p. 101).

Partindo dessa premissa, o uso dos jogos não pode se resumir em apenas criar uma estratégia pedagógica, mas pensar o jogo como uma opção metodológica a partir do que decidimos pensar e agir em determinados contextos. Pois a presença de tecnologias digitais nas escolas sendo uma realidade, espera-se que o professor as utilize para o desenvolvimento da aprendizagem como sugere Fonseca (2019, p. 4),

Numa época em que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) têm presença onipresente na sociedade em geral e conseqüentemente no espaço escolar, vários são os argumentos que têm justificado a sua integração na escola e, por conseguinte, no processo de ensino e de aprendizagem. Dos professores espera-se que estejam motivados e aptos para usar os diferentes recursos tecnológicos como suporte à sua prática pedagógica, de modo a potencializar as aprendizagens dos alunos.

Nesse aspecto, o planejamento é essencial, pois esse evidencia as escolhas do professor. O processo de planejamento perpassa desde a exposição do conteúdo até o aprofundamento através de pesquisas do aluno e, dentro dessa dinâmica, o uso de diferentes tecnologias digitais permitirá ao docente maior sucesso em sua prática.

Dessa forma, Giacomoni (2013, p. 140-145) discute que é preciso considerar alguns elementos no processo de elaboração e introdução dos jogos para o ensino de História, considerando,

- a. **Temática:** Escolha uma temática concebida dentro do período histórico.
- b. **Objetivo:** O professor deverá definir os objetivos pedagógicos (relacionados ao ensino da disciplina) e os objetivos do jogo (conduzem o desenvolvimento do jogo).
- c. **Superfície:** Definir a superfície de ação onde o jogo se desenvolverá.
- d. **Dinâmica:** Definir a dinâmica do jogo quanto ao tempo e ao funcionamento
- e. **Regras:** Embora o jogo parta de uma perspectiva “não séria” (Huizinga, 1998, p. 14), o ato de jogar reveste-se de seriedade.
- f. **Layout:** a ambientação criada pelos gráficos é muito importante para “transportar” o aluno para a realidade histórica estudada.

Em uma rápida pesquisa na *internet* é possível identificar alguns sites que disponibilizam jogos que podem ser utilizados tanto *online* como *offline* por professores e alunos. Os mais acessíveis e mais populares são os jogos de tabuleiros, como *A Viagem ao Tambor*, produzido no Laboratório de Ensino de História e Educação – LHISTE. Outra opção, muito popular entre adolescentes, são os jogos de

RPG – *Role Playing Game* – que permite ao jogador construir a história conforme o andamento do jogo. Uma outra sugestão é o *site* Comunidades Virtuais da Universidade do Estado da Bahia – UNEB onde disponibiliza o jogo eletrônico *Tríade* que pode ser jogado *offline* e está ambientado na França do século XVII, em vésperas da Revolução Francesa.

Além dos jogos que estão disponíveis na internet, uma opção de jogos que podem ser usados por professores são os videogames, como *A Era dos Impérios* e *Assassin's Creed*. É preciso destacar que esses jogos, embora usem a história como plano de fundo de suas narrativas, não há uma preocupação com a reprodução de informações baseadas na pesquisa historiográfica. É nesse ponto, que novamente, o planejamento do professor é essencial para as intervenções necessárias.

E assim, como sugere Freitas e Aguiar (2020, p. 4):

Para que a História tenha razão de ser, é necessário, segundo Peter Lee (2008), que o conhecimento substantivo (conteúdo) e o conhecimento da própria disciplina de História (ideias de segunda ordem) caminhem juntos oportunizando assim, a ocorrência da orientação temporal, ou seja, a consciência histórica.

Contudo, é preciso que o professor esteja atento às ideias prévias apresentadas pelo aluno sobre o conceito substantivo (conteúdo) a ser explorado em sala de aula, para que, dessa forma, possa propor sua intervenção pedagógica calcada na identificação das carências de orientação temporal, no uso de diferentes tipos de fontes e, entre elas, os jogos como estratégias à produção de novas narrativas que se enlace com os conceitos epistemológicos da história, a exemplo de empatia, verdade e multiperspectividade histórica, em prol ao desenvolvimento da aprendizagem histórica, atribuindo, dessa maneira, sentido à experiência temporal nesse constante contato com o passado a partir do presente e perspectivas de futuro, ou seja, na formação da consciência histórica.

4 Resultados e Discussões

A oficina proporcionou um espaço de encontro entre professores que atuam na educação básica, professores em formação inicial para atuarem na disciplina de História e nós ministrantes que buscamos caminhos para o ensino e aprendizagem deste componente curricular, ao tempo que refletimos sobre a reverberação do conhecimento histórico dentro e fora do ambiente escolar.

As primeiras reflexões foram norteadas pelas experiências docentes trazidas já no momento das apresentações. Embora a oficina tenha se proposto discutir o uso dos jogos digitais como ferramenta de ensino e aprendizagem de História, a sua proposição não foi inicialmente pensada para o contexto de ensino remoto e atividades não presenciais, mas como já justificamos anteriormente, readequamos a proposta e a sua apresentação pelo *google meet* não a inviabilizou, ao contrário, atendeu aos objetivos propostos e permitiu ampliar a gama de atividades que podem ser realizadas por meio remoto, com os alunos durante esse período adverso que a pandemia causada pela Covid-19 nos colocou e, nesse aspecto, o uso dos jogos atendeu ao proposto.

No sentido de refletirmos sobre a busca pela reinvenção da prática pedagógica, nos aproximamos de Marcella Albaine Costa (2017) quando essa defende a sala de aula como um espaço de experimentação e de interação, uma vez que os games permitem que o aluno se perceba como um sujeito histórico ao tomar decisões, escolher caminhos, traçar trajetórias e criar possibilidades. Assim, ao trazer essa ferramenta interativa para contribuir com a aprendizagem histórica pode abrir um outro espaço de discussão para a sala de aula, ao tempo que se aproxima desse público que já consome tal produto em seus espaços de lazer.

Em consonância com as discussões e reflexões apresentadas e com o objetivo da oficina em questão, Aguiar (2020, p. 53) afirma,

[...] a aprendizagem histórica deve estar comprometida com o ganho de experiências significativas do ponto de vista objetivo (conhecimento interpretado, práxis) e subjetivo (formação identitária) e que a interpretação dessas experiências deve favorecer a orientação da vida prática e a formação da consciência histórica.

Dentro dessa perspectiva de formação da consciência histórica, por meio da interpretação da vida prática e de suas experiências, torna-se compreensível, como assevera Schmidt (2017, p. 66), que a aprendizagem histórica reconheça,

a consciência histórica como um processo e a aprendizagem como narrativa, na esteira do pensamento de Rüsen, pressupõe admitir a importância de se fundamentar a aprendizagem nas atividades cognitivas do sujeito que aprende e com as quais todo o ensino da História deve se relacionar.

13

Partindo da premissa da construção de uma proposta pedagógica que estivesse alinhada com os autores que dialogamos ao longo da oficina, em relação ao desenvolvimento da aprendizagem histórica e o uso de jogos e tecnologias digitais nas aulas de História propomos a elaboração de uma Sequência Didática (SD) de forma colaborativa por todos os cursistas.

O tema da SD foi escolhido em comum acordo entre os participantes – Revolução Industrial – e, como ferramenta metodológica, o jogo de estratégia desenvolvido pelo grupo Comunidades Virtuais (UNEB) *Industriali*. Uma das vantagens desse *game* é que é possível jogá-lo *offline* e ser baixado tanto no celular quanto no computador. Dessa maneira, a ideia de se construir uma SD parte da premissa que toda oficina precisa gerar um produto tanto para a reflexão da prática docente quanto para a sua possibilidade de uso em sala de aula.

Assim, afirmamos que a experiência de ministrantes de oficinas em eventos de cunho nacional nos proporcionou maior amadurecimento e impulso na trajetória profissional, pelas vivências e conhecimentos obtidos, tanto ao aprofundar nas leituras teóricas, pois os referenciais que aqui dialogamos são utilizados como aporte para a nossa prática de professoras de História da educação básica, quanto no diálogo estabelecido com os participantes do evento.

5 Considerações finais

A oficina desenvolvida com os professores em atividade docente e em formação (graduandos) nos proporcionou uma experiência gratificante, pois, ampliou

a nossa dimensão acerca da docência, permitindo o diálogo com colegas de profissão. Esse contato, possibilitou a discussão sobre os problemas e as incertezas da docência na atualidade, propiciou o debate sobre o uso pedagógico da tecnologia em sala de aula e sua influência na relação do ensino e da aprendizagem dos conhecimentos históricos, entre outras, podendo afirmar que essas discussões foram enriquecedoras e, julgamos necessárias para espaços como este disponibilizado pelo X Encontro Estadual de História ANPUH/BAHIA para divulgação e propagação das ciências e das questões educacionais entre os professores da educação básica e a comunidade universitária.

Esse momento se caracterizou como uma troca de experiência no qual tivemos a oportunidade de conhecer os desafios impostos pela docência, tanto no ensino presencial como de forma remota, realidade enfrentada por todos nós nesse período pandêmico.

Dessa forma, o desenvolvimento da oficina assegurou a troca de experiências, vivências e novos conhecimentos entre os cursistas, ao mesmo tempo que nos colocou diante ao desafio de fazer das experimentações da sala de aula reflexões sobre a própria prática docente, ao fazermos uma aproximação teórica com os autores que fundamentam nossas pesquisas acadêmicas com a escrita desse relato de experiência ao transformar em atividades atrativas para nosso pares – professores da educação básica, propostas que asseguram a formação do pensamento histórico dos nossos alunos e o desenvolvimento da aprendizagem histórica significativa.

Referências

AGUIAR, E. P. Aprendizagem Histórica: diálogos para uma aproximação com a teoria da História. **História & Ensino**, Londrina, v. 26, n. 2, p. 51-72, Jul./Dez. 2020. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/39357>. Acesso em: 18 fev. 2021.

ARRUDA, E. P. Aprender história com jogos digitais em rede: possibilidades e desafios para os professores. In: MAGALHÃES, M. *et al.* **Ensino de História: usos do passado, memória e mídia**. Rio de Janeiro: FGV, 2014.

CAINELLI, M.; SCHMIDT, M. A. **Ensinar História** (coleção pensamentos e ação em sala de aula) São Paulo: Scipione, 2009.

COSTA, M. A. F. da. **Ensino de história e games**: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris, 2017.

OLIVEIRA, T. M. de; SANTOS, F. V. “Caminhando contra o vento, sem lenço e sem documento”: educação básica em tempos de pandemia. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 4, n. 11, p. 99-106, 2020. Disponível em:

<https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/41>. Acesso em: 06 mar. 2021.

DUTRA, M. de F. da C.; FREITAS, R. M. de. Os interesses do empresariado no ensino remoto e a desigualdade educacional no Brasil no contexto da pandemia. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 2, 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/5080/4056>. Acesso em: 06 mar. 2021.

GIACOMONI, M. P. Construindo jogos para o Ensino de História. In: GIACOMONI, M. P. PEREIRA, N. M. **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

FERREIRA, A., ATAIDE, M. W.; FRANCISCO, D. Tecnologias digitais no curso de Pedagogia da UFAL: o que pensam os docentes?. **Ensino Em Perspectivas**, 1(2). 2021. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/4570>. Acesso em: 06 mar. 2019.

FONSECA, G. As tecnologias de informação e comunicação na formação inicial de professores do 1º ciclo do ensino básico – fatores constrangedores invocados pelos formadores para o uso das tecnologias. **Educação & Formação**, v. 4, n. 2, p. 3-23, 1 maio 2019. Disponível em:

<https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/254/1149>. Acesso em: 06 mar. 2021.

FREITAS, I. P. T. D.; AGUIAR, E. P. Conceito de segunda ordem: o diálogo com o passado pelos alunos do Ensino Médio. **Cenas Educacionais**, 3, e8618. 2020. Disponível em:

<https://revistas.uneb.br/index.php/cenaseducacionais/article/view/8618/5506>. Acesso em: 18 fev. 2021.

LEE, P. Em direção a um conceito de literacia histórica. **Educar em Revista**, nº esp. Curitiba, p. 131-150, 2006. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0104-4060.403>. Acesso em: 11 jan. 2019.

MEINERZ, C. B. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. **Jogos e ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

PEREIRA, H. P.; SANTOS, F. V.; MANENTI, M. A. Saúde mental de docentes em tempos de pandemia: os impactos das atividades remotas. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 3, n. 9, p. 26-32, 2020. Disponível em: <https://revista.ufr.br/boca/article/view/Pereiraetal>. Acesso em: 10 mar. 2021.

RÜSEN, J. **Jörn Rüsen e o ensino de história**. Curitiba: Ed. UFPR, 2010.

SCHMIDT, M. A. Jörn Rüsen e a sua contribuição para a didática da História. **Intelligere**. Vol. 3, nº 2, 60-70, out. 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revistaintelligere/article/view/127291>. Acesso em: 10 mar. 2020.

SEFFNER, F. Aprendizagens significativas em História: critérios de construção para atividades em sala de aula. In: GIACOMONI, M. P. PEREIRA, N. M. **Jogos e Ensino de História**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

ⁱ **Izis Pollyanna Teixeira Dias de Freitas**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5475-9042>

Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC/BA)

Mestre em Educação (PPGED/UESB), especialista em Ensino de História (UCAM), licenciada em História (UNEB) é professora de História da educação básica e pesquisadora integrante do Laboratório de Estudos e Pesquisas em Ensino de História (LAPEH/UESB). Desenvolve pesquisas com ênfase em Aprendizagem Histórica, Didática da História e Educação Histórica.

Contribuição de autoria: Escrita do texto.

Lattes: <http://lattes.cnpq/9778552189474235>

E-mail: sertaovalente@yahoo.com.br

ⁱⁱ **Nallyne Celene Neves Pereira**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1116-3361>

Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC/BA)

Mestre em Educação pelo PPGED/UESB; especialista em Educação, Cultura e Memória (Museu Pedagógico/UESB); licenciada em História pela Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB). É professora da Educação Básica e pesquisadora integrantes do Laboratório de Estudo e Pesquisa em Ensino de História (LAPEH/UESB). Desenvolve pesquisas com ênfase em Aprendizagem Histórica e Educação Histórica.

Contribuição de autoria: Escrita do texto

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3102060178151346>

E-mail: nannycel@gmail.com

Editora responsável: Karla Colares Vasconcelos

Como citar este artigo (ABNT):

FREITAS, Izis Pollyanna Teixeira Dias de; PEREIRA, Nallyne Celene Neves. Ensino de História: o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento da aprendizagem histórica. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 2, n. 2, 2021.