Horizontes Históricos.

HISTÓRIA, TECNOLOGIA DIGITAL E O PROTAGONISMO ESTUDANTIL: DESAFIOS E OPORTUNIDADES PARA A FORMAÇÃO CIDADÃ

HISTORIA, TECNOLOGÍA DIGITAL Y PROTAGONISMO ESTUDIANTIL: DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES PARA LA FORMACIÓN DE CIUDADANÍA

Carine Juliane Priebe Miorando[1]

Volnei Fortuna[2]

Resumo: O artigo problematiza a inferência das ferramentas digitais e da gamificação no ensino de História, buscando elucidar os desafios e os potenciais desses mecanismos na promoção do protagonismo estudantil e formação da cidadania. A reflexão parte das indagações: Qual a importância das ferramentas digitais ao ensino de História? A tecnologia pode aliar-se à pedagogia e formação cidadã? O objetivo consiste em mostrar como as tecnologias emergentes, integradas ao ensino de História, democratizam o acesso ao conhecimento e fomentam a cidadania. Por meio da pesquisa bibliográfica, observou-se dois elementos determinantes: a falta de preparação docente e o acesso desigual à tecnologia. A relevância da pesquisa está em oferecer caminhos para práxis pedagógica inovadora, alinhada às demandas da educação contemporânea.
Palavras-chave: História; Gamificação; Pedagogia da Autonomia.

Resumen: El artículo problematiza la inferencia de las herramientas digitales y la gamificación en la enseñanza de la Historia, buscando dilucidar los desafíos y potencialidades de estos mecanismos en la promoción del protagonismo estudiantil y la formación de ciudadanía. La reflexión parte de las preguntas: ¿Qué importancia tienen las herramientas digitales para la enseñanza de la Historia? ¿Se puede combinar la tecnología con la pedagogía y la formación ciudadana? El objetivo es mostrar cómo las tecnologías emergentes, integradas en la enseñanza de la Historia, democratizan el acceso al conocimiento y fomentan la ciudadanía. A través de la investigación bibliográfica se observaron dos elementos determinantes: la falta de preparación docente y el acceso desigual a la tecnología. La relevancia de la investigación radica en ofrecer caminos para una praxis pedagógica innovadora, alineada con las demandas de la educación contemporánea.
Palabras clave: Historia; Gamificación; Pedagogía de la Autonomía.

[1] Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University, Flórida, EUA. Pós-Graduada em Paulo Freire e na Pedagogia da Libertação pelo Centro Sul Brasileiro de Pesquisa Extensão e Pós-Graduação (CENSUPEG), Joinville, Brasil (2023). Pós-Graduada em Ensino de História pela Faculdade FACIBE, Brasil (2023). Pós-Graduada em Tecnologias e Mídias Aplicadas à Educação pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA). (2021). Pós-Graduada em Educação Infantil e Séries Iniciais pelo Portal Faculdades, Brasil (2008). Licenciatura Plena em História pela Universidade de Passo Fundo, Brasil (2006). Formação Nível de Ensino Médio: Habilitação Magistério pela Escola Estadual de Educação Básica Nicolau de Araújo Vergueiro - EENA, Brasil (2001). Professora concursada - 40 horas.Atualmente é Coordenadora Pedagógica na EMEF 28 de Fevereiro no Município de Marau, Rio Grande do Sul, Brasil. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2031307990287485 ORCID: https://orcid.org/0009-0000-9610-2850 E-mail: carimiorando357 @ gmail.com

[2] Pós-Doutor em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle Canoas, Brasil (2023). Doutor em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Passo Fundo, Brasil (2021). Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Passo Fundo, Brasil (2015). Formação Pedagógica de Docente para a Educação Básica e Profissional pelo Instituto Federal do Rio Grande do Sul Campus Sertão, Brasil (2013). Pós-Graduado em Educação, Direitos Humanos e Relações Étnico-Raciais pelo Instituto Superior de Filosofia Berthier, em parceria com a Comissão de Direitos Humanos e a Associação Cultural de Mulheres Negras de Passo Fundo, Brasil (2012). Graduado em Filosofia pelo Instituto Superior de Filosofia Berthier de Passo Fundo, Brasil (2011). Atualmente é Coordenador Pedagógico do Colégio Franciscano São José de Erechim, Brasil. Autor do livro Epistemologia, ética e práxis pedagógica em Paulo Freire. Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/0971491793366364 ORCID: https://orcid.org/0000-0003-3047-2300. E-mail: fortunavolnei@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A difusão do conhecimento Histórico tem passado por transformações significativas nas últimas décadas, especialmente com o advento das tecnologias digitais. A História pública, em sua vertente digital, tem rompido barreiras, tornando-se mais acessível e interativa para públicos diversos. Instituições acadêmicas e laboratórios de pesquisa têm utilizado plataformas digitais, redes sociais e ferramentas interativas para engajar o público com conteúdos históricos de maneira mais dinâmica, transformando a maneira como o passado é representado e compreendido. Esse movimento não apenas aproxima a academia da sociedade, mas também abre espaço para o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas.

Nesse contexto, o ensino de História no ambiente escolar ganha novas dimensões. Ao utilizar as tecnologias emergentes, é possível promover uma aprendizagem que vá além da mera transmissão de fatos e datas, priorizando a construção de conhecimento crítico e reflexivo. Mais do que espectadores, os estudantes tornam-se protagonistas de sua própria formação, desenvolvendo autonomia, criticidade e senso de cidadania.

A educação para a cidadania, preconizada por autores como Paulo Freire, implica num ensino que emancipa e capacita os estudantes a interpretarem o mundo ao seu redor de maneira crítica, transformando a realidade em que vivem. No contexto atual, o professor assume o papel de mediador do conhecimento, sendo responsável por criar oportunidades que incentivem os estudantes a desenvolver o pensamento crítico. O objetivo consiste em evidenciar como as tecnologias emergentes, quando integradas ao ensino de História, podem democratizar o acesso ao conhecimento e fomentar a cidadania. Concomitante a esse aspecto, promover, discutir, revisar conceitos, desconstruir opiniões específicas e propor soluções que ajudem a superar dificuldades. Dessa forma, o professor contribui para o desenvolvimento da autonomia do estudante. Freire (1996, p. 25), ressalta que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”, destacando a importância de envolver o estudante como sujeito ativo na construção do saber. E em tempos de inteligência artificial (IA) e inovações tecnológicas rápidas, o papel do ensino de História é, mais do que nunca, vital para que os estudantes compreendam as conexões entre passado e presente, e possam agir como cidadãos conscientes e críticos no futuro.

HISTÓRIA, CIDADANIA E TECNOLOGIAS DIGITAIS: UMA INTEGRAÇÃO NECESSÁRIA

A relação entre o ensino de História e a formação cidadã está no centro de uma educação crítica e emancipatória. Para Paulo Freire (1996), educar é um ato político, em que o conhecimento é construído em um diálogo entre educador e educando, promovendo a libertação e a autonomia dos sujeitos. A partir desse pensamento, o ensino de História deve ser um espaço de construção

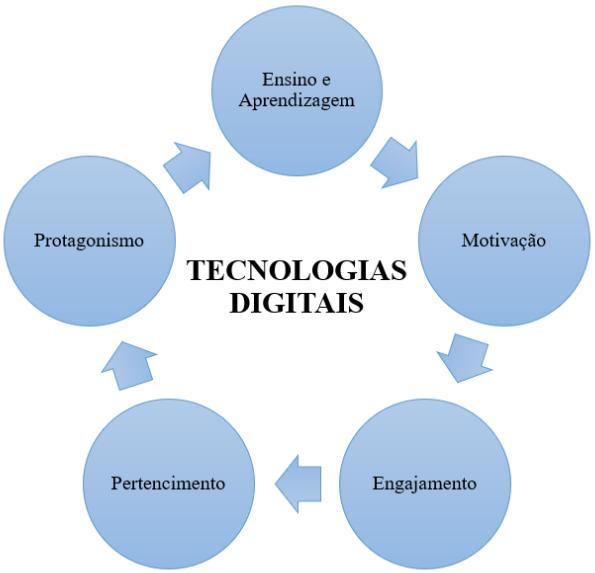
coletiva do saber, onde os estudantes são convidados a refletir sobre o passado para compreender o presente e atuar no futuro como cidadãos transformadores.

A educação formal, entendida como aquela que ocorre nos sistemas tradicionais de ensino, constitui a base da formação humana, atuando como um mecanismo para a organização social voltada para a vida em sociedade. Ao longo desse processo, ocorrem diversas transformações essenciais para a construção do conhecimento, visando à formação de cidadãos capazes de atuar como agentes de mudança. Observa-se, cada vez mais, a presença dessas transformações na sociedade contemporânea, destacando a relevância tanto das ações humanas quanto dos avanços tecnológicos, que oferecem novas perspectivas ao sistema educacional. Na obra *Epistemologia, ética e práxis pedagógica em Paulo Freire,* o autor ressalta a importância de garantir uma reflexão aprofundada sobre as percepções de sujeito, de sociedade e de mundo:

> O papel da educação consiste no combate de uma concepção ingênua de pedagogia, passando por sua essencialidade de formação epistemológica e problematizadora, isso quer dizer, formação de sujeitos capazes de ação e reflexão. [...] Para obter mudança social, o sujeito precisa ter clareza do seu ser e estar no mundo, para não cair no relativismo da adaptação. Transformar, criar, recriar, atuar e refletir são, justamente, questões humanas, de homens e mulheres que acreditam na possibilidade de melhoramento e solidariedade (FORTUNA, 2022, p. 112).

Diante desse cenário, retomam-se os questionamentos e indagações presentes no cotidiano docente, em que questiona-se de que forma as escolas têm contribuído para o desenvolvimento do protagonismo dos estudantes e, a partir disso, que tipo de sujeitos estão sendo formados. Assim, sintetiza-se a reflexão acerca do papel da escola na formação cidadã, visando capacitar e contribuir para a construção de um mundo melhor. Enfatiza-se, portanto, a ideia de que os estudantes são um caminho possível para uma mudança real.

Conforme Freire (1980, p. 39), a educação deve estar – em seu conteúdo, programas e métodos – adaptada ao objetivo de permitir ao ser humano tornar-se sujeito, construir-se como pessoa, transformar o mundo, estabelecer relações de reciprocidade com os outros, além de fazer cultura e História. A historicidade do sujeito ocorre na intensificação da relação sujeito-sujeito, sujeito-objeto e sujeito-mundo. O ensino e aprendizagem são pautados pela motivação que coloca o sujeito em constante busca, promove o engajamento, o pertencimento do estudante ao processo e eminentemente o protagonismo.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

As tecnologias digitais desempenham um papel fundamental nesse processo, ao possibilitar novas formas de acesso e interação com o conhecimento histórico. Ferramentas como plataformas online, jogos educativos e simulações digitais permitem que os estudantes explorem o conteúdo histórico de maneira mais engajada e participativa. Essas tecnologias não apenas facilitam o acesso à informação, mas também promovem a construção de uma consciência crítica, ao colocar os alunos em contato com múltiplas perspectivas e narrativas. A inovação no campo educacional pressupõe novas possibilidades de construção do conhecimento, sem cair na armadilha dos modismos. Consiste na capacidade de aprimoramento de ferramentas que sejam capazes de tornar a práxis pedagógica cooperativa, emancipatória, participativa na relação entre o professor e o estudante.

> [...] inovar acarreta uma nova prática educacional com finalidade bem estabelecida, mas é necessário que essas mudanças partam de questionamento das finalidades da própria experiência educacional como aspecto promotor da reflexão-ação docente, ou seja, a inovação como um processo, e não como um fim em si mesma (DAROS, 2018, p. 5).

De acordo com Pretto (2013), a incorporação das tecnologias na educação não se limita ao uso de ferramentas tecnológicas, mas pode ser acompanhada de um novo paradigma pedagógico que valorize a participação ativa dos estudantes. Nesse sentido, a integração das tecnologias digitais ao ensino de História pode contribuir para o desenvolvimento da cidadania ao oferecer aos estudantes a oportunidade de dialogar com o passado de forma crítica e reflexiva. A História digital, por sua vez, pode proporcionar a mediação necessária entre o conhecimento histórico acadêmico e as demandas do público em geral, aproximando a academia da sociedade e gerando práticas pedagógicas mais inclusivas e emancipadoras.

Em tempos de IA, essas tecnologias podem, inclusive, personalizar o processo de ensino aprendizagem, adaptando-se ao ritmo e às necessidades de cada estudante. Com isso, o professor pode atuar como um facilitador, enquanto os estudantes assumem a responsabilidade por sua própria aprendizagem, "formar grupos de trabalho, estabelecer objetivo muito claros de aprendizagem e organizar um programa construído coletivamente para sua consecução em um ambiente que inspire confiança" (GAETO; MASSETTO, 2013, p. 88). Essa mudança de paradigma coloca o estudante no centro do processo educativo, promovendo autonomia e protagonismo, conceitos fundamentais para a formação cidadã em um mundo cada vez mais complexo e interconectado.

O IMPACTO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NO ENSINO DE HISTÓRIA E NA FORMAÇÃO CRÍTICA

A inteligência artificial (IA) tem desempenhado um papel crescente na educação, oferecendo novas maneiras de personalizar o ensino e otimizar o processo de aprendizagem. No contexto do ensino de História, a IA pode ser utilizada para adaptar conteúdos conforme o ritmo e as necessidades individuais de cada estudante, promovendo uma experiência de aprendizado mais dinâmica e acessível. De acordo com Valente (2023), a IA permite a criação de ambientes de aprendizagem inteligentes, capazes de identificar os pontos fortes e fracos de cada estudante, oferecendo atividades e conteúdos direcionados que estimulam o pensamento crítico e a reflexão histórica.

Além disso, a IA pode ser uma poderosa aliada na análise crítica de fontes históricas. Softwares de processamento de linguagem natural podem ser utilizados para analisar grandes volumes de dados históricos, ajudando a identificar padrões, tendências e contradições em textos e documentos. Essa abordagem não apenas torna o aprendizado mais interativo, como também promove a habilidade de questionar e problematizar as narrativas históricas, uma competência essencial para a formação cidadã. Nesse aspecto, é relevante considerar que:

> A educação e o ensino de História permitem a internalização de uma consciência histórica pelos indivíduos. Tal internalização pode servir tanto para manter as tradições quanto para promover a apropriação crítica desse conhecimento, possibilitando aos sujeitos a realização de intervenções e transformações na vida prática. Nesse sentido, a transformação dos modos de internalização do conhecimento, que são historicamente estabelecidos, torna-se uma necessidade permanente (SCHMIDT, 2009, p. 205).

No entanto, o uso da IA no ensino de História também levanta questões éticas e pedagógicas. A formação de professores para lidar com essas novas ferramentas e a garantia de que as tecnologias sejam utilizadas de maneira crítica e reflexiva são desafios que precisam ser enfrentados. Como aponta Moran (2015), a tecnologia, por si só, não garante uma educação

emancipatória; é necessário um compromisso pedagógico que valorize o diálogo e a reflexão crítica, princípios fundamentais para a construção de uma cidadania ativa.

FERRAMENTAS DIGITAIS, GAMIFICAÇÃO E OS DESAFIOS PARA UMA EDUCAÇÃO EMANCIPATÓRIA NO ENSINO DE HISTÓRIA

As ferramentas digitais têm desempenhado um papel transformador na educação, especialmente no ensino de História, ao possibilitarem formas mais dinâmicas e interativas de aprendizagem.

A mudança de um modelo pedagógico tradicional para um mais dinâmico e interativo constitui uma transformação relevante na pedagogia atual, a qual visa incorporar tecnologias para aprimorar o processo de ensino aprendizagem. Dentre os diversos métodos de ensino ativo, a gamificação destaca-se como um tema de estudo de grande interesse.

Sendo um conceito recente, a gamificação foi descrito inicialmente pelo designer de jogos Nick Pelling, em 2002, como a aplicação de elementos característicos dos jogos em outros contextos, com o objetivo de agregar aspectos como diversão, imersão, engajamento e envolvimento em atividades que antes não possuíam esse apelo (PAZ, 2019). Esse conceito se refere à incorporação de mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos não relacionados diretamente a eles, com o intuito de motivar e engajar os participantes. No ambiente educacional, a gamificação consiste na inserção de elementos como sistemas de recompensas, rankings, narrativas e desafios dentro das práticas pedagógicas, tornando o processo de ensino aprendizagem mais envolvente e lúdico. Dessa forma, a gamificação não se limita a uma atividade isolada em sala de aula, como os jogos tradicionais, mas abrange uma abordagem mais ampla (SOUZA, 2023).

A gamificação, por exemplo, utiliza elementos de jogos para engajar os estudantes de maneira ativa, permitindo que eles se tornem protagonistas do processo educativo. Plataformas como WordWall, Kahoot e simulações históricas em realidade aumentada oferecem experiências imersivas, nas quais os estudantes podem interagir com o conteúdo, desenvolver habilidades críticas e refletir sobre o passado em um contexto significativo.

Nesse aspecto, Souza (2023), destaca também que a gamificação é uma das diversas metodologias ativas que têm ganhado destaque, especialmente com a intensificação da era digital. O aumento de seu uso também foi impulsionado pela própria natureza interativa dos games, que facilitou a criação de aulas mais dinâmicas. Adicionalmente, a gamificação se expandiu com o compartilhamento de práticas entre educadores, como dinâmicas, desafios e o uso de plataformas digitais.

Segundo Zichermann e Cunningham (2011), gamificação consiste no processo de utilização de pensamentos de jogos e dinâmicas para engajar audiências e resolver problemas.

Desse modo, uma das principais vantagens da gamificação é sua capacidade de engajar os estudantes de forma mais eficaz do que os métodos tradicionais. Ao integrar desafios, recompensas e competições, a gamificação torna o aprendizado mais divertido e estimulante. Além disso, essa metodologia permite que os educadores personalizem a experiência educacional, adaptando desafios e recompensas às necessidades e interesses individuais dos estudantes, permitindo que progridam no seu próprio ritmo e recebam pareceres instantaneamente sobre seu desempenho.

Outro benefício da gamificação é o desenvolvimento de habilidades sociais, uma vez que muitos jogos aplicados em sala de aula promovem a colaboração e o trabalho em equipe, favorecendo a comunicação, a cooperação e a resolução de conflitos. Além disso, a gamificação desperta a motivação intrínseca dos estudantes, incentivando-os a se engajarem no processo de aprendizado por prazer. Ao proporcionar desafios estimulantes e recompensas relevantes, os jogos gamificados promovem a dedicação voluntária e entusiástica dos estudantes ao processo educacional.

Essas tecnologias não apenas tornam o ensino mais atraente, como também se alinham à proposta freireana de uma educação emancipatória. Na Pedagogia da Autonomia (Freire, 1996), ressalta que o aprendizado genuíno ocorre quando o estudante é incentivado a ser um sujeito ativo em seu processo formativo, questionando, analisando e transformando a realidade ao seu redor. O uso das ferramentas digitais no ensino de História, nesse sentido, contribui para que os estudantes desenvolvam autonomia e criticidade, elementos essenciais para a formação cidadã. Observa-se que a sua implementação e utilização das tecnologias digitais nas dimensões da construção do ensino e da aprendizagem não ocorre de forma repentina, exigindo da equipe pedagógica um caminhar junto gradativo, exigindo dos interlocutores criticidade e criatividade.

Entretanto, a implementação dessas tecnologias enfrenta desafios significativos. O acesso desigual a recursos tecnológicos em diferentes contextos educacionais impede que muitos estudantes e professores se beneficiem plenamente das oportunidades que essas ferramentas oferecem. Além disso, a falta de formação adequada dos professores dificulta a utilização crítica e eficaz das tecnologias, o que pode limitar o impacto pedagógico dessas inovações. É necessário um esforço contínuo para garantir que os docentes estejam preparados para integrar as tecnologias de maneira que favoreça o protagonismo estudantil e a reflexão crítica. A abordagem compreende uma parceria e uma reconfiguração da dinâmica da sala de aula.

> O professor atua como mediador, facilitador, incentivador, desafiador, investigador do conhecimento, da própria prática e da aprendizagem individual e grupal. Ao mesmo tempo em que exerce sua autoria, o professor coloca-se como parceiro dos alunos, respeita-lhes o estilo de trabalho, co-autoria e os caminhos adotados em seu processo evolutivo. Os alunos constroem o conhecimento por meio da exploração, da navegação, da comunicação, da troca, da representação, da

> criação/recreação, organização/reorganização, ligação/religação e elaboração/reelaboração (ALMEIDA, 2005, p. 73).

Os estudantes utilizam-se das ferramentas digitais como um recurso para a construção do conhecimento, fazendo com que a proposta do professor seja fonte de reflexão e busca para o estudante. Nessa conjuntura, a presença do professor é essencial para a realização da curadoria daquilo que é subsídio para a aprendizagem, daquilo que não é. “Os estudantes têm habilidade para o uso das tecnologias digitais, mas nem sempre sabem como selecionar, interpretar, organizar e comunicar de forma eficiente os conteúdos que encontram” (BACICH, 2018, p. 135). O professor torna-se o ponto de estratégia que potencializa a caminhada educacional do estudante de forma segura, integrando nele as tecnologias digitais possíveis.

No caso da gamificação, embora amplamente elogiada por seus benefícios, também apresenta desvantagens que devem ser cuidadosamente analisadas. Uma crítica recorrente é que essa abordagem pode promover uma aprendizagem superficial, na qual os estudantes se concentram mais nas recompensas e na competição do que na compreensão efetiva e aprofundada dos conceitos. Esse foco excessivo em elementos externos pode comprometer a transferência de habilidades para situações do mundo real. Além disso, para que a gamificação seja eficaz, é necessário estabelecer um equilíbrio adequado entre desafios e recompensas, a fim de evitar que os estudantes sintam-se sobrecarregados ou desmotivados. Outro ponto fundamental é assegurar que os elementos lúdicos não ofusquem o conteúdo curricular, mantendo a centralidade do processo de ensino aprendizagem na aquisição de conhecimento significativo.

Nessa linha de pensamento, a formação permanente, conforme Freire (2022), vai além dos conceitos de formação inicial e continuada, permeando todo o processo educativo, já que envolve a construção histórica e social do professor. O educador se constrói a partir de suas vivências, não apenas durante a educação formal, mas também por meio da educação enquanto prática social. Ele ainda destaca que seria impensável que um ser programado para aprender, inacabado, mas consciente desse inacabamento, estivesse em constante busca, sempre indagador e curioso sobre si mesmo e seu entorno. Como ser histórico, ele se preocupa com o futuro, e, por isso, encontra-se inserido, de forma ingênua ou crítica, em um processo contínuo de formação, que, devido à linguagem conceitual, vai além do mero treinamento observado em outros animais.

Ainda nesse viés, Freire em Pedagogia do Oprimido (2019), argumenta que o verdadeiro ato de ensinar deve promover a emancipação do sujeito, permitindo que o educando se torne consciente de sua própria realidade e capaz de transformá-la. O autor critica a educação bancária, que apenas deposita conhecimento nos estudantes, subjugando sua individualidade e promovendo uma forma de opressão através de uma educação autoritária e elitista.

As limitações não se restringem apenas à infraestrutura. A estrutura curricular, muitas vezes rígida e desatualizada, também representa um obstáculo para a inserção de práticas

pedagógicas inovadoras. A resistência institucional à mudança e a falta de apoio contínuo para a formação dos professores são barreiras que precisam ser superadas para que o uso das tecnologias digitais sejam verdadeiramente transformadoras.

> [...] as escolas de excelência são as que os seus professores estudam de forma permanente. A rigorosidade é elementar no processo de formação do professor. A formação continuada tem que ter rigor e apresentar a conjuntura da realidade da educação de maneira sistemática. Tem que levar em conta o contexto histórico e os caminhos e desafios percorridos pela educação até chegar ao século XXI. A escola que forma os professores continuamente, apresenta ferramentas eficazes para o campo educacional, desenvolve o protagonismo dos estudantes, pode ser considerada uma escola de excelência (FORTUNA; JUNG, 2024, p. 127).

Ainda assim, as oportunidades oferecidas pela *história pública digital*[3] e pelas ferramentas de gamificação são inegáveis. Essas tecnologias aproximam o conhecimento histórico da sociedade, promovendo uma maior interação entre a academia e o público em geral. Ao democratizar o acesso ao saber histórico e fomentar o diálogo, a história pública digital contribui para a construção de uma cidadania ativa e participativa.

A pedagogia da autonomia, de Paulo Freire, reforça a importância de um ensino que emancipe e capacite os estudantes a se tornarem sujeitos críticos e transformadores de sua realidade. No contexto das tecnologias digitais, essa pedagogia encontra novas possibilidades de engajamento, ao permitirem que os estudantes não apenas recebam informações, mas participem ativamente da construção do conhecimento histórico. Esse protagonismo é essencial para a formação de cidadãos capazes de interpretar o passado de forma crítica, compreender o presente e atuar de maneira consciente e transformadora no futuro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da construção epistemológica realizada, ressalta-se a importância da integração das tecnologias digitais no ensino de História como meio de promover uma educação emancipatória e voltada para a cidadania. A História pública digital, aliada a ferramentas de gamificação, não apenas transforma o modo como o conhecimento histórico é difundido, mas também ressignifica a posição do estudante como protagonista de sua aprendizagem. Tal abordagem, fundamentada na Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire, incentiva a reflexão crítica, a autonomia e a participação ativa dos estudantes, contribuindo para a formação de cidadãos

[3]A expressão "história pública digital" refere-se a um conceito recente que aborda o trabalho colaborativo entre historiadores e o público na internet. Serge Noiret, em um artigo publicado em 2015, é considerado um dos pioneiros a tratar dessa questão. O autor associa a história digital a iniciativas colaborativas e às mudanças que surgiram com a web 2.0 no início do século XXI, destacando esses aspectos como elementos essenciais da história pública digital. Essas transformações ampliaram o acesso à informação, permitindo novos modos de produção e compartilhamento de conhecimento histórico online, além de atingir um público mais amplo.Link de acesso: https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3634/3098. DOI: https://doi.org/10.18617/liinc.v11i1.797 Acesso em 16.10.2024.

conscientes e comprometidos com a transformação social. Contudo, a democratização dessas práticas exige o enfrentamento de desafios relacionados ao acesso desigual à tecnologia e à formação docente contínua.

Nesse sentido, a pesquisa evidencia que, embora as tecnologias digitais ofereçam vastas oportunidades para inovar o ensino de História, é fundamental que essas ferramentas sejam utilizadas com intencionalidade pedagógica, sempre promovendo o pensamento crítico e o diálogo entre os alunos e o conteúdo histórico. O impacto dessas inovações na educação contemporânea depende de um compromisso coletivo com a formação integral do aluno, capacitando-o para interpretar e transformar a realidade de forma consciente e cidadã. Assim, o uso das tecnologias emergentes, quando alinhado a práticas pedagógicas críticas, tem o potencial de revolucionar o ensino de História, fortalecendo o papel da educação como instrumento de emancipação social.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Tecnologia na escola: criação de redes de conhecimento. In. ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; MORAN, José Manuel. (Org.) **Integração das tecnologias educacionais.** Brasília: Mec/SEED, 2005.

BACICH, Lilian. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. In. BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018. p. 130-152.

DAROS, Thuinie. Por que inovar na educação? In. FAUSTO, Camargo; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo.** Porto Alegre: Penso, 2018. p. 3-7.

FORTUNA, Volnei. **Epistemologia, Ética e Práxis Pedagógica em Paulo Freire**. Passo Fundo: Conhecer, 2022.

FORTUNA, Volnei. JUNG, Hildegard Susana. A importância da rigorosidade formativa e da metodologia ativa no processo de constituição humana. In. RODRÍGUEZ, Milagros Elena. IVAN, Fortunato (Org.). **Ser Freiriano: Paulo Freire en la conformación del ser humano a la luz epistemológica de la práxis.** Itapetininga: Edições Hipótese, 2024. p. 114-129.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 12. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1980.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 70. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

FREIRE, Paulo. **Política e Educação.** Paz e Terra, 2022.

GAETA, Cecília; MASETTO, Marcos T. **O professor iniciante no ensino superior: aprender, atuar e inovar.** São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2013.

MORAN, José Manuel. **Inovação e Tecnologias na Educação: Impactos na Escola**. Campinas: Papirus, 2015.

PRETTO, Nelson De Luca. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia**. 8. ed. rev. e atual. Salvador: EDUFBA, 2013.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. **Educação e consciência histórica: desafios para o ensino de História** . São Paulo: Edusp, 2009.

SOUZA, A. **Gamificação como metodologia ativa: um estudo sobre sua aplicação no ensino remoto**. 2023. Disponível em: https://exemplo.com/artigo_souza_gamificacao . Acesso em: 17 out. 2024.

PAZ, N. **Gamificação no ensino: como os jogos podem tornar o aprendizado mais envolvente.** 2019. Disponível em: https://exemplo.com/artigo_paz_gamificacao . Acesso em: 17 out. 2024.

VALENTE, José Armando. **Inteligência Artificial, Educação e Responsabilidade Social. Tecnologias, Sociedade e Conhecimento**. Campinas, SP, v. 9, n. 2, p. 1–5, 2023. DOI: 10.20396/tsc.v9i2.17922. Disponível em: https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/view/17922. Acesso em: 23 set. 2024.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**. New York: O'Reilly Media, 2011.