



INSTITUTO FEDERAL DO ACRE - CAMPUS RIO BRANCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA - ProfEPT

JOÃO DE LIMA CABRAL

ROLE-PLAYING GAME COMO INSTRUMENTO DE ENSINO CRÍTICO DE
HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAC/ CAMPUS RIO BRANCO

Rio Branco

2024

JOÃO DE LIMA CABRAL

**ROLE-PLAYING GAME COMO INSTRUMENTO DE ENSINO CRÍTICO DE
HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAC/CAMPUS RIO BRANCO**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica - ProfEPT, do Instituto Federal do Acre, como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Profissional e Tecnológica.

Orientador: Prof. Dr. José Júlio César do Nascimento Araújo

Co-Orientador: Prof. Dr. Cledir de Araújo Amaral

Rio Branco

2024

Ficha catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação - CIP

C117r

Cabral, João de Lima.

Role-playing game como instrumento de ensino crítico de história no ensino médio integrado do Ifac / Campus Rio Branco / João de Lima Cabral. – Rio Branco, 2024.
127 p. : il. ; 30 cm.

ISBN 978-65-01-26985-6

Dissertação (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica ProfEPT) – Instituto Federal do Acre, 2024.
Inclui apêndice - Produto educacional da dissertação.
Orientação Prof. Dr. José Júlio César do Nascimento Araújo.
Coorientação Prof. Dr. Cledir de Araújo Amaral.

1. Jogos - ensino. 2. História regional. 3. Crítica social. 4. Ludicidade. 5. Cultura. I. Título. II. Araújo, José Júlio César do Nascimento. III. Amaral, Cledir de Araújo.

CDD 371.387

Ficha Catalográfica Elaborada pelo Bibliotecário Ueliton Araújo Trindade CRB 11/1049



INSTITUTO FEDERAL DO ACRE

ATA DE REUNIÃO DELIBERATIVA

ATA DE BANCA DE DEFESA DO MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA (PROFEPT)

No dia 25 de outubro de 2024, às 15h, no Campus Rio Branco (IFAC), Sala do ProfEPT, realizou-se a Banca de Defesa do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica/Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (ProfEPT). O projeto submetido para banca de exame de qualificação teve por título "ROLE-PLAYING GAME COMO INSTRUMENTO DE ENSINO CRÍTICO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAC CAMPUS RIO BRANCO", sendo registrado na linha de pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT), de responsabilidade do mestrando JOÃO DE LIMA CABRAL, orientado pelo Prof. Dr. JOSÉ JÚLIO CÉSAR DO NASCIMENTO ARAÚJO. O presidente da Banca Examinadora apresentou a Profa. Dra. *Josina Maria Pontes Ribeiro* (ProfEPT/Instituto Federal do Acre) como Avaliador/Membro interno ao Programa, a Prof.^a Dra. *Alcilene de Oliveira Alves* (Ifac/Campus Rio Branco) como avaliadora/Membro Externo ao ProfEPT e Interna à Instituição e o Prof. Dr. *Carlos Estevão Ferreira Castelo* (Universidade Federal do Acre) como Avaliador/Membro Externo ao Programa e à Instituição. Ato contínuo, relatou aos participantes as regras para esse tipo de atividade acadêmica, destacando que o mestrando teria de 20 a 30 minutos para apresentação e, em seguida, a Banca Examinadora poderia realizar sua arguição, sendo a ordem de praxe o membro externo à instituição, membro interno e orientadores. Orientou, ainda, que não se fizessem comentários, conversas, a fim de não retirar a atenção ou intervir no processo avaliativo. Assim, o discente JOÃO DE LIMA CABRAL submeteu sua dissertação ao exame de Defesa, no tempo de 30 minutos e, em seguida, a banca iniciou a apreciação crítica do mesmo, considerando os quesitos: a) Explicitação e justificativa do tema e problema de pesquisa; b) Objetivos do trabalho; c) Interlocuções teóricas e metodológicas; d) Plano de desenvolvimento da pesquisa e do produto educacional criado. Após, o mestrando respondeu os comentários solicitados pela Banca e questões em arguição, logo em seguida, a banca reuniu-se reservadamente para deliberação, pelo período de 10 minutos retornando para leitura da ata e encerramento pelo presidente. Após retorno dos avaliadores, o parecer foi divulgado, sendo o mestrando **APROVADO** em seu exame de qualificação, com a ressalva de que deverá realizar os ajustes necessários, as correções ortográficas, correções gráficas e também teóricas. As observações e sugestões realizadas pela banca foram registradas pelo discente e serão consideradas ao longo do texto da nova versão do documento. Ao longo da Banca de Exame de Qualificação, que se encerrou às **17 horas e 15 minutos**, participaram presencialmente 10 pessoas, com representação significativa de segmentos da comunidade externa ao Ifac, bem como de discentes e docentes do ProfEPT (Ifac). Eu, JOSE JULIO CESAR DO NASCIMENTO ARAUJO, na condição de presidente da Banca lavrei e assinei esta ata que será também assinada pelos demais membros via Sistema Eletrônico de Informação do Ifac (SEI Ifac), após a disponibilização da mesma pela Coordenação do ProfEPT.

Banca Examinadora:

Presidente: Prof. Dr. José Júlio César do Nascimento Araújo (ProfEPT Ifac/Campus Rio Branco)

Membro Interno: Prof. Dr. Josina Maria Pontes Ribeiro (ProfEPT IFBA/Campus Rio Branco)

Membro Externo: Prof.^a Dra. Alcilene de Oliveira Alves (Ifac/Campus Rio Branco)

Membro Externo: Prof. Dr. Carlos Estevão Ferreira Castelo (Universidade Federal do Acre)



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Estevão Ferreira Castelo, Usuário Externo**, em 31/10/2024, às 16:54, conforme horário oficial de Rio Branco (UTC-5), com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **José Júlio César do Nascimento Araújo, Docente de Ensino Profissional, Técnico e Tecnológico - EBTT**, em 01/11/2024, às 21:09, conforme horário oficial de Rio Branco (UTC-5), com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Alcilene Oliveira Alves, Docente de Ensino Profissional, Técnico e Tecnológico - EBTT**, em 04/11/2024, às 10:15, conforme horário oficial de Rio Branco (UTC-5), com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Josina Maria Pontes Ribeiro, Docente de Ensino Profissional, Técnico e Tecnológico - EBTT**, em 13/11/2024, às 07:52, conforme horário oficial de Rio Branco (UTC-5), com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

[https://sei.ifac.edu.br/sei/controlador_externo.php?](https://sei.ifac.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)

[acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](https://sei.ifac.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **1020371** e o código CRC **34ADEEA4**.

AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho à minha mãe, Conceição Cabral, docente de História na Rede Estadual de Educação do Acre. Foi por meio de seus livros didáticos e de seu amor pela disciplina que iniciei meus primeiros aprendizados, sempre acompanhados de muito carinho e inspiração. Sua paixão pelo ensino de História foi o alicerce que despertou em mim o desejo de seguir esse caminho.

Aos meus irmãos, Lidianne, João e Arthur, à minha sobrinha Luíza Mourão, e, em especial, à minha esposa Marcela Safira e ao meu filho João Marcos, por estarem sempre ao meu lado, compartilhando desafios e alegrias. Vocês são minha fonte de inspiração e motivação.

Este trabalho é incentivado por frutos de minha memória, da trajetória de vida de meus avós maternos, Josina de Souza Lima e Frederico Maciel de Lima Filho, migrantes que vieram aos seringais do Acre para aqui estabelecer família e um legado de história e memória que me levaram ao curso de história.

Agradeço à coordenação do curso de pós-graduação, representada pelo Prof. Dr. Pedro Plese, pela dedicação em promover um ambiente de aprendizado e crescimento acadêmico.

Minha profunda gratidão ao meu orientador, Prof. Dr. José Júlio César do Nascimento Araújo, e ao co-orientador, Prof. Dr. Cledir de Araújo Amaral, pela orientação inestimável, paciência e constante incentivo durante todo o desenvolvimento desta dissertação. Sua expertise foi fundamental para a conclusão deste trabalho.

Aos professores do curso, cujos ensinamentos e contribuições foram essenciais para a minha formação acadêmica e profissional.

Aos colegas de curso, pela parceria, troca de conhecimentos e apoio durante os momentos mais desafiadores desta trajetória.

Agradeço também aos alunos do 3º ano do Curso Técnico em Redes de Computadores Integrado ao Ensino Médio, do Instituto Federal do Acre, pela participação ativa e colaboração nas atividades propostas, o que enriqueceu imensamente esta pesquisa.

Ao Instituto Federal do Acre (IFAC) e ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT), pela oportunidade e pelos recursos que tornaram este trabalho possível.

Finalizo com profunda gratidão a todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização desta dissertação.

CABRAL, João de Lima. **Role-Playing Game como Instrumento de Ensino Crítico de História no Ensino Médio Integrado do IFAC/Campus Rio Branco**. 2024. 177 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre, Rio Branco, AC, 2024.

RESUMO

A proposta de pesquisa insere-se na Linha de pesquisa 1 - Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT), no Macroprojeto 1 - Propostas metodológicas e recursos didáticos em espaços formais e não formais de ensino na EPT. Objetiva avaliar a utilização do *Role-Playing Game* (RPG) enquanto estratégia de ensino crítico da história regional no Ensino Médio Integrado (EMI) do Instituto Federal do Acre (IFAC) Campus Rio Branco. Trata-se de uma pesquisa fundada na metodologia dialética tendo como quadro de referência histórico-crítico. Dessa forma, o RPG no ensino de história regional busca ir além da mera transmissão de fatos históricos, estimular o pensamento crítico dos alunos, questionando narrativas dominantes e promovendo uma análise das estruturas sociais, das relações de poder e impactos históricos nas comunidades locais. Será uma pesquisa aplicada, com procedimentos da pesquisa-ação, de abordagem qualitativa e com objetivo exploratório. Para a coleta de dados serão empregadas as técnicas de observação participante, aplicação de questionários, rodas de conversas e grupo focal. Em seguida, os dados serão tratados e analisados seguindo as técnicas de análise do conteúdo categorial. Os participantes da pesquisa serão os estudantes do 2º ano do EMI do IFAC que, a partir do levantamento dos seus conhecimentos prévios, participarão de sessões de RPG digital com temas da história regional. Professores da área de história atuantes no EMI do IFAC/Campus Rio Branco, participarão durante o processo de levantamento de conteúdo e validação do produto educacional. Como produto educacional, será produzido um aplicativo de jogo de RPG centrado na aprendizagem da história regional de forma editável de modo a estimular a reflexão crítica e a valorização da cultura e história do Acre.

Palavras-chave: role playing game; história regional; crítica social; ludicidade; cultura.

ABRAL, João de Lima. **Role-Playing Game as a Critical Teaching Tool for History Integrated into High School at IFAC/ Rio Branco Campus**. 2024. 177 p. Dissertation (Professional Master's Degree in Professional and Technological Education – ProfEPT) – Federal Institute of Education, Science, and Technology of Acre, Rio Branco, AC, 2024.

ABSTRACT

This research proposal falls under Research Line 1 - Educational Practices in Professional and Technological Education (PTE), within Macroproject 1 - Methodological Proposals and Didactic Resources in Formal and Non-formal Learning Spaces in PTE. The objective is to evaluate the use of Role-Playing Game (RPG) as a critical teaching strategy for regional history in the Integrated High School (IHS) at the Federal Institute of Acre (IFAC), Rio Branco Campus. The research is based on the dialectical methodology, with a historical-critical theoretical framework. Thus, the use of RPG in regional history teaching aims to go beyond the mere transmission of historical facts, stimulating students' critical thinking by questioning dominant narratives and promoting an analysis of social structures, power relations, and the historical impacts on local communities. This will be an applied research project, using action-research procedures, a qualitative approach, and an exploratory objective. Data collection techniques will include participant observation, questionnaires, discussion circles, and focus groups. Subsequently, the data will be processed and analyzed using categorical content analysis techniques. The research participants will be 2nd-year IHS students from IFAC, who will participate in digital RPG sessions focused on regional history, starting from their previous knowledge. History teachers from IHS at IFAC/Rio Branco Campus will participate in content development and the validation process of the educational product. As an educational product, an RPG game application will be developed, centered on learning regional history in an editable format, with the goal of encouraging critical reflection and valuing the culture and history of Acre.

Keywords: role-playing game; regional history; social critique; playfulness; culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Construção da Engine do jogo via Unity.....	98
Figura 2. Programação do jogo a lenda do Acre.	99
Figura 3. Pastas com códigos de informações.....	100
Figura 4. Organização da build e Settings do Jogo a Lenda do Acre.....	101
Figura 5. “Script” de recursos Unity.....	102
Figura 6. Telas iniciais do aplicativo A lendo do Acre.	105
Figura 7. Cartas de personagens.	108

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Etapas da Pesquisa-Ação da Pesquisa Role-Playing Game como Instrumento de Ensino Crítico de História no Ensino Médio Integrado do IFAC/ Campus Rio Branco.	22
Gráfico 2. Como você ensina a disciplina História.	39
Gráfico 3. Os alunos tiveram acesso aos temas e conteúdos de História do Acre em sala de aula, no Campus Rio Branco.	53
Gráfico 4. Nível de interesse dos discentes pelos temas de História do Acre.	54
Gráfico 5. Percepção dos alunos a respeito da introdução de metodologias como RPG nas aulas de História.	55
Gráfico 6. Você já jogou RPG?.....	56
Gráfico 7. Fluxograma de construção de narrativas.	103
Gráfico 8. Experiências anteriores com gamificação.....	113
Gráfico 9. Como foi sua experiência?	114
Gráfico 10. Avaliação da navegação.	114
Gráfico 11. Avaliação sobre interesse.	115
Gráfico 12. Avaliação sobre conexão entre jogo e conteúdos.....	116

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Ofertas de cursos de nível médio, gráfico integrado do Instituto Federal do Acre.	33
Quadro 2. Matriz da disciplina de História no curso ensino médio integrado em Informática para Internet.	34
Quadro 3. Planejamento e métodos de ensino segundo os docentes.	43
Quadro 4. Avaliação do ensino segundo os docentes.	45
Quadro 5. Incorporação da diversidade histórica e cultural do Acre nas aulas.	47
Quadro 6. Recursos didáticos e tecnológicos utilizados nas aulas de História.	48
Quadro 7. Iniciativas ou oportunidades de formação buscadas para aprimorar as habilidades dos docentes de História.	50
Quadro 8. Utilização de aplicativos ou jogos para ensinar História.	51
Quadro 9. Percepções dos discentes sobre o ensino de História Regional no Currículo do IFAC.	60
Quadro 10. Síntese dos trabalhos selecionados.	73
Quadro 11. Análise de questões subjetivas.	117
Quadro 12. Análise de questões subjetivas.	121

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABJ	Aprendizagem baseada em jogos
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAR	Carisma
CEFETS	Centro Federal de Educação Tecnológica
CNCT	Catálogo Nacional de Cursos Técnicos
CRPG	<i>Computer Role-Playing Games</i>
DES	Destreza
EMI	Ensino Médio Integrado
ENEM	Exame Nacional do Ensino Médio
EPT	Educação Profissional e Tecnológica
ETFS	Escolas Técnicas Federais
FOR	Força
IFAC	Instituto Federal do Acre
IFS	Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia
INT	Inteligência
LARP	<i>Live Action Role-Playing Games</i>
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
MEC	Ministério da Educação
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Games</i>
PNE	Plano Nacional de Educação
PROEJA	Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos
RPG	<i>Role-Playing Game</i>
SAB	Sabedoria
TALE	Termo de Assentimento Livre e Esclarecido
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
TDIC	Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1.	<u>INTRODUÇÃO</u>	17
	<u>REFERÊNCIAS</u>	24
2	<u>ARTIGO 01: REFLEXÕES E INQUIETAÇÕES DOS DISCENTES E DOCENTES SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DE UM INSTITUTO FEDERAL DE UM RECANTO AMAZÔNICO</u>	25
2.2	<u>INTRODUÇÃO</u>	27
2.3	<u>O ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO</u>	28
2.4	<u>O CURRÍCULO DE HISTÓRIA NOS CURSOS INTEGRADOS DO IFAC: ENTRE O LEGAL E O PRESCRITO</u>	31
2.5	<u>O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NA VISÃO DOS PROFESSORES: CURRÍCULO, METODOLOGIAS E ESTRATÉGIAS DE ENSINO</u>	39
2.6	<u>O QUE OS ALUNOS GOSTARIAM DE ESTUDAR EM HISTÓRIA REGIONAL: PERCEPÇÕES E INQUIETAÇÕES</u>	52
2.7	<u>O USO DE ESTRATÉGIAS INOVADORAS PARA O ENSINO- APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA REGIONAL: REFLEXÕES E POSSIBILIDADES</u>	63
	<u>REFERÊNCIAS</u>	66
3	<u>ARTIGO 02: EXPERIÊNCIAS DESCRITAS NA LITERATURA SOBRE A APLICAÇÃO DO RPG COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA E AS POTENCIALIDADES NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO</u>	70
3.2	<u>INTRODUÇÃO</u>	72
3.3	<u>DESENVOLVIMENTO</u>	75
3.4	<u>DISCUSSÃO E RESULTADOS</u>	81
3.5	<u>O ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO: DAS ABORDAGENS CLÁSSICAS ÀS VISÕES CRÍTICAS</u>	82

<u>3.6</u>	<u>ENSINO DE HISTÓRIA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA NA PERSPECTIVA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO</u>	85
<u>3.7</u>	<u>CONCLUSÃO</u>	87
	<u>REFERÊNCIAS</u>	89
<u>4</u>	<u>ARTIGO 03: CONSTRUÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO JOGO DE RPG “A LENDA DO ACRE” SOBRE O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS DO 3º ANO DO CURSO INTEGRADO EM REDES E INFORMÁTICA PARA INTENERT DO INSTITUTO FEDERAL DO ACRE: UMA ABORDAGEM DE PESQUISA-AÇÃO E GAMIFICAÇÃO.</u>	92
<u>4.1</u>	<u>INTRODUÇÃO</u>	94
<u>4.2</u>	<u>A GAMIFICAÇÃO DA HISTÓRIA E A HISTÓRIA GAMIFICADA: DESENVOLVIMENTO DO JOGO DE RPG “LENDA DO ACRE”</u>	96
<u>4.3</u>	<u>DESENVOLVIMENTO DO RPG A LENDA DO ACRE</u>	98
<u>4.4</u>	<u>FERRAMENTAS E POSSIBILIDADES DO RPG A LENDA DO ACRE</u>	104
<u>4.5</u>	<u>O PROCESSO DE VALIDAÇÃO DO PRODUTO</u>	110
<u>4.6</u>	<u>COMO OS ALUNOS AVALIARAM O PRODUTO</u>	111
<u>4.7</u>	<u>CONCLUSÃO</u>	123
	<u>REFERÊNCIAS</u>	126
	<u>ANEXO A – PRODUTO EDUCACIONAL</u>	128
	<u>APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO (TCLE)</u>	169
	<u>APÊNDICE B – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)</u>	174

1. INTRODUÇÃO

Desde sua criação em 2008, a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, ou Rede Federal, foi formada pela fusão dos antigos Centro Federal de Educação Tecnológica - CEFETs e Escolas Técnicas Federais - ETFs, dando origem aos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFs), os quais têm sido referência na oferta de cursos técnicos integrados ao ensino médio, cursos superiores de tecnologia, licenciaturas, pós-graduação e cursos de formação inicial e continuada. Além disso, articula ensino, pesquisa e extensão visando promover uma educação emancipatória a partir de processos formativos que resultem na formação de cidadãos críticos, conscientes e capazes de atuar em diferentes contextos sociais para além da simples formação técnica (Ciavatta, 2022).

Neste sentido, a ênfase dada na educação promovida pela Rede Federal possui pressupostos teóricos que indicam a formação integral dos estudantes, ou seja, que conduzam a uma formação alicerçada na omnilateralidade. Segundo Frigotto (1995), "a formação técnica e a formação geral devem ser articuladas para a promoção de uma educação emancipatória, que forme sujeitos cidadãos capazes de atuar em diferentes contextos sociais e compreender a realidade em sua complexidade".

A Lei nº 11.892/2008, que cria a Rede Federal, estabelece que pelo menos 50% das vagas ofertadas seja de cursos técnicos de nível médio, preferencialmente, de cursos técnicos integrados ao ensino médio (Brasil, 2008). Segundo Ciavatta (2022) a

Oferta de cursos nos Institutos Federais apresenta várias potencialidades para a prática educativa, como a integração entre teoria e prática, a formação de profissionais com habilidades técnicas e humanísticas, a promoção da inovação e o fortalecimento do desenvolvimento regional.

Embora haja o reconhecimento da qualidade da formação ofertada pelos IFs, existem desafios que se apresentam na contradição potencial da aplicação de um currículo que atenda o contexto global, mas sem desconsiderar as realidades locais, em que pese a formação para o mundo do trabalho a partir dos arranjos produtivos locais.

De acordo com Giroux (1997, p. 27), "o currículo escolar é uma das formas mais poderosas de se estabelecer e manter uma cultura dominante". É importante questionar se a educação oferecida pela Rede Federal atende as necessidades locais e se está formando profissionais críticos, conscientes e comprometidos com a realidade do seu entorno, o que configuraria o rompimento com a formação tradicional pautada numa educação bancária que, segundo Freire (2005, p. 64), é "baseada na transmissão de conteúdos descontextualizados e na memorização mecânica, não forma sujeitos críticos e conscientes de sua realidade".

A disciplina de história, enquanto componente curricular da formação integral, pode contribuir para a construção de uma educação conectada com a realidade local e social, que permita os estudantes enxergarem o contexto de sua realidade, superando a visão eurocêntrica e sul-centrada do ensino de história, as quais valorizam a história europeia e, no caso brasileiro, a história das regiões Sul e Sudeste, em detrimento a história de outras culturas e regiões (Malerba; Haag, 2008).

Segundo Santos (2021), é fundamental refletir criticamente sobre o conhecimento produzido a partir de uma perspectiva eurocêntrica, destacando a importância de valorizar outras epistemologias e saberes que foram historicamente subalternizados. A educação decolonial, conforme proposta por Santos (2021), busca desafiar as hierarquias do conhecimento, promovendo o reconhecimento e a valorização das vozes e experiências que foram historicamente excluídas.

No contexto do ensino de história, a adoção de uma abordagem decolonial implica em ir além da narrativa eurocêntrica dominante, dando espaço para a história dos povos colonizados e para as lutas de diferentes grupos sociais (Santos, 2021). Isso implica em questionar as narrativas hegemônicas que legitimam a colonização e o colonialismo, buscando incorporar perspectivas históricas e culturais diversas.

Construção essa presente de forma efetiva na escolha de temas e abordagens do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), o que acaba por pautar a definição dos conteúdos presentes nos currículos da educação básica, pois o acesso ao ensino superior acaba sendo o principal objetivo de jovens estudantes secundaristas.

O ENEM vem privilegiando uma formação centrada no desenvolvimento de competências de interpretação de textos, cálculos matemáticos e raciocínio lógico, em detrimento da formação humanística, incluindo a formação histórica e social. Tal concepção acaba por pautar o processo de ensino-aprendizagem e de organização

do currículo escolar, ficando estes reféns de um sistema onde os conteúdos abordados nas aulas ou nos materiais didáticos acabam por privilegiar uma História bem distante da realidade de boa parte daqueles que estão em sala de aula, e a base de inserção desses conteúdos nos itinerários formativos eurocêntricos a nível nacional privilegia o Centro-sul de nosso país (Gatti Júnior, 1998).

Nossa experiência enquanto docente de cursos técnicos integrados no Instituto Federal do Acre, nos permite reconhecer a importância de uma abordagem que valorize a conexão com nossas raízes e realidades amazônicas. É fundamental que a história seja contextualizada e relacionada com as questões locais, a fim de despertar o interesse e a compreensão dos estudantes sobre a sua própria realidade e cultura. Isso significa adotar uma perspectiva interdisciplinar, que envolva não apenas a história, mas também outras áreas do conhecimento, como a sociologia, a antropologia e a geografia, por exemplo. Além disso, ressaltamos a importância de que o ensino de história seja desenvolvido de forma crítica, desafiando as visões estereotipadas e preconceituosas que ainda permeiam o ensino de história no Brasil. A abordagem da história deve levar em conta as múltiplas perspectivas e vozes que constituem a nossa sociedade, buscando promover a reflexão sobre as questões sociais, culturais e políticas que afetam a região amazônica e o país como um todo (Santos; Meneses, 2013).

Como estratégia para a inserção dos conteúdos de história do Acre, a fim de romper com métodos e metodologias tradicionais que dispersam a atenção como o simples “giz e quadro”, ou atualmente “pincel e quadro de vidro e projetores”, destacamos a criação de *Role Playing Game* (RPG) - que pode ser importante ferramenta de educação se pautado pela pedagogia crítica.

O RPG por definição é um jogo que se utiliza da imaginação para criar histórias e situações, em que os jogadores assumem papéis e desempenham ações e escolhas que moldam a trama. De origem nos Estados Unidos nos anos 1970, o RPG se popularizou em todo o mundo e no Brasil chegou na década de 1980, ganhando grande popularidade entre os jovens e adeptos de jogos de mesa (Huizinga, 2004). Com o tempo, o RPG passou a ser utilizado também como uma ferramenta pedagógica, em especial no ensino de história, pois permite aos estudantes vivenciar e experimentar situações históricas, personagens e costumes de épocas passadas de

forma lúdica e interativa, fato que promove seu maior engajamento no processo de aprendizagem.

O RPG tem sido uma ferramenta pedagógica cada vez mais utilizada em escolas e universidades em todo o mundo. Em seu livro "Saindo do Quadro", Marcatto (1996) discute como o RPG pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades importantes, como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe. Ele sugere que o RPG pode ser usado para ensinar uma ampla gama de tópicos, desde história e literatura até ciências e matemática. Ao criar um ambiente de jogo imersivo e envolvente, os alunos são incentivados a se envolver ativamente no processo de aprendizagem e a desenvolver habilidades que serão valiosas em suas futuras carreiras.

Assim o presente projeto está norteado e responder a seguinte pergunta: Como utilizar o RPG enquanto estratégia de ensino numa perspectiva crítica da História regional no Ensino médio integrado do IFAC Campus Rio Branco? Como objetivo primário elegeu-se: Avaliar o RPG enquanto estratégia de ensino da história regional no Ensino Médio Integrado do Instituto Federal do Acre Campus Rio Branco.

Esta pesquisa tem como propósito investigar as percepções dos docentes sobre as metodologias e estratégias de ensino utilizadas no Ensino Médio Integrado, bem como compreender as expectativas dos alunos em relação ao ensino de História Regional. O estudo também busca identificar teses e dissertações que abordam o ensino de História com enfoque na utilização de RPG (*Role-Playing Game*) como ferramenta pedagógica, explorando seu potencial para a criação de jogos voltados à temática da História Regional.

O objetivo central desta dissertação é construir um RPG adaptado ao ensino de História Regional, com ênfase na História do Acre. Por meio dessa proposta, pretende-se oferecer uma experiência de aprendizagem diferenciada, lúdica e engajante para os alunos, ampliando suas possibilidades de interação com os conteúdos históricos e estimulando o pensamento crítico acerca dos contextos locais relativos ao ensino de História.

A pesquisa-ação é uma abordagem metodológica que busca promover mudanças significativas em práticas educacionais por meio da reflexão e da ação colaborativa entre pesquisadores e participantes do processo. No contexto da construção do produto educacional "*Role-Playing Game* como Instrumento de Ensino

Crítico de História no Ensino Médio Integrado do IFAC/Campus Rio Branco", essa metodologia foi fundamental para o desenvolvimento e a validação do jogo, garantindo que ele atendesse às necessidades e expectativas dos alunos.

A pesquisa-ação foi utilizada em várias etapas do processo. Inicialmente, o foco foi na identificação das lacunas existentes no ensino da história regional do Acre, bem como nas experiências e conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema. Para isso, foi realizado um levantamento das percepções dos estudantes e dos professores sobre as práticas de ensino, possibilitando uma compreensão aprofundada do contexto educacional.

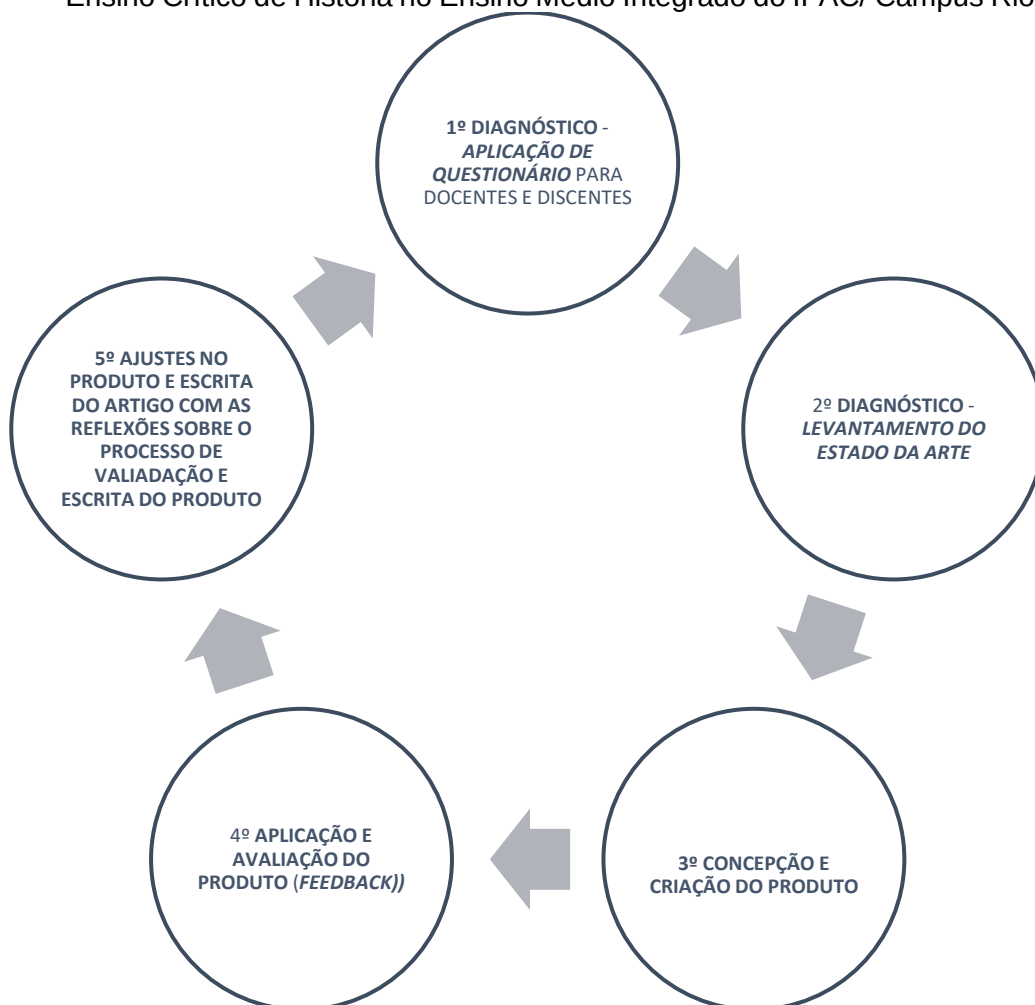
Em seguida, a construção do RPG envolveu a colaboração de alunos e docentes de diferentes disciplinas, como Geografia e Língua Portuguesa. Essa colaboração interdisciplinar não apenas enriqueceu o conteúdo do jogo, mas também assegurou que as diversas perspectivas e expertises fossem consideradas no desenvolvimento da ferramenta. Durante a fase de construção, foram incorporados os conceitos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos (ABJ), promovendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo.

Após a elaboração do produto, a pesquisa-ação continuou com a realização de uma atividade de validação em um sábado letivo, onde os alunos do terceiro ano do Ensino Médio participaram ativamente do RPG. A validação foi estruturada para incluir uma explicação sobre o funcionamento do jogo e uma experiência prática, o que permitiu observar diretamente o engajamento e a motivação dos alunos. Durante essa fase, foram coletados dados qualitativos e quantitativos sobre a eficácia do jogo, a partir das percepções dos alunos e dos professores.

O feedback obtido foi crucial para identificar pontos fortes e áreas de melhoria no produto educacional. Essa coleta de informações permitiu um ciclo de reflexão que possibilitou ajustes no jogo, de modo a torná-lo mais eficaz e alinhado com os objetivos educacionais.

Assim, a pesquisa-ação não apenas facilitou a construção do RPG, mas também promoveu um ambiente de aprendizado colaborativo e reflexivo, onde todos os envolvidos puderam contribuir para o aprimoramento contínuo da ferramenta. Essa abordagem garantiu que o produto final fosse relevante, contextualizado e eficaz como um recurso educacional para o ensino de história no contexto do Acre.

Gráfico 1. Etapas da Pesquisa-Ação da Pesquisa Role-Playing Game como Instrumento de Ensino Crítico de História no Ensino Médio Integrado do IFAC/ Campus Rio Branco.



Fonte: Elaboração própria (2024).

A opção pelo uso do RPG como recurso didático para ensino de história para o produto em questão se justifica na medida em que o mesmo tem sido apontado como estratégia capaz de promover o engajamento dos estudantes e o desenvolvimento de habilidades como o pensamento crítico e a criatividade (Souza, 2009). Assim, espera-se como produto: Que seja elemento prático para possibilitar a aprendizagem de conceitos históricos articulados com a história geral, contribui para o desenvolvimento do senso crítico, da imaginação e da criatividade, no qual através de pesquisa histórica rigorosa teremos a possibilidade de corrigir disseminações de informações incorretas e estereotipadas sobre nossa história, cultura e sociedade, indo de encontro com a base teórica de referência adotada pela Rede Federal de formação omnilateral.

Esta dissertação aborda aspectos centrais do ensino de História Regional no Ensino Médio Integrado, com foco nas reflexões e inquietações de discentes e

docentes de um Instituto Federal localizado no Município de Rio Branco, no Estado do Acre. O estudo também explora experiências descritas na literatura sobre a aplicação do RPG como estratégia metodológica para o ensino de História, destacando suas potencialidades no contexto do Ensino Médio Integrado.

Além disso, inclui a construção, aplicação e avaliação do jogo de RPG “A Lenda do Acre”, que foi utilizado como ferramenta pedagógica para avaliar o engajamento dos alunos do 3º ano dos cursos integrados em Redes de Computadores e Informática para Internet do Instituto Federal do Acre. O trabalho é estruturado com base em uma abordagem de pesquisa-ação e gamificação, explorando os efeitos práticos e teóricos dessa metodologia inovadora.

Para garantir o cumprimento das normas éticas em pesquisa, o estudo inclui a utilização do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), assegurando que os participantes adultos compreendessem os objetivos e implicações da pesquisa, bem como o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), direcionado aos menores de idade envolvidos no processo.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei Nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11892.htm. Acesso em: 24 set. 2024.

CIAVATTA, M. O materialismo histórico e a pesquisa em educação profissional. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, [S. l.], v. 1, n. 22, p. e13896, 2022. DOI: <https://doi.org/10.15628/rbept.2022.13869>. Disponível em: <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/RBEPT/article/view/13869>. Acesso em: 10 jan. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 54. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FRIGOTTO, G. **Educação e a crise do capitalismo real**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1995.

GATTI JÚNIOR, D. Ensino de História: dos anos sessenta aos nossos dias. In: ENCONTRO REGIONAL DE HISTÓRIA DA ANPUH/MG, 1., 1998, Uberlândia. **Anais [...]**. Uberlândia: Editora da Universidade Federal de Uberlândia, 1998. p. 13.

GIROUX, H. **Os professores como intelectuais**: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como um elemento da cultura. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MALERBA, J; HAAG, C. Uma corte na história do Brasil (entrevista a Carlos Haag). **Revista Pesquisa Fapesp**, São Paulo, p. 80 - 85, 2008.

MARCATTO, P. **Saindo do Quadro**. São Paulo: Loyola, 1996.

SANTOS, B. de S. **A Gramática do Tempo**: para uma nova cultura política. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2021.

SANTOS, B. de S.; MENESES, M. P. **Epistemologias do Sul**. São Paulo: Cortez, 2013.

SOUZA, J. F. de. **Práticas Pedagógicas e Formação de Professores**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2009.

2 ARTIGO 01: REFLEXÕES E INQUIETAÇÕES DOS DISCENTES E DOCENTES SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DE UM INSTITUTO FEDERAL DE UM RECANTO AMAZÔNICO

RESUMO

Este artigo discute o uso do *Role-Playing Game* (RPG) como estratégia metodológica para o ensino de História, com foco na História Regional. Trata-se de uma revisão do tipo Estado da Arte, que busca identificar teses e dissertações que analisam o uso do RPG para a criação de jogos aplicados à educação histórica. A pesquisa revelou a existência de oito dissertações defendidas entre 2015 e 2023, evidenciando a aplicação do RPG em diferentes contextos educativos, como o Ensino Fundamental e Médio, com ênfase no Ensino Médio Integrado. O estudo aborda as potencialidades do RPG para o ensino de História, destacando sua capacidade de promover engajamento, pensamento crítico, análise de fontes históricas e colaboração entre os alunos. Ademais, discute-se a inserção do RPG no currículo de História como uma prática pedagógica inovadora, adaptável às demandas da educação contemporânea. O artigo conclui que o RPG é uma ferramenta promissora para a construção de aprendizagens significativas e que sua adoção requer planejamento estratégico e alinhamento aos objetivos curriculares.

Palavras-chave: RPG; ensino de história; história regional; metodologias ativas; ensino médio integrado.

REFLECTIONS AND CONCERNS OF STUDENTS AND TEACHERS ABOUT THE TEACHING OF REGIONAL HISTORY IN THE INTEGRATED HIGH SCHOOL PROGRAM OF A FEDERAL INSTITUTE IN AN AMAZONIAN REGION.

ABSTRACT

This article examines the teaching of history in the Integrated High School program at the Federal Institute of Education, Science, and Technology of Acre (IFAC), analyzing the curriculum, methodologies, and perceptions of teachers and students. The research, conducted with students from the Rio Branco campus and tenured history teachers at IFAC, revealed a gap between the prescribed curriculum and actual teaching practices. While teachers value regional history education, they face challenges in implementing innovative strategies. Students expressed interest in more relevant and contextualized regional history topics. The analysis suggests that incorporating innovative strategies can enhance engagement and learning in regional history, fostering a more integrated and meaningful education. The use of methodologies such as thematic projects and educational technologies is highlighted as an opportunity to enrich regional history teaching.

Keywords: history teaching; integrated high school; regional history.

2.2 INTRODUÇÃO

O Ensino Médio Integrado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre (IFAC) apresenta um cenário educativo singular, porque o ensino de história deve alinhar-se tanto aos requisitos curriculares nacionais quanto às especificidades regionais. A integração de conteúdos locais no currículo de história é fundamental para promover a identidade cultural e a relevância da educação no contexto amazônico. No entanto, a prática pedagógica frequentemente enfrenta desafios na implementação dessas diretrizes, resultando em uma discrepância entre o currículo prescrito e as abordagens efetivamente utilizadas em sala de aula. Este artigo investiga essas questões através de uma análise empírica conduzida com alunos e professores do campus Rio Branco do IFAC.

A pesquisa revela as percepções dos docentes sobre as metodologias e estratégias de ensino, bem como as expectativas dos alunos em relação ao ensino de história regional. O estudo propõe que a adoção de estratégias inovadoras e contextualizadas pode melhorar significativamente o engajamento dos alunos e a eficácia do ensino, promovendo uma educação mais integrada e significativa no cenário educacional amazônico.

O texto está dividido em cinco seções principais, cada uma abordando aspectos fundamentais do ensino de História no Ensino Médio Integrado do Instituto Federal do Acre (IFAC).

A primeira seção discute o **Ensino de História no Ensino Médio Integrado**, destacando a matriz curricular e os recursos didáticos utilizados pelos docentes. Nessa parte, são examinados os desafios e as oportunidades presentes na estrutura curricular atual, bem como a adequação dos materiais e métodos de ensino às necessidades dos alunos.

Na segunda seção, o foco está no **Currículo de História nos Cursos Integrados do IFAC**, com ênfase nas diretrizes curriculares estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC). Aqui, é discutida a necessidade de revisão da matriz curricular para melhorar a qualidade do ensino, garantindo que os conteúdos sejam pertinentes e alinhados às expectativas institucionais e educacionais.

A terceira seção, **O Ensino de História Regional na Visão dos Professores: Currículo, Metodologias e Estratégias de Ensino**, aborda as percepções dos

docentes do IFAC sobre o ensino de História Regional. A pesquisa realizada investigou o currículo, as metodologias e as estratégias de ensino utilizadas pelos professores, revelando insights valiosos sobre como a história regional é abordada em sala de aula e os desafios enfrentados pelos educadores.

Em seguida, a seção **O que os Alunos Gostariam de Estudar em História Regional: Percepções e Inquietações explora os interesses dos alunos em relação aos temas de História Regional**. Essa parte destaca a importância de conteúdos que sejam relevantes e contextualizados, capazes de aumentar o engajamento e a aprendizagem dos estudantes.

A quinta seção, **O Uso de Estratégias Inovadoras para o Ensino-Aprendizagem de História Regional: Reflexões e Possibilidades**, discute a implementação de metodologias ativas e inovadoras no ensino de História Regional. São apresentados exemplos de projetos temáticos e tecnologias educacionais que podem enriquecer a educação, tornando-a mais integrada e significativa para os alunos.

2.3 O ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

O ensino de História desempenha um papel crucial na formação crítica e cidadã dos estudantes. Nos Institutos Federais, essa disciplina ganha ainda mais relevância devido à sua integração com a educação técnica e tecnológica. Criados pela Lei nº 11.892/2008, os Institutos Federais têm como objetivo oferecer educação profissional e tecnológica de qualidade, promovendo a inclusão social e o desenvolvimento regional (Brasil, 2017).

A legislação que rege o Ensino Médio Integrado é o Decreto nº 5.154/2004, que orienta sobre a organização curricular, visando a uma formação integral dos estudantes. Nesse contexto, o ensino de História deve se adaptar para atendimento às especificidades dos cursos técnicos, sem perder de vista a importância de uma abordagem crítica e reflexiva sobre os acontecimentos históricos (Santos, 2010).

O ensino de História na Rede Federal de Educação Técnica e Tecnológica é caracterizado por uma abordagem interdisciplinar, que busca integrar os conhecimentos históricos com as práticas profissionais dos cursos técnicos. Essa integração permite que os estudantes compreendam a relevância da História em suas

áreas de atuação, promovendo uma formação mais completa e contextualizada (Santos; Meneses, 2013).

O ensino de História deve ser planejado para desenvolver competências que vão além do simples conhecimento dos fatos históricos. Os professores são incentivados a utilizar metodologias ativas, como projetos interdisciplinares, estudos de caso e pesquisas de campo, que estimulam a participação ativa dos estudantes e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos (Santos, 2010).

No contexto dos Institutos Federais, o currículo de História é adaptado para integrar os conhecimentos históricos com as práticas profissionais dos cursos técnicos. Isso significa que os professores devem buscar conexões entre os conteúdos históricos e as áreas técnicas, promovendo uma formação integral dos estudantes (Santos; Meneses, 2013).

O ensino de História no Ensino Médio Integrado enfrenta diversos desafios. Um dos principais desafios é a necessidade de atualização constante dos conteúdos e das metodologias de ensino. Os professores precisam estar sempre atualizados com as novas pesquisas e abordagens historiográficas, além de buscar formas inovadoras de ensinar História (Santos, 2010).

Outro desafio é a integração do ensino de História com as práticas profissionais dos cursos técnicos. Essa integração exige uma abordagem interdisciplinar e colaborativa, que nem sempre é fácil implementar. Os professores precisam trabalhar em conjunto com os docentes das áreas técnicas para desenvolver projetos e atividades que integrem os conhecimentos históricos com as práticas profissionais (Saviani, 2007).

As potencialidades do ensino de História no Ensino Médio Integrado são inúmeras. A abordagem interdisciplinar e a valorização da diversidade cultural promovem uma formação mais completa e contextualizada, preparando os estudantes para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. Além disso, o ensino de História nos Institutos Federais contribui para a formação de cidadãos críticos e conscientes de sua identidade cultural (Santos; Meneses, 2013).

A necessidade de um currículo que respeite a história regional é fundamental para a formação de cidadãos críticos e conscientes sobre sua identidade cultural.

Os saberes históricos nas salas de aula brasileiras passaram por transformações significativas, impulsionadas por mudanças legais e sociais. As leis

10.639/03 e 11.645/08 (Brasil, 2003; 2007), que alteraram a LDB 96, tornaram obrigatório o ensino de história e cultura afro-brasileira e indígena nas escolas de educação básica, refletindo uma demanda por novos métodos e conteúdos. Para uma melhor compreensão destes temas é importante ressaltar que Bittencourt (2004) classifica como conhecimentos relevantes entre a continuidade do conhecimento histórico, da documentação histórica e das diretrizes educacionais (currículo pré-ativo) e do currículo real (currículo ativo).

Para compreender os conflitos entre o currículo pré-ativo e o currículo ativo, é necessário contextualizar suas origens históricas. O currículo pré-ativo, regido pelas leis educacionais, desenvolveu-se durante a ditadura militar no Brasil, quando o ensino visava a preparar o aluno para ser um cidadão que respeitasse o Estado-nação e sua supremacia nas relações sociais e políticas. Karnal (2007) aponta que este período moldou conceitos fundamentais no ensino de história, enfatizando a obediência e o civismo como pilares educacionais.

Por outro lado, o currículo ativo, que reflete a realidade das salas de aula, ganhou forma com a industrialização dos grandes centros urbanos e a democratização do acesso à educação. As políticas públicas de inclusão e permanência escolar, junto com as lutas sociais e a abertura democrática, influenciaram a diversificação do público escolar e a necessidade de adaptar o ensino aos novos contextos sociais. Esse movimento trouxe à tona a importância de métodos e conteúdos que dialoguem com a diversidade cultural e histórica do Brasil.

A ideia imediatista, promovida pela mídia, de que o passado é ultrapassado e inferior, impactou os estudos históricos, gerando a necessidade de novos métodos e conteúdos. Karnal (2007) discute como a educação tecnicista, que marcou a sociedade capitalista dos séculos XIX e início do XX, influenciou o ensino de história no Brasil. Esse modelo educacional priorizou uma visão eurocêntrica e hegemônica, que hierarquizou os saberes e marginalizou a participação de indígenas e negros na formação do país.

A tecnicização da educação, centrada em uma abordagem econômica e utilitarista, contribuiu para a construção de um currículo que valorizava a narrativa europeia como civilizadora e modernizadora, enquanto desvalorizava as culturas indígenas e africanas. Essa abordagem perpetuou estereótipos e preconceitos,

apresentando os indígenas como seres presos ao passado e a população negra como mercadoria a ser assimilada pela política do embranquecimento.

Com a implementação das leis 10.639/03 e 11.645/08 (Brasil, 2003; 2008), houve um esforço para reverter essa perspectiva e promover uma educação mais inclusiva e representativa. Esses novos métodos e conteúdos buscam valorizar a história e a cultura afro-brasileira e indígena, proporcionando aos alunos uma compreensão mais ampla e diversificada da história do Brasil. Karnal (2007) ressalta a importância de uma abordagem que contemple a multiplicidade de vozes e experiências históricas, rompendo com a visão eurocêntrica predominante.

Na seção seguinte, será discutido o Currículo de História nos Cursos Integrados do IFAC, com foco na análise das diretrizes curriculares estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC) e a relação entre o currículo legal e o prescrito. Essa análise abordará a necessidade de revisões na matriz curricular para garantir uma educação que esteja em conformidade com as normativas legais e que atenda às demandas pedagógicas atuais e regionais.

2.4O CURRÍCULO DE HISTÓRIA NOS CURSOS INTEGRADOS DO IFAC: ENTRE O LEGAL E O PRESCRITO

O Instituto Federal do Acre (IFAC) segue uma série de diretrizes curriculares estabelecidas pelo Ministério da Educação (MEC) do Brasil para garantir a qualidade e a conformidade de seus programas educacionais. As bases curriculares do IFAC são fundamentadas em diversos documentos legais e normativos. Primeiramente, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Lei nº 9.394/1996 - estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, abrangendo todos os níveis e modalidades de ensino (Brasil, 1996). Esta lei é um marco legal fundamental que norteia toda a estrutura educacional do país.

O Plano Nacional de Educação (PNE) também desempenha um papel crucial ao definir metas e estratégias para a educação brasileira em um período de dez anos. O plano mais recente, o PNE 2014-2024, estabelece diretrizes importantes para a educação, incluindo a educação profissional e tecnológica (Brasil, 2014).

Além disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio fornecem normas específicas para a organização,

funcionamento e avaliação dos cursos técnicos de nível médio (Brasil, 2012). Essas diretrizes garantem que os cursos oferecidos estejam alinhados com as necessidades do mercado de trabalho e com os avanços tecnológicos.

O Catálogo Nacional de Cursos Técnicos (CNCT) lista os cursos técnicos reconhecidos pelo MEC, especificando suas características e perfis profissionais (Brasil, 2016). Este catálogo é essencial para a padronização e reconhecimento dos cursos técnicos em todo o território nacional.

O Decreto nº 5.154/2004 dispõe sobre a educação profissional técnica de nível médio, permitindo a oferta integrada, concomitante e subsequente ao ensino médio, ampliando as possibilidades de formação dos estudantes (Brasil, 2004).

Essas bases legais e normativas garantem que os currículos dos cursos ofertados pelo IFAC estejam alinhados com as diretrizes nacionais, promovendo a qualidade da educação e a formação profissional adequada às necessidades do mercado de trabalho e da sociedade.

A Lei nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008 estipula que, no âmbito dos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, pelo menos 50% da oferta de vagas deve ser destinada aos cursos técnicos de nível médio na forma integrada (Brasil, 2008). Esta portaria estabelece critérios para a criação e funcionamento dos Institutos Federais e define a estrutura e organização dos cursos oferecidos por essas instituições. Atualmente, o Instituto Federal do Acre (IFAC) oferece uma variedade de cursos técnicos integrados ao ensino médio em diversos campi, conforme detalhado no quadro abaixo:

Quadro 1. Ofertas de cursos de nível médio, gráfico integrado do Instituto Federal do Acre.

Campus Cruzeiro do Sul	Técnico Integrado ao Ensino Médio em Meio Ambiente Técnico Integrado ao Ensino Médio em Agropecuária
Campus Rio Branco	Técnico Integrado ao Ensino Médio em Edificações Técnico Integrado ao Ensino Médio em Redes de Computadores Técnico Integrado ao Ensino Médio em Informática para Internet
Campus Sena Madureira	Técnico Integrado ao Ensino Médio em Agropecuária Técnico Integrado ao Ensino Médio em Informática Técnico Integrado ao Ensino Médio em Administração
Campus Tarauacá	Técnico Integrado ao Ensino Médio em Administração Técnico Integrado ao Ensino Médio em Florestas Técnico Integrado ao Ensino Médio em Finanças Técnico Integrado ao Ensino Médio em Agricultura
Campus Xapuri	Técnico Integrado ao Ensino Médio em Alimentos Técnico Integrado ao Ensino Médio em Biotecnologia Técnico Integrado ao Ensino Médio em Agropecuária
Campus Baixada do Sol	Técnico Integrado ao Ensino Médio em Alimentos Técnico Integrado ao Ensino Médio em Recursos Pesqueiros

Fonte: IFAC (2024).

No Instituto Federal do Acre (IFAC), a disciplina de História é oferecida com uma configuração específica de carga horária ao longo dos três anos do ensino médio. A disciplina é ministrada em duas aulas semanais, totalizando 72 horas-aula por ano. Cada hora-aula tem a duração de 60 minutos, correspondente a uma hora-relógio. Para uma melhor análise e compreensão metodológica e conceitual dos cursos ofertados e suas ofertas é necessário um exame sobre as ementas dos cursos técnicos integrados, para tanto vamos utilizar como parâmetros as ementas referentes aos cursos técnicos integrados ofertados pelo Campus Rio Branco, especificamente a matriz curricular referente ao curso técnico em informática para internet:

Quadro 2. Matriz da disciplina de História no curso ensino médio integrado em Informática para Internet.

ANO	EMENTAS	ÊNFASE TECNOLÓGICA	ÁREAS DE INTEGRAÇÃO
1º	Estudo das transformações históricas aos quais estão sujeitos o homem desde seu surgimento, destacando o processo de construção da identidade ao longo do tempo, compreendendo assim vários processos de construção das sociedades do oriente ao ocidente, suas nuances e articulações entre os diferentes agentes históricos ao longo do tempo possibilitaram o surgimento das sociedades e suas tecnologias.	Não menciona	Não menciona
2º	Estudo da História da América e Brasil colonial destacando as transformações socioeconômicas e culturais por que passaram essas sociedades ao longo do tempo. Além de estabelecer as relações entre a dinâmica de desenvolvimento sociocultural da sociedade brasileira, com a história da África e dos povos indígenas na América.	Não menciona	Não menciona
3º	Estudo das transformações socioeconômicas, filosóficas e culturais a partir do século XVII, enfocando as Revoluções Burguesas para o desenvolvimento do capitalismo industrial aos dias atuais.	Não menciona	Não menciona

Fonte: Brasil (2017).

O desenvolvimento curricular é um processo fundamental na construção de uma educação de qualidade, especialmente nos cursos técnicos do ensino médio. No entanto, a análise da matriz curricular do curso de Informática para o Ensino Médio revela falhas significativas que comprometem a formação integral dos alunos. Uma análise detalhada da matriz curricular revela que as ementas apresentadas são vagas e carecem de especificidade. Como destacado por Catelli Jr. (2006), a clareza e o detalhamento das ementas são cruciais para orientar tanto os professores quanto os alunos no processo de ensino-aprendizagem. No caso específico do curso de Informática, a ementa apresentada não oferece uma visão clara dos conteúdos a serem abordados, limitando a compreensão dos objetivos e das competências a serem desenvolvidas.

Além disso, a matriz curricular analisada não menciona a possibilidade de interdisciplinaridade ou integração curricular com outras disciplinas do eixo da educação básica ou do eixo tecnológico. Cerri (2007) enfatiza que a integração curricular e a interdisciplinaridade são fundamentais para uma formação holística dos alunos, permitindo que eles façam conexões entre diferentes áreas do conhecimento e desenvolvam uma compreensão mais ampla e crítica da realidade.

Embora o documento mencione um "enfoque tecnológico", não há qualquer texto escrito que detalhe como esse enfoque será concretizado na prática. Segundo Bittencourt (2004), é essencial que os cursos técnicos não apenas mencionem, mas demonstrem claramente como os princípios tecnológicos serão integrados ao currículo e ao cotidiano das aulas. A ausência de um plano explícito para a implementação do enfoque tecnológico compromete a relevância e a eficácia do curso.

Outro ponto crítico é a falta de conteúdo no campo das áreas de integração. A integração entre disciplinas, conforme argumentado por Aires (2015), é vital para a construção de uma educação que transcenda as fronteiras tradicionais das disciplinas isoladas. A matriz curricular do curso de Informática, no entanto, não apresenta estratégias ou metodologias para promover essa integração, resultando em um currículo fragmentado e desarticulado.

A análise da matriz curricular do curso de Informática para o Ensino Médio (Brasil, 2017) para o 1º ano evidencia falhas significativas que necessitam de atenção urgente. A ementa vaga, a falta de interdisciplinaridade e a ausência de integração

curricular comprometem a qualidade do ensino e a formação dos alunos. É imperativo que revisões sejam feitas para incluir descrições detalhadas dos conteúdos, estratégias claras para a integração de disciplinas e um plano concreto para a implementação do enfoque tecnológico. Somente assim será possível proporcionar uma educação que realmente prepare os alunos para os desafios do mundo contemporâneo e a formação integral.

A ementa apresentada para o 2º ano do curso de Informática é vaga e genérica, abordando de maneira superficial os conteúdos a serem trabalhados. A descrição da ementa menciona o "Estudo da História da América e Brasil colonial destacando as transformações socioeconômicas e culturais desse período" (Brasil, 2017), mas não especifica de que maneira esses conteúdos serão explorados no contexto da informática. Como apontado por Catelli Jr. (2006), a clareza e detalhamento das ementas são fundamentais para orientar o processo de ensino-aprendizagem, permitindo que os professores planejem suas aulas de forma eficaz e os alunos compreendam os objetivos do curso.

A matriz curricular analisada não menciona a possibilidade de interdisciplinaridade ou integração curricular com outras disciplinas do eixo da educação básica ou do eixo tecnológico. A interdisciplinaridade é uma abordagem pedagógica que permite a conexão entre diferentes áreas do conhecimento, enriquecendo a aprendizagem dos alunos e promovendo uma compreensão mais holística da realidade (Aires, 2015). A ausência dessa abordagem na matriz curricular do curso de Informática impede que os alunos façam conexões significativas entre a informática e outras disciplinas, limitando seu desenvolvimento intelectual e crítico.

O documento curricular menciona um "enfoque tecnológico", mas não fornece detalhes sobre como esse enfoque será implementado na prática. A superficialidade no tratamento do enfoque tecnológico é uma falha grave, pois deixa de explorar o potencial da informática como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades técnicas e digitais dos alunos (Bittencourt, 2004). É essencial que a matriz curricular inclua descrições detalhadas de como os princípios tecnológicos serão integrados ao ensino e como as competências tecnológicas serão desenvolvidas ao longo do curso.

O campo das áreas de integração é outro aspecto negligenciado na matriz curricular. A integração curricular é uma estratégia que visa à articulação entre diferentes disciplinas, promovendo uma aprendizagem mais significativa

e contextualizada (Cerri, 2011). Outrossim, Burke (1992) argumenta que a análise de grupos e instituições incumbidas de gerar conhecimento é fundamental, destacando o quanto a criação individual depende de um lugar e de uma formação social específica. A ausência de conteúdo e estratégias de integração na matriz curricular do curso de Informática resulta em um currículo fragmentado, que não aproveita as oportunidades de aprendizagens integradas e contextualizadas.

A análise da matriz curricular do curso de Informática do 2º ano do Ensino Médio revela falhas significativas que comprometem a qualidade do ensino e a formação dos alunos. As ementas vagas, a falta de interdisciplinaridade, a superficialidade no tratamento do enfoque tecnológico e a ausência de estratégias de integração curricular são aspectos que precisam ser urgentemente revisados. É fundamental que a matriz curricular seja reformulada para incluir descrições detalhadas dos conteúdos, promover a interdisciplinaridade e a integração curricular, e definir claramente como o enfoque tecnológico será implementado. Somente assim será possível proporcionar uma educação de qualidade, que prepare os alunos para os desafios do mundo contemporâneo.

A ementa para o 3º ano de Informática abrange o "Estudo das transformações socioeconômicas, filosóficas e culturais a partir do século XVII, enfocando as Revoluções Burguesas para o desenvolvimento do capitalismo industrial aos dias atuais" (Brasil, 2017). Embora aborde temas históricos importantes, a ementa é vaga e não especifica como esses conteúdos serão relacionados ao contexto da informática. Catelli Jr. (2006) argumenta que uma ementa clara e detalhada é essencial para orientar tanto professores quanto alunos sobre os objetivos do curso e os métodos de ensino.

A falta de detalhamento sobre os conteúdos específicos e sua aplicação prática no campo da informática representam uma grande lacuna na matriz curricular. Kuenzer (2007) ressalta que a educação profissional deve articular conhecimentos teóricos e práticos, preparando os alunos para o mercado de trabalho. A ausência de um detalhamento adequado limita a compreensão dos alunos sobre como os conceitos históricos e filosóficos se relacionam com a informática e suas aplicações práticas.

A matriz curricular analisada não promove a interdisciplinaridade, uma abordagem fundamental para uma formação completa e contextualizada. Aires (2015)

destaca que a interdisciplinaridade possibilita a construção de conhecimento de forma integrada, permitindo aos alunos estabelecer conexões entre diferentes áreas do saber. Sem essa abordagem, os alunos perdem a oportunidade de compreender como a informática se relaciona com outras disciplinas do eixo da educação básica e do eixo tecnológico, o que é essencial para uma visão holística do conhecimento.

A integração curricular, que visa a unir diferentes áreas do conhecimento para proporcionar uma educação mais coesa e significativa, está ausente na matriz curricular do curso de Informática. Segundo Karnal (2007), a integração curricular é crucial para desenvolver uma educação que responda às necessidades e desafios contemporâneos, preparando os alunos para a vida cidadã e profissional. A falta de estratégias claras para essa integração resulta em um ensino fragmentado, que não oferece uma formação completa aos alunos.

Embora a matriz curricular mencione um "enfoque tecnológico", não há detalhes sobre como isso será implementado. A superficialidade no tratamento do enfoque tecnológico é uma falha significativa, especialmente em um curso de informática, no qual o aprofundamento em tecnologias emergentes e suas aplicações práticas é essencial. Burke (1992) enfatiza que a análise de grupos e instituições incumbidas de gerar conhecimento é fundamental, destacando o quanto a criação individual depende de um contexto social e institucional específico.

As áreas de integração são mencionadas no documento curricular, mas sem qualquer explicação ou estratégia concreta para sua implementação. A integração de conteúdos é vital para a formação de um pensamento crítico e aplicado. Segundo Bittencourt (2004), as áreas de integração devem ser claramente definidas e planejadas para promover uma aprendizagem significativa e contextualizada. A ausência de diretrizes claras sobre como essas áreas serão trabalhadas limita a capacidade dos alunos de aplicar conhecimentos interdisciplinares de forma prática e relevante.

A análise da matriz curricular do curso de Informática do 3º ano do Ensino Médio revela falhas críticas que comprometem a qualidade do ensino. A vaguidade das ementas, a falta de interdisciplinaridade, a ausência de integração curricular e a superficialidade no enfoque tecnológico são aspectos que precisam ser urgentemente corrigidos. É necessário revisar a matriz curricular para incluir descrições mais detalhadas dos conteúdos, promover a interdisciplinaridade e a integração curricular,

e definir claramente a implementação do enfoque tecnológico. Essas mudanças são essenciais para proporcionar uma educação de qualidade que prepare os alunos para os desafios contemporâneos.

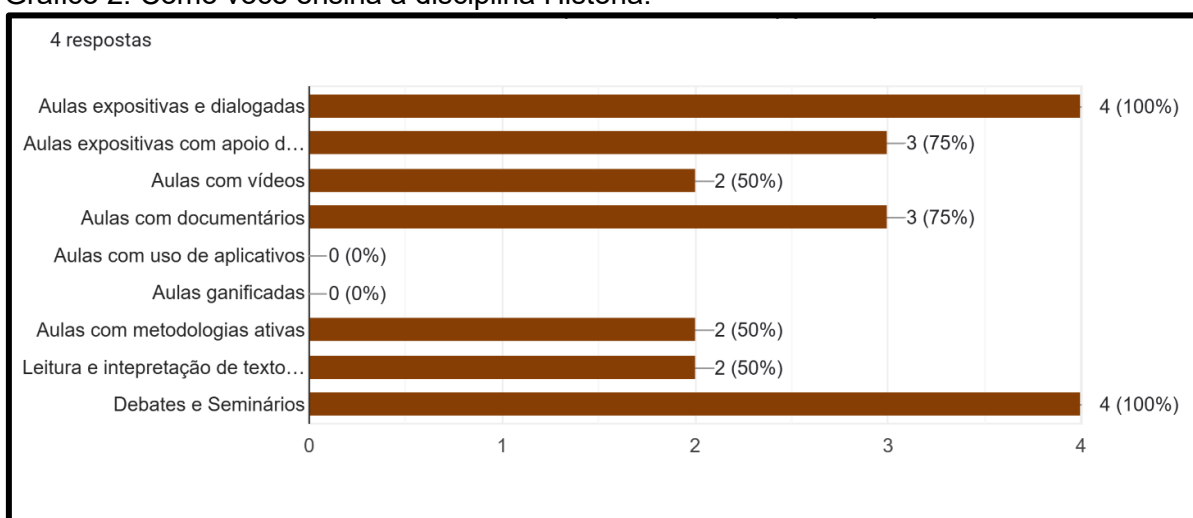
Na seção seguinte, será abordado O Ensino de História Regional na Visão dos Professores, explorando como os docentes do Instituto Federal do Acre (IFAC) percebem e implementam o currículo de História nos cursos de ensino médio integrado ofertados no Campus Rio Branco, bem como uma será realizada análise das metodologias utilizadas, e as estratégias de ensino aplicadas em sala de aula.

2.5O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NA VISÃO DOS PROFESSORES: CURRÍCULO, METODOLOGIAS E ESTRATÉGIAS DE ENSINO

Para compreender a visão dos professores de História sobre o ensino de História Regional no Instituto Federal do Acre (IFAC), com foco no currículo, metodologias e estratégias de ensino. Para isso, foi realizada uma pesquisa utilizando a plataforma Google Forms, com um questionário contendo sete perguntas. A seguir, apresentamos a análise detalhada das respostas obtidas.

A pesquisa foi conduzida entre os professores de História do IFAC, com o objetivo de obter “*insights*” sobre suas percepções e práticas relacionadas ao ensino de História Regional. As perguntas foram formuladas para abranger aspectos do currículo, metodologias e estratégias de ensino utilizadas pelos professores.

Gráfico 2. Como você ensina a disciplina História.



Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

O questionário aplicado via Google Forms permitiu que os professores indicassem mais de uma opção de método de ensino utilizado, quatro professores de campos diferentes responderam. As opções incluíam aulas expositivas e dialogadas, uso de vídeos e documentários, aplicações de tecnologias digitais, e estratégias de ensino como metodologias ativas e gamificação. A análise das respostas revelou padrões interessantes que serão discutidos a seguir.

Todos os professores (100%) afirmaram utilizar aulas expositivas e dialogadas, evidenciando o uso e importância para eles de uma abordagem tradicional que permite a interação direta entre professores e alunos. Uma significativa porcentagem dos docentes (75%) completa que utilizam tecnologias de apoio, como slides e recursos audiovisuais. Isso sugere uma integração bem-sucedida de ferramentas digitais no ensino, facilitando a visualização de conteúdos históricos complexos e tornando as aulas mais dinâmicas. Também unânime a prática de seminários e debates pelos professores. Esse método é eficaz para apresentar conteúdos e promover discussões que aprofundam a compreensão histórica.

No entanto, de acordo com Freire (2005), a técnica expositiva apresenta sérias limitações: embora a transmissão de informações seja realizada de maneira eficiente, a recepção e a assimilação dessas informações pelos alunos são frequentemente insatisfatórias. Pesquisas reiteradas apontam que o método expositivo pode não ser eficaz na promoção de uma compreensão profunda e duradoura do conteúdo, sugerindo que a abordagem tradicional pode falhar em engajar os alunos de forma significativa e em fomentar uma aprendizagem efetiva.

Nenhum professor indicou a utilização de aplicativos em suas aulas (0%). O rápido avanço das tecnologias móveis e a diversificação de aplicativos têm gerado transformações significativas em diversos aspectos da sociedade. Os jovens, muitas vezes referidos como nativos digitais, adotam essas tecnologias com facilidade e naturalidade em suas rotinas diárias (Prensky, 2010). No âmbito educacional, as tecnologias móveis têm se integrado amplamente, oferecendo diversas possibilidades de aplicação devido às suas características e funcionalidades (Nichele; Schlemmer, 2014).

Para que a escola do século XXI possa oferecer uma educação relevante, é necessário adotar novas abordagens e métodos de ensino. Cunha (2017, p. 269) aponta que mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem exigem

uma reavaliação do “saber escolar” e a implementação de práticas educacionais que se alinhem com as demandas e realidades atuais.

O mesmo grupo também indica a não utilização de gamificação em sala de aula. Fadel *et al.* (2014, p. 15) definem a gamificação como o processo de aplicar conceitos e mecânicas típicos de jogos em contextos não relacionados a jogos. A gamificação atua como um motivador, incorporando os princípios e dinâmicas dos jogos para estruturar aulas com metas claras e esforços direcionados para alcançar recompensas. Percebe-se também que os professores utilizam metodologias ativas em suas aulas (50%).

Isso reflete os achados de Pina, Aguiar e Lima (2020, p. 16):

Quando questionados sobre quais metodologias consideravam mais adequadas para as aulas de História e solicitados a atribuir valor de concordância, a maioria dos professores apontou como maior concordância o uso da aula expositiva, seguida do trabalho com fontes ou outros documentos e, logo depois, trabalho em grupo. Leitura e discussão de textos dos livros didáticos e trabalho com filmes, documentários ou outros meios de comunicação tiveram grau de concordância mais baixo, embora os participantes não tenham assinalado a opção desacordo com relação a essas metodologias.

A metodologia ativa é marcada pela interconexão entre educação, cultura, sociedade, política e a escola, desenvolvendo-se por meio de métodos dinâmicos e criativos que colocam o aluno no centro do processo de aprendizagem. Essa abordagem tem raízes que antecedem as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), sendo uma característica central do movimento conhecido como Escola Nova. Pensadores influentes como William James, John Dewey e Édouard Claparède foram pioneiros na promoção de uma pedagogia baseada na experiência prática e no desenvolvimento da autonomia dos alunos.

A abordagem de John Dewey, que enfatiza o “aprender fazendo” (*learning by doing*), ainda é relevante na atualidade, especialmente com a integração de metodologias ativas e TDIC. Dewey concebia a educação como um processo contínuo de reconstrução e reorganização da experiência pelo aprendiz, promovendo iniciativas pessoais, criatividade e cooperação para liberar o potencial máximo do estudante (Dewey, 1959). 100% dos entrevistados indicaram utilizar debates e seminários em suas aulas.

A utilização de vídeos, documentários e metodologias ativas demonstra um esforço em tornar o ensino mais envolvente e relevante para os alunos. Essas

estratégias permitem uma aprendizagem mais significativa, de forma que os alunos não apenas recebem informações mas também participam ativamente do processo de construção do conhecimento.

A menor utilização de gamificação e debates sugere que há espaço para expandir essas práticas, potencialmente aumentando o engajamento dos alunos e diversificando ainda mais as abordagens pedagógicas. O uso de debates e seminários em sala de aula é predominantemente alinhado ao modelo educacional construtivista. A análise dos métodos de ensino da História do Acre no IFAC revela uma abordagem diversificada e adaptativa, combinando técnicas tradicionais com inovações pedagógicas.

Na questão seguinte, perguntamos como os docentes planejavam suas aulas, vejamos os dados:

Quadro 3. Planejamento e métodos de ensino segundo os docentes.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Planejamento das aulas	Planejamento docente e metodologias e mais utilizadas	Método ativo	Uso de problematizações envolvendo o conteúdo, levanto indagações (Docente 01).
		Método tradicional	Meu planejamento busca a participação dos alunos nas aulas, leituras, debates. Infelizmente ainda vejo minha aula de maneira muito tradicional frente a gama de tecnologias que temos hoje. A metodologia mais utilizada por mim ainda é a aula expositiva com leitura de textos e apresentação de slides. Sempre ao final de conteúdo busco aplicar atividades mais lúdicas, como bingo histórico, palavras cruzadas, dentre outros (Docente 02).
		Método tradicional e Tecnologias	Planejo com slides, vídeos, seminário, livros didáticos (Docente 03).
		Método tradicional	Procuro fontes históricas sobre cada período (Docente 04).

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Observa-se que os docentes do IFAC empregam uma variedade de metodologias pedagógicas. Métodos ativos, método tradicional, uso de tecnologias. Enquanto o docente 01 utiliza problematizações para fomentar a reflexão crítica, os docentes 02 e 04 destacam uma abordagem mais tradicional, com aulas expositivas

e atividades lúdicas como bingo histórico e palavras cruzadas. O docente 3 combina método tradicional com uso de tecnologias como vídeos e slides. A predominância de métodos expositivos sugere uma necessidade de maior integração de metodologias ativas que promovam a participação e autonomia dos alunos.

Para essa questão os professores indicaram o uso de debates e seminários em sala de aula. O que os insere numa prática educativa predominantemente alinhada ao modelo educacional construtivista. Este modelo, fundamentado em teorias de educadores como Jean Piaget (1976) e Lev Vygotsky (1998), destaca a importância da construção ativa do conhecimento pelos alunos através de interações e experiências significativas.

Jean Piaget (1976) argumenta que a aprendizagem é um processo ativo no qual o aluno constrói o conhecimento com base em suas próprias experiências e interações com o ambiente. O modelo construtivista enfatiza que o entendimento é construído progressivamente, através da assimilação e acomodação de novas informações. Nesse contexto, debates e seminários proporcionam uma plataforma para que os alunos engajem-se ativamente com o conteúdo, explorando e debatendo diferentes perspectivas, o que facilita a construção e a internalização do conhecimento.

Quadro 4. Avaliação do ensino segundo os docentes.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Avaliação do ensino	Avaliação individual e o feedback apropriado	Método tradicional com apoio de Tecnologias	Avalio a participação em sala de aula e as avaliações de conteúdo (Docente 01).
			Grande parte consegue alcançar os objetivos do conteúdo, até ir além do que foi programado, mas outros não acompanham da mesma forma. Sempre faço duas formas de avaliações no bimestre: N1 (Geralmente atividades escritas, atividades que também envolvem participação da turma inteira, elaboração de textos sobre temas do conteúdo), N2 (Quase sempre questionário, às vezes produção textual). O feedback geralmente faço no SIGAA quando envolve produção textual, ou de forma coletiva quando envolve atividades em sala (Docente 02).
			Uso questionário on line, seminários, participação ativa e prova escrita (Docente 03).
			Avalio escrita, interpretação de texto e desenvoltura nas apresentações de fontes (Docente 04).

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

As práticas avaliativas incluem questionários, atividades escritas, produção textual e participação em sala de aula. Os docentes utilizam “feedbacks”

individualizado e coletivo, com o docente 02 enfatizando a importância de critérios avaliativos claros. Embora a diversidade nos métodos de avaliação seja positiva, é crucial que estas sejam contínuas e formativas, promovendo uma aprendizagem mais significativa e orientada para o desenvolvimento de competências. Destacam Cavalcanti Neto e Aquino (2009, p.225) que:

O avaliador, por ser avaliador, não se assusta com a realidade, mas a observa atentamente; não a julga (aprova/reprova), mas se abre para observá-la, buscando conhecer essa realidade como verdadeiramente é, e, a partir dela, criar estratégias de superação dos limites e ampliação das possibilidades, com vistas à garantia da aprendizagem.

Os debates e seminários, ao promoverem a interação entre alunos e a troca de ideias, funcionam como mecanismos para explorar e expandir o conhecimento dos alunos. Através dessas interações, os alunos não apenas testam e refinam suas próprias ideias, mas também constroem entendimentos mais complexos com o auxílio de seus pares.

Quadro 5. Incorporação da diversidade histórica e cultural do Acre nas aulas.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Incorporação da diversidade histórica e cultural do Acre em suas aulas	Diversidade histórica e cultural	Desafios enfrentados ao tentar incluir diferentes perspectivas históricas e culturais no ensino.	Busco trabalhar de forma a possibilitar aos discentes a compreensão da nossa identidade, ressaltando a importância dos grupos étnicos na formação da sociedade acreana atual. Principais desafios ao trabalhar diferentes perspectivas estão relacionados ao preconceito e racismo (Docente 01).
			Tenho pouco material didático de História do Acre. Uso pesquisas, visitas a museus, entrevista com pessoas idosas, história do bairro. (Docente 03) e (Docente 02).
			Planejo com slides, vídeos, seminário, livros didáticos (Docente 03).
			Procuro levar os estudantes para fora do IFAC em aulas práticas (Docente 04).

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

A inclusão de diferentes perspectivas históricas e culturais é reconhecida como essencial, porém enfrenta desafios significativos como preconceito e racismo. O docente 01 trabalha para que os alunos compreendam a identidade local, enfrentando resistência devido a preconceitos. Já o docente 03 recorre a visitas a museus e entrevistas com idosos para suprir a falta de material didático específico. A abordagem criativa e sensível é necessária para superar esses obstáculos e promover uma educação inclusiva.

Os docentes do IFAC empregam uma variedade de metodologias pedagógicas. A Aprendizagem Baseada em Problemas (PBL), método tradicional e Sala de Aula Invertida são algumas das estratégias mencionadas.

Quadro 6. Recursos didáticos e tecnológicos utilizados nas aulas de História.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Planejamento das aulas	Planejamento docente e metodologias mais utilizadas	Utilização de recursos pedagógicos	Utilizo os recursos didáticos disponíveis (livros, filmes, vídeos), debates estudo de fontes primarias, visitas em in loco entre outras (Docente 1).
			Textos em pdf, vídeos, passeios históricos. A tecnologia ainda é algo que preciso aprender a utilizar melhor para poder aplicar, é um ponto fraco no meu processo de ensino. (Docente 02).
			Slides, vídeos e laboratório são utilizados como recurso de pesquisas. Livros e qualquer conteúdo ou recurso que enriqueça a aula (Docente 03).
			Fontes históricas, uso principalmente as escritas que são mais fartas. Slide, só uso para mostrar vídeos ou imagens e fontes relacionadas. Peço que usem o celular, quando ensino a pesquisar na internet (Docente 04).

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Observa-se que a aplicação de debates e seminários como métodos pedagógicos está fortemente enraizada nos princípios do construtivismo,

proporcionando um ambiente de aprendizagem que valoriza a interação ativa, a construção social do conhecimento e o desenvolvimento crítico dos alunos. Os recursos didáticos utilizados pelos docentes incluem livros, filmes, vídeos, debates e estudos de fontes primárias. No entanto, a incorporação de tecnologias ainda é limitada. O docente 04 utiliza slides principalmente para exibir vídeos e imagens e, incentiva o uso de celulares para pesquisas na internet. A diversificação de recursos didáticos é fundamental para um ensino dinâmico, mas é necessário aumentar a integração de ferramentas digitais nas práticas pedagógicas. A este respeito cabe destacar que:

A História, como disciplina escolar, também é histórica. Isto é, também ela, como campo de conhecimento, passa por mudanças e transformações que a fazem filha do seu tempo. As novas abordagens, os novos objetos, outras fontes, outras linguagens foram se incorporando ao ensino de História. As novas tendências e as correntes historiográficas que entendem a História como construção, aliadas a concepções que envolvem o processo de ensino-aprendizagem, provocaram transformações bastante profundas na construção da História como conhecimento escolar. Tais transformações produziram modificações na Didática da História e provocaram uma reformulação na prática pedagógica. É necessário que se destaquem a introdução e a permanência, nos documentos curriculares, de orientações sobre o uso das novas linguagens, a despeito da inércia da organização escolar no sentido de consolidá-las como práticas cotidianas (Abud, 2003, p. 185).

A próxima questão referia-se a como os docentes realizavam sua formação continuada. Vejamos as respostas:

Quadro 7. Iniciativas ou oportunidades de formação buscadas para aprimorar as habilidades dos docentes de História.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Formação continuada	Iniciativas ou oportunidade de aprimoramento	Formação realizadas pela iniciativa docente	A última foi em 2022, na olimpíada de história que fornece um curso de aprimoramento, mas busco participar de seminários e eventos que possam contribuir com a atualização e aprendizagem de conhecimentos (Docente 1).
			Principalmente aquelas voltadas para o aperfeiçoamento em trabalhar novas tecnologias na sala de aula. Acredito que se não tiver uma atualização de métodos, o ensino de história tende a ficar cada vez mais tedioso por parte dos discentes. Recentemente fiz dois cursos: Metodologias inovadoras na Ação docente e Metodologias de Ensino de História, no entanto os cursos não supriram minhas necessidades tampouco minhas expectativas (Docente 2).
			Capacitação no IFAC, pesquisas na internet (Docente 3).
			Recentemente fiz doutorado e participo da Olimpíada nacional de história, que atualiza as pesquisas em história do Brasil com documentação variada (Docente 4).

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

A formação continuada é reconhecida como crucial para o aprimoramento docente. Os docentes participam de seminários, cursos e eventos, embora alguns cursos não tenham atendido às expectativas. O docente 01 participou de um curso de aprimoramento na Olimpíada de História, enquanto o docente 02 destaca a importância da atualização em tecnologias educacionais. A formação continuada deve ser mais alinhada às necessidades dos docentes, focando em inovação pedagógica e uso de tecnologias. O docente 3 destacou que participa apenas das capacitações institucionais. Nunca ocorreu capacitação voltada à área de História no IFAC, as formações ofertadas são sempre em caráter interdisciplinar. O docente 4 terminou sua formação *sctrico sensu* recente e participa das Olimpíadas Nacionais de História que também é um espaço formativo.

Na próxima questão, perguntamos aos docentes sobre o uso de jogos e gamificação em suas aulas para ensinar história. Vejamos os dados no quadro 08.

Quadro 8. Utilização de aplicativos ou jogos para ensinar História.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Uso de aplicativo nas aulas	Utilização de aplicativos e disponibilidade em utilizar	Tecnologia para ensinar	Não! Como uma experiência, sim (Docente 1).
			Não utilizei nenhum. Adoraria (Docente 2).
			Não usei. Gostaria de usar (Docente 3).
			Não usaria (Docente 4).

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Embora nenhum dos docentes tenha utilizado aplicativos ou jogos para o ensino de história, há disposição para adotar essas ferramentas. O docente 03 expressa interesse em utilizar aplicativos ou jogos, o que indica um potencial a ser explorado. A introdução de tecnologias inovadoras pode tornar as aulas mais interativas e engajadoras, facilitando a aprendizagem e o interesse dos alunos.

A análise das práticas docentes no IFAC revela um compromisso com a diversificação das metodologias e a inclusão de diferentes perspectivas históricas e

culturais. No entanto, há desafios significativos, como a predominância de métodos tradicionais, limitações no uso de tecnologias e a necessidade de uma formação continuada mais eficaz.

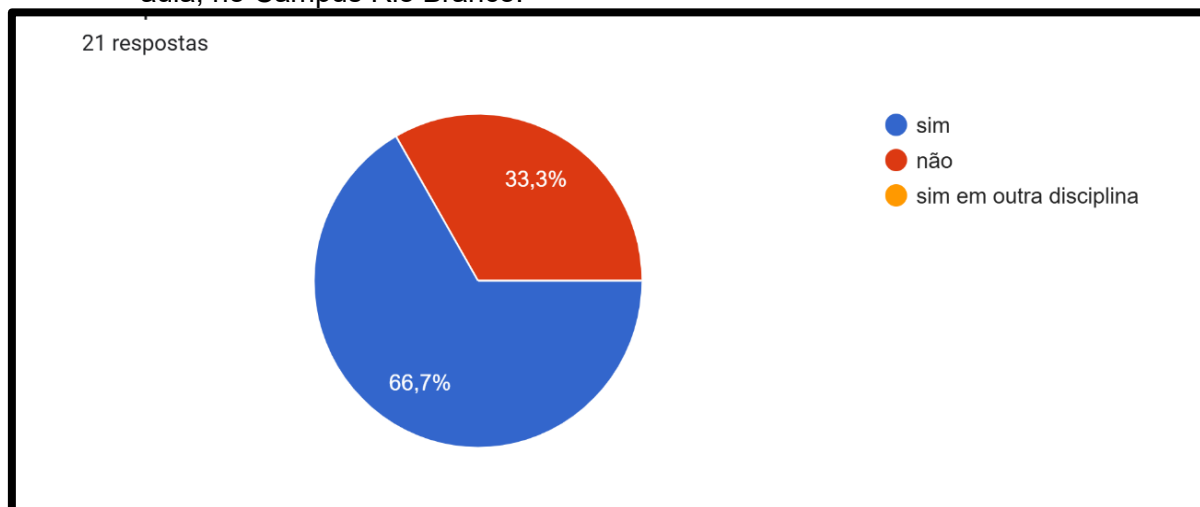
A seguir, será desenvolvido um estudo sobre as estratégias inovadoras que podem ser implementadas no ensino de História Regional, com foco em práticas que promovam uma maior interação entre os alunos e o conteúdo, bem como o papel das tecnologias digitais na potencialização do ensino-aprendizagem nesse contexto. Essas abordagens serão analisadas à luz das necessidades identificadas tanto por docentes quanto por discentes, buscando soluções que tornem o ensino de História Regional mais dinâmico, inclusivo e relevante.

2.6 O QUE OS ALUNOS GOSTARIAM DE ESTUDAR EM HISTÓRIA REGIONAL: PERCEPÇÕES E INQUIETAÇÕES

A pesquisa quali-quantitativa foi realizada com alunos do terceiro ano dos cursos integrados ao ensino médio oferecidos pelo campus Rio Branco, totalizando 21 participantes. Destes, 14 são do sexo feminino e 7 do sexo masculino. Dos participantes, 9 estão matriculados no curso técnico integrado de Redes para Computadores e 12 no curso técnico integrado de Informática para Internet. O foco nesta amostra de alunos justifica-se pela expectativa de que eles já tenham estudado conteúdos relacionados à História Regional, ou estejam atualmente sendo inseridos nesse elemento curricular, uma vez que cursando o terceiro ano do curso técnico integrado.

A primeira questão referiu-se ao acesso a conteúdos de História do Acre durante o percurso formativo. A maioria dos alunos (66,7%) demonstraram que já tiveram contato com este conhecimento. Vejamos o gráfico 3:

Gráfico 3. Os alunos tiveram acesso aos temas e conteúdos de História do Acre em sala de aula, no Campus Rio Branco.



Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Com base na resposta dos alunos 33,3% não tiveram acesso ao conteúdo de história do Acre. Este fato é importante, porque embora o docente não considere relevante a história regional, ela é item obrigatório em todos os concursos locais. Além disso, o ensino da história local é fundamental para a construção da identidade e da cidadania dos alunos.

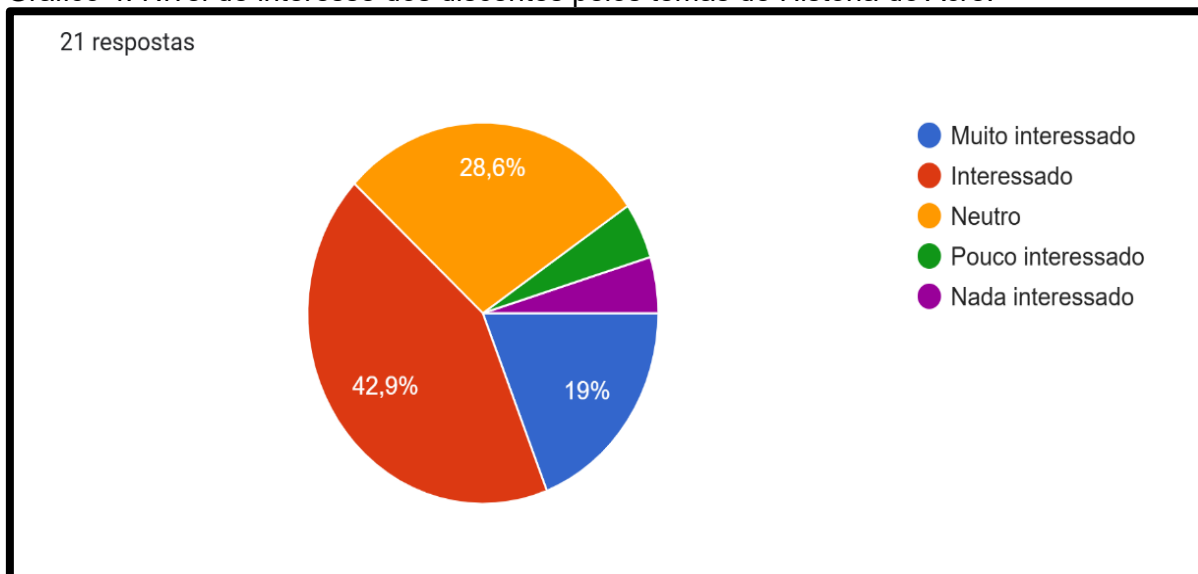
No contexto do Acre, uma região com rica história cultural e socioeconômica, é essencial que os estudantes tenham acesso a conteúdos que abordem a formação e o desenvolvimento histórico local. É importante destacar que os livros didáticos e módulos frequentemente enfatizam um tipo específico de conhecimento histórico, universalizado em temas de História Geral e do Brasil. Esses temas, muitas vezes, apresentam "uma história distante de seu tempo presente, de suas experiências de vida, de suas expectativas e desejos" (Fernandes, 1995, p. 4). Isso pode tornar a aprendizagem desinteressante e emocionalmente desconectada, contradizendo a ideia de que a história deve ser vivida e experienciada. A função básica do ensino de história é, essencialmente, a formação de cidadãos críticos.

Fernandes (1995) destaca a importância do ensino de história na formação crítica dos alunos. Segundo ele,

A finalidade básica do ensino de história na escola é fazer com que o aluno produza uma reflexão de natureza histórica, para que pratique um exercício de reflexão crítica que o encaminhe para outras reflexões, de natureza semelhante, na sua vida e não só na escola (Fernandes, 1995, p. 3).

Nossa próxima questão indagava sobre o interesse dos discentes pelos temas relacionados à história regional. Vejamos:

Gráfico 4. Nível de interesse dos discentes pelos temas de História do Acre.

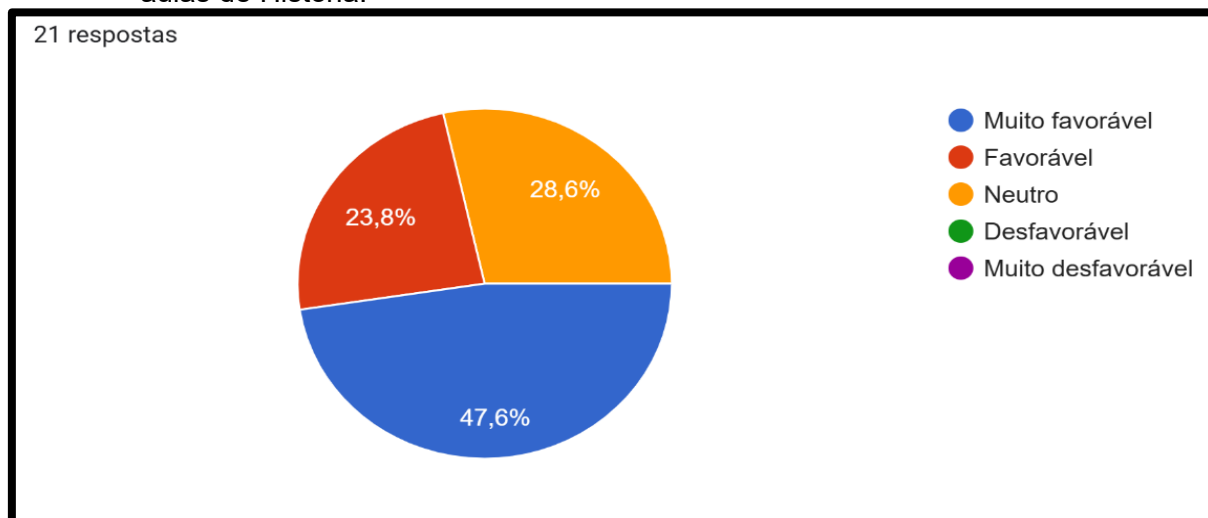


Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Analisando o gráfico 4, somente 19% dos jovens mostraram-se muito interessados, o que sugere que esses conteúdos são percebidos como relevantes e significativos para essa parcela de estudantes. Ratificando este dado, 42,9% mostraram-se interessados. Além disso, mais de um terço dos participantes optaram por manterem-se neutros (28,6%), pouco interessados (4,8%) e nada interessado (4,8%). O que pode estar relacionado a diferentes fatores. Desconhecimento da História do Acre, já que na questão anterior um número significativo não estudaram História do Acre, no seu percurso formativo. Também se podem relacionar a metodologias de ensino, relevância percebida dos conteúdos ou experiências anteriores de aprendizagem.

O ensino da história local é essencial para a formação de uma identidade cultural e cidadania crítica entre os estudantes. No Acre, a inclusão de temas locais nas aulas de história pode fortalecer a conexão dos alunos com sua própria realidade e promover um aprendizado mais significativo. Este estudo visa a analisar o nível de interesse dos alunos nas aulas que tratam da História do Acre e discutir como esses interesses podem influenciar a prática pedagógica.

Gráfico 5. Percepção dos alunos a respeito da introdução de metodologias como RPG nas aulas de História.

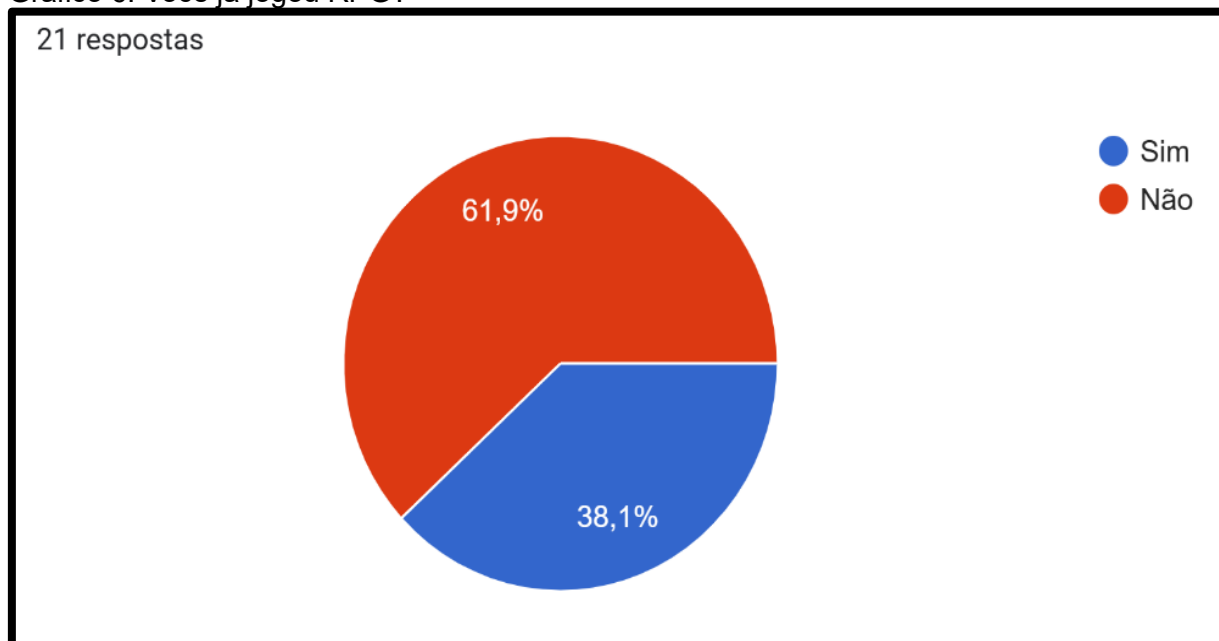


Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

A inovação pedagógica é um aspecto fundamental para revitalizar o ensino e engajar os alunos em disciplinas frequentemente percebidas como tradicionais e menos dinâmicas. A introdução de novas metodologias, como o RPG (*Role-Playing Game*), nas aulas de História, é sugerida como uma estratégia para tornar o ensino mais envolvente e interativo. Este artigo examina a opinião dos alunos do 3º ano do ensino médio integrado do Campus Rio Branco sobre a adoção de RPG nas aulas de História.

Analisando o gráfico 5, são muito favoráveis (47,6%), expressaram opinião muito positiva sobre a introdução de RPG nas aulas de História. Além disso, se mostraram favoráveis (23,8%). Um percentual de neutralidade significativo (28,6%). Essa postura pode indicar uma falta de familiaridade com o RPG, incertezas sobre como ele seria implementado nas aulas ou uma percepção de que outras metodologias podem ser igualmente eficazes. O que se pode explicar pelas manifestações dos discentes na indagação sobre se eles já tinham jogado RPG com qualquer finalidade. Vejamos os dados:

Gráfico 6. Você já jogou RPG?



Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Analisando o gráfico 6, percebe-se que (38,1%) afirmaram já ter jogado RPG. Esta familiaridade pode indicar uma disposição mais alta para aceitar e engajar com o RPG como ferramenta pedagógica. Porém, (61,9%) nunca jogaram RPG, o que pode representar um desafio na implementação desta metodologia de ensino, pois pode exigir um período adicional de adaptação e treinamento.

Durante um longo período, a educação brasileira foi caracterizada por um modelo de ensino rígido e elitista, que marginalizava a participação das pessoas comuns na construção do conhecimento histórico e adotava métodos positivistas. Contudo, segundo José Carlos Reis (2000), a trajetória do ensino de História no Brasil, particularmente nas últimas décadas do século XX, revela uma transformação significativa. O autor observa uma crescente abertura para a análise crítica do contexto social e para a adoção de novas metodologias pedagógicas. Estas mudanças visam a transcender a simples memorização de informações, promovendo um ensino de História que valoriza a reflexão e a participação ativa dos alunos, marcando um avanço em direção a uma educação mais inclusiva e crítica, alinhada com as realidades contemporâneas.

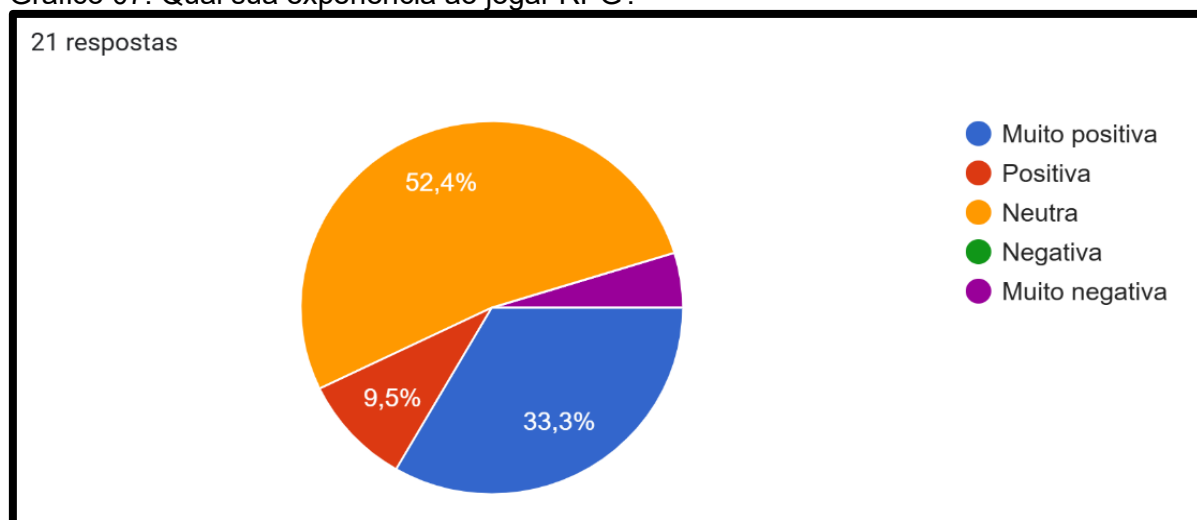
A utilização do RPG nas práticas educacionais pode aprimorar significativamente a interação entre os participantes e entre estes e o facilitador, que no contexto escolar seria o professor. Conforme Paulo Freire (2005) argumenta, o

diálogo desempenha um papel crucial na construção de confiança entre os indivíduos envolvidos. Essa confiança, segundo Freire, é fundamental para que os participantes se sintam verdadeiramente engajados e unidos em torno de um objetivo comum. Freire destaca que essa confiança não é apenas uma condição para a colaboração, mas também um testemunho do compromisso e da solidariedade entre os sujeitos envolvidos no processo educativo (Freire, 2005, p. 113).

A aplicação de metodologias inovadoras no ensino de História, como o *Role-Playing Game* (RPG), tem ganhado destaque por seu potencial em criar experiências de aprendizagem imersivas e interativas. O RPG, enquanto ferramenta pedagógica, busca engajar os alunos de forma lúdica e participativa, facilitando uma compreensão mais profunda dos conteúdos históricos. Proporcionalmente, a eficácia dessa metodologia pode ser influenciada pelo nível de familiaridade dos alunos com o RPG.

Perguntamos aos que já tinham jogado, sobre como tinha sido a experiência de jogar RPG, as respostas ficaram com as seguintes distribuições:

Gráfico 07: Qual sua experiência ao jogar RPG?



Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Analisando, conforme o gráfico 7, um terço dos alunos declararam a experiência como muito positiva (33,3%) e como positiva um percentual menor (9,5%). Isto é uma significativa proporção de alunos que relatou uma experiência positiva com o RPG. Esse feedback sugere que para um terço dos alunos, o RPG foi eficaz em criar uma experiência de aprendizado envolvente e satisfatória. Porém como boa parte dos discentes não tinham experiência com o RPG, 52,9% avaliaram como neutra e

4,8% como muito negativa este feedback pode apontar para desafios ou dificuldades específicas enfrentadas pelos alunos com o RPG.

O Role-Playing Game (RPG) é uma metodologia pedagógica que há angariado reconhecimento por seu potencial em criar experiências de aprendizagem envolventes e interativas. Ao integrar o RPG ao processo educacional, é fundamental compreender a resposta dos alunos a essa metodologia para avaliar sua eficácia e adequação.

Devido às suas características e versatilidade, o Role-Playing Game (RPG) vai além da simples definição de jogo, funcionando como uma ferramenta potente para a criação colaborativa de mundos fictícios (Vasques, 2008). Essa capacidade de construção coletiva e de imersão oferece possibilidades quase infinitas para a criação de cenários e narrativas, o que sublinha sua importância potencial no contexto educacional. Podemos compreender o RPG como um meio de promover a zona de desenvolvimento proximal dos alunos. Vygotsky (1998) argumenta que o aprendizado ocorre de forma mais eficaz quando os alunos estão envolvidos em atividades que estão um passo além de sua capacidade independente, mas que podem ser realizadas com o auxílio de um mediador. No RPG, o ambiente colaborativo e as interações sociais permitem que os alunos enfrentem desafios complexos e desenvolvam habilidades cognitivas e sociais com o suporte de seus colegas e do facilitador (professor).

Esta abordagem está alinhada à ideia vygotskiana de que o conhecimento é construído socialmente e ampliado por meio de interações significativas e orientadas. Portanto, a aplicabilidade do RPG no ensino não apenas enriquece a experiência de aprendizagem através da criação e imersão em cenários fictícios, mas também oferece um contexto fértil para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, conforme as propostas de Vygotsky (1998). A utilização dessa metodologia pode promover um aprendizado mais dinâmico e contextualizado, fomentando um ambiente educacional mais interativo e colaborativo.

RPG (Role-Playing Game) representa uma ferramenta valiosa e viável para o ensino de História, com um potencial significativo para enriquecer a experiência educacional em sala de aula. No entanto, a sua adoção enfrenta alguns desafios. Entre eles, destaca-se a percepção errônea de que o RPG está associado a práticas negativas como ocultismo e violência, uma visão muitas vezes amplificada pela mídia e que, após investigação, revelou-se infundada (Vasques, 2008).

Além das concepções errôneas, o sistema de ensino público também apresenta obstáculos que dificultam a implementação do RPG. Estes incluem a presença de turmas numerosas, limitações de tempo, particularmente para professores com agendas sobrecarregadas, o que pode comprometer a preparação e a execução das atividades, e a falta de recursos materiais adequados nas escolas. Apesar desses desafios, o RPG não se torna inviável como recurso didático. Sua flexibilidade em termos de regras e materiais permite adaptações que atendem a diferentes contextos e condições educacionais. Assim, mesmo frente às dificuldades, o RPG pode ser ajustado e integrado de maneira eficaz ao ambiente escolar, promovendo um aprendizado mais dinâmico e envolvente.

A análise das respostas dos alunos e a consideração dos desafios identificados indicam que o RPG represente um impacto positivo significativo para alguns alunos e há espaço para melhorias na sua implementação. A ausência de respostas negativas e a flexibilidade da metodologia são pontos positivos que sustentam a viabilidade do RPG como ferramenta educacional.

Nas questões abertas, indagamos os discentes a respeito do ensino de história regional em sala de aula. Vejamos as respostas, sintetizadas a partir da abordagem da Análise do Conteúdo Categorical.

Quadro 9. Percepções dos discentes sobre o ensino de História Regional no Currículo do IFAC.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
O ensino da história do Acre	Ensino história regional no currículo do IFAC	Não é suficiente	Não acho suficiente, deveria ser mais trabalhado, principalmente de forma cronológica, as origens da nossa história e a forma como isso nos impacta hoje em dia (os resquícios) (Aluno 05).
			Não acho suficiente. Inclusive é uma matéria que costuma cair em concursos aqui do Acre e que na maioria das vezes precisamos buscar recursos em outros lugares porque o ensino é baixo (Aluno 16).
		Temas que precisam ser trabalhados	Vinda dos nordestinos (Aluno 04). Ditadura Militar no Acre (Aluno 07). A incorporação do Acre ao território brasileiro e que conflitos armados teve nesse processo (Aluno 15). Revolução Acreana (Aluno 17).
Avaliação individual e o feedback mais apropriado dos professores.	Percepções dos discentes sobre avaliação individual e feedback dos professores	Autoavaliação discente sobre seu percurso formativo	Acredito que meu aprendizado foi bom, mas poderia ter sido melhor aprofundado. Acredito que simulados e trabalhos dinâmicos (apresentação de seminários, exposições e outros métodos não convencionais) seriam mais eficazes do que provas teóricas. Prefiro receber “ <i>feedbacks</i> ” que explorem os pontos positivos e corretos (Aluno 05)

			Bom resultado. Os slides do professor são mirabolantes a aprendizagem do conteúdo fica bem mais fácil. Também aplica dinâmicas como separar a sala em grupos e fazer perguntas relacionadas ao conteúdo. Seus resumos exigidos após cada aula ajuda com a fixação do conteúdo. Aprendo muito mais com os resumos do que com questões então facilita muito para minha experiência como aluna. (Aluno 15).
--	--	--	---

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

O ensino de história regional é fundamental para a formação da identidade e compreensão crítica dos alunos sobre seu próprio contexto histórico. No Acre, essa necessidade é ainda mais premente devido à rica e singular história local. Este estudo busca investigar as percepções dos estudantes sobre o ensino da história do Acre nas escolas, identificando pontos fortes e áreas que necessitam de melhorias. A análise foi baseada em um quadro de unidades de significação extraídas de respostas dos discentes, categorizadas conforme suas percepções sobre a suficiência do ensino de história regional, temas de interesse específico, relevância da história para a vida pessoal e métodos de avaliação e feedback dos professores.

Os discentes apontam uma insatisfação geral com a abrangência e profundidade do ensino de história do Acre nas escolas. Conforme depoimentos dos alunos, há uma percepção de que o conteúdo não é suficientemente explorado, especialmente de forma cronológica e aprofundada. Segundo o aluno 05, "deveria ser mais trabalhado, principalmente de forma cronológica, as origens da nossa história e a forma como isso nos impacta hoje em dia". Essa crítica é corroborada pelo aluno 16, que destaca a importância do tema para concursos locais, indicando uma deficiência no preparo fornecido pelas escolas.

Freire (1996) enfatiza a importância de um ensino contextualizado, que vá além da mera memorização de fatos históricos, promovendo uma compreensão crítica e reflexiva sobre o passado. Nesse sentido, a crítica dos alunos revela uma lacuna significativa no cumprimento dessa premissa educacional.

Os alunos expressaram interesse por diversos temas específicos da história do Acre, como a vinda dos nordestinos (aluno 04), a Ditadura Militar no Acre (aluno 07), a incorporação do Acre ao território brasileiro e os conflitos armados desse processo (aluno 15) e a Revolução Acreana (aluno 17). A diversidade de temas sugere uma curiosidade e desejo por um currículo mais rico e variado, alinhado com as recomendações de Bittencourt (2004), que defende a importância de um currículo flexível e adaptado aos interesses dos alunos.

A relevância da história do Acre para a vida pessoal foi afirmada por vários alunos. O aluno 07 menciona a importância de conhecer os monumentos e figuras históricas locais, enquanto o aluno 09 destaca a necessidade de compreender as desigualdades sociais regionais. Saviani (2003) argumenta que o conhecimento histórico deve servir como ferramenta para a compreensão e transformação da realidade social, uma perspectiva que se alinha com as percepções dos discentes.

As percepções dos discentes sobre avaliação individual e “feedback” dos professores variam. Enquanto alguns alunos sentem que a avaliação é suficiente, outros sugerem métodos alternativos, como trabalhos dinâmicos e seminários, para um aprendizado mais eficaz. O aluno 05 afirma que “simulados e trabalhos dinâmicos seriam mais eficazes do que provas teóricas”. Já o aluno 15 elogia o uso de resumos e dinâmicas em grupo pelo professor, destacando a eficácia desses métodos para a fixação do conteúdo.

A literatura educacional, incluindo as contribuições de Freire (1996) e Perrenoud (1999), apoia a necessidade de avaliações diversificadas e feedback contínuo para promover um aprendizado significativo e reflexivo.

Este estudo revela que os discentes percebem uma insuficiência no ensino da história do Acre nas escolas, apontando a necessidade de uma abordagem mais aprofundada e diversificada. A inclusão de temas específicos de interesse e métodos de avaliação mais dinâmicos e interativos pode melhorar significativamente a qualidade do ensino e o engajamento dos alunos. Os resultados destacam a importância de um currículo que não apenas transmita conhecimento, mas que

também se conecte com a realidade e os interesses dos estudantes, promovendo uma educação mais contextualizada e crítica.

Na próxima seção, será abordada uma análise crítica das percepções dos professores sobre as necessidades e desafios enfrentados no ensino de História Regional no IFAC. Serão exploradas as expectativas e preocupações dos docentes, bem como as possíveis soluções e inovações que se podem adotar para aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, sempre com foco na melhoria da qualidade educacional e no atendimento às demandas dos alunos.

2.7O USO DE ESTRATÉGIAS INOVADORAS PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA REGIONAL: REFLEXÕES E POSSIBILIDADES

O ensino de história regional é essencial para a construção da identidade e do senso crítico dos estudantes sobre seu contexto local. No Acre, uma região rica em eventos históricos únicos, o ensino de sua história é fundamental. A literatura educacional destaca a importância de metodologias ativas e inovadoras no ensino. Freire (1996) argumenta que a educação deve ser um ato de liberdade, onde o aluno é agente ativo no processo de aprendizagem. Dewey (1959) enfatiza a necessidade de um ensino baseado na experiência e na interação com o meio. Vygotsky (1998) ressalta a importância da mediação e do contexto sociocultural no desenvolvimento cognitivo. Bittencourt (2004) reforça a necessidade de um currículo flexível, que contemple os interesses dos alunos e se adapte às realidades locais.

A educação fundamentada em parâmetros regionais, que considera as especificidades culturais e históricas de cada localidade, é crucial para o processo de ensino-aprendizagem. Diversos estudiosos defendem a importância da contextualização regional na educação. Segundo Schmidt e Cainelli (2005), a valorização da história local pelos historiadores influenciou as propostas curriculares nacionais, refletidas nos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (1997-1998) e para o Ensino Médio (1999). Essas diretrizes incorporaram temas relacionados ao estudo do meio e da localidade dos alunos, oferecendo uma nova perspectiva para o aprendizado histórico.

A abordagem regional e local no ensino de história visa a desenvolver habilidades que promovem uma nova forma de entender a história regional e local. Isso permite que os alunos se conectem à comunidade a que pertencem, ajudando na construção de sua própria historicidade e identidade (Schmidt; Cainelli, 2005). A história regional e local, portanto, insere os alunos em seu contexto comunitário, facilitando a criação de uma identidade própria.

Para Bittencourt (2013), é fundamental que o ensino de história valorize as histórias e culturas locais, compreendendo as particularidades de cada região. Ele argumenta que o ensino deve ser sensível às diferenças regionais, reconhecendo as diversas identidades e culturas do país. Nesse sentido, é essencial que a história regional seja integrada ao currículo, com práticas pedagógicas que considerem essas particularidades.

No contexto da Rede Federal de Educação (IFs), o ensino de história deve interligar-se a aspectos interdisciplinares e transdisciplinares, ancorado em parâmetros regionais. Isso promove uma educação mais integrada, contextualizada e significativa, que valoriza a complexidade dos processos históricos e estabelece conexões entre diferentes áreas do conhecimento, ao mesmo tempo em que valoriza a história e cultura locais. As práticas pedagógicas devem possibilitar aos alunos compreenderem a realidade e atuar como agentes transformadores.

Além disso, a integração de recursos tecnológicos, como plataformas digitais, jogos educacionais e ferramentas interativas, amplia as possibilidades de interação e colaboração entre os alunos. Moran (2015) ressalta a importância da integração crítica e reflexiva das tecnologias digitais no processo educativo, facilitando uma construção mais participativa do conhecimento.

Com a implementação do currículo integrado, houve a necessidade de novos professores, incluindo de história, nos IFs. Isso exigiu uma reflexão sobre o papel do ensino de história nesses contextos interdisciplinares e contextualizados (Gonçalves, 2018). Um dos maiores desafios é a falta de referência à história regional em livros didáticos e nos referenciais nacionais, o que destaca a necessidade de os IFs desenvolverem e disponibilizarem seus próprios materiais didáticos que incluam a temática regional.

No contexto amazônico, especialmente no Acre, o ensino de história regional é vital devido à riqueza de sua trajetória e diversidade cultural. A história do Acre é uma

parte importante da história do Brasil, marcada pela resistência dos povos originários, exploração econômica e lutas populares (Silva, 2014). Compreender esses eventos históricos é essencial para a formação da identidade e da consciência crítica dos acreanos. Além disso, o conhecimento da história do Acre pode fortalecer o senso de identidade e pertencimento entre os estudantes, promovendo o respeito e a valorização da diversidade cultural.

REFERÊNCIAS

ABUD, K. M. A construção da didática da História: algumas ideias sobre o uso do cinema no ensino de História. **Revista História**. São Paulo: Unesp, v. 22, n. 1, 2003. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-90742003000100008>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/his/a/jMrYY4HDZR8RwmNsqrWx7hK/?lang=pt>. Acesso em: 10 jan. 2024.

AIRES, L. **Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional**. Q ed. Lisboa: Universidade Aberta, 2015.

BITTENCOURT, C. M. F. **A História no Ensino Fundamental: Desafios e Perspectivas**. Porto Alegre: Artmed, 2013.

BITTENCOURT, C. M. Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 1 ed. São Paulo: Cortez, 2004.

BRASIL. **Lei Nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em 24 set. 2024.

BRASIL. **Resolução Consu/IFAC Nº 040/2017 – de 20 de outubro de 2017**. Brasília: Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://www.ifac.edu.br/o-ifac/ensino/cursos/campus-rio-branco/integrado/ppc/crb-ppc-integradoem-informatica-para-internet.pdf>. Acesso em 24 set. 2024.

BRASIL. **Decreto Nº 5.154, de 23 de julho de 2004**. Dispõe sobre a educação profissional técnica de nível médio. Brasília: Presidência da República, 2004. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5154.htm. Acesso em: 24 set. 2024.

BRASIL. **Resolução Nº 6, de 20 de setembro de 2012**. Brasília: Ministério da Educação, 2006. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/media/seb-1/pdf/rceb006_12_ED.pdf. Acesso em 24 set. 2024.

BRASIL. **Lei Nº 11.892, de 29 de dezembro de 2008**. Institui a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, cria os Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 2008. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11892.htm. Acesso em: 24 set. 2024.

BRASIL. **Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, 1996: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 24 set. 2024.

BRASIL. **Lei Nº 13.005, de 25 de junho de 2014.** Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências. Brasília: Presidência da República, 2014. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13005.htm. Acesso em 24 set. 2024.

BRASIL. **Lei Nº 11.645, de 10 Março de 2008.** Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei no 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Brasília: Presidência da República, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm. Acesso em 24 set. 2024.

BURKE, P. **A escrita da História: novas perspectivas.** 1 ed. São Paulo: UNESP, 1992.

CATELLI JÚNIOR, R. **Texto e Contexto: história para o Ensino Médio.** 1. ed. São Paulo: Scipione, 2006.

CAVALCANTI NETO, A. L. G.; AQUINO, J. de L. F. A avaliação da aprendizagem como um ato amoroso: o que o professor pratica? **Educação em Revista**, v. 25, n. 2, p. 223–240, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-46982009000200010>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/G8jSCxDmCMRDnZcY67m5x4m/?lang=pt>. Acesso em: 10 jan. 2024.

CERRI, L; F. **Ensino de História e consciência histórica.** 1. ed. Rio de Janeiro: FGV, 2011.

CERRI, L. F. **Ensino de História e Educação: olhares de convergência.** 1. ed. Ponta Grossa: UEPG, 2007.

CUNHA, E. **Tecnologias e inteligência: novas maneiras de aprender e ensinar.** In: PEDRO, W. (Org.). *Guia prático de neuroeducação: neuropsicopedagogia, neuropsicologia e neurociência.* Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017.

DEWEY, J. **Democracia e Educação:** introdução à Filosofia da Educação. Trad. Godofredo Rangel e Anísio Teixeira. 4. ed. São Paulo: Cia Editora Nacional, 1959.

FADEL, L. M; ULBRICHT, V. R; BATISTA, C; VANZIN, T. **Gamificação na educação.** 1. ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FERNANDES, J. R. O. Um Lugar na Escola para a História. **Ensino em Re-vista**, Recife, v. 4, n. 1, p. 43-51, 1995.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 54. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GONÇALVES, A. **O Papel do Ensino de História na Educação Interdisciplinar: Desafios e Possibilidades.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2018.

IFAC. **Cursos**. Rio Branco, 2024. Disponível em: <https://www.ifac.edu.br/o-ifac/ensino/cursos>. Acesso em: 10 jan. 2025.

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

KUENZER, A. Z. Da dualidade assumida à dualidade negada; o discurso da flexibilização justifica a inclusão excludente. **Educação e Sociedade**, v. 28, p.1153-1178, 2007. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0101-73302007000300024>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/sB3XN4nBLFPRrhZ5QNx4fRr/?lang=pt>. Acesso em: 10 jan. 2024.

MORAN, J. M. **A Educação que Desejamos**: Novas Competências para um Mundo em Transformação. São Paulo: Editora Papirus, 2015.

NICHELE, A. G; SCHLEMMER, E. Aplicativos para o ensino e aprendizagem de química. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 2, 2014.

PERRENOUD, P. **Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens** - entre duas lógicas. 1. ed. Porto Alegre: Artmed, 1999.

PIAGET, Jean. **A equilibrção das estruturas cognitivas**. Problema central do desenvolvimento. 2. ed. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PINA, M. C. D.; AGUIAR, E. P.; LIMA, I. O. Formação inicial e continuada de professores(as) de história: impactos na prática docente. **Roteiro, [S. l.]**, v. 45, p. 1–24, 2020. DOI: <https://doi.org/10.18593/r.v45i0.23054>. Disponível em: <https://periodicos.unoesc.edu.br/roteiro/article/view/23054>. Acesso em: 10 jan. 2025.

PRENSKY, M. **“Não me atrapalhe, mãe – estou aprendendo!”**: como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI – e como você pode ajudar! São Paulo: Editora Phorte, 2010.

REIS, J. C. **História e Ensino de História**: Novos Rumos. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

SANTOS, A. R. G. **O Papel do Ensino de História na Educação Interdisciplinar**: Desafios e Possibilidades. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2010.

SANTOS, A. R. G.; SILVA, A.P. da. **História e Ensino de História**: Novos Rumos. São Paulo: Editora Brasiliense, 2017.

SAVIANI, D. **Escola e Democracia**. 35. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. 10. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

SCHMIDT, A. B.; CAINELLI, A. S. **História Local e Regional**: Novas Perspectivas para o Ensino da História. São Paulo: Editora Contexto, 2005.

SILVA, A. P. da. **História e Cultura do Acre:** Contribuições para o Ensino da História Regional. Rio Branco: Editora da Universidade Federal do Acre, 2014.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar.** 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, Araraquara, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento do pensamento e da linguagem. 6. Ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998.

3 ARTIGO 02: EXPERIÊNCIAS DESCRITAS NA LITERATURA SOBRE A APLICAÇÃO DO RPG COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA E AS POTENCIALIDADES NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

RESUMO

Este artigo examina o ensino de história no Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre (IFAC), analisando o currículo, as metodologias e as percepções dos professores e alunos. A pesquisa, realizada com alunos do campus Rio Branco e professores de história efetivos do IFAC, revelou uma discrepância entre o currículo prescrito e as práticas reais de ensino. Observou-se que, enquanto os docentes valorizam o ensino regional, enfrentam desafios na implementação de estratégias inovadoras. Os alunos expressaram interesse em temas de história regional mais relevantes e contextualizados. A análise sugere que a incorporação de estratégias inovadoras pode melhorar o engajamento e a aprendizagem em história regional, promovendo uma educação mais integrada e significativa. O uso de metodologias como projetos temáticos e tecnologias educacionais é destacado como uma oportunidade para enriquecer o ensino de história regional.

Palavras-chave: ensino de história; médio integrado; história regional.

EXPERIENCES DESCRIBED IN THE LITERATURE ON THE APPLICATION OF RPG AS A METHODOLOGICAL STRATEGY FOR HISTORY TEACHING AND ITS POTENTIAL IN INTEGRATED HIGH SCHOOL EDUCATION

ABSTRACT

This article examines the teaching of history in the Integrated High School program at the Federal Institute of Education, Science, and Technology of Acre (IFAC), analyzing the curriculum, methodologies, and perceptions of teachers and students. The research, conducted with students from the Rio Branco campus and tenured history teachers at IFAC, revealed a gap between the prescribed curriculum and actual teaching practices. While teachers value regional history education, they face challenges in implementing innovative strategies. Students expressed interest in more relevant and contextualized regional history topics. The analysis suggests that incorporating innovative strategies can enhance engagement and learning in regional history, fostering a more integrated and meaningful education. The use of methodologies such as thematic projects and educational technologies is highlighted as an opportunity to enrich regional history teaching.

Keywords: history teaching; integrated high school; regional history.

3.2 INTRODUÇÃO

Trata-se de uma revisão da literatura, do tipo Estado da Arte, com o objetivo de identificar teses e dissertações que tratam do ensino de História enfocando a utilização de RPG (*Role-Playing game*) e sua utilização para a criação de jogo voltado a História Regional.

O *Role-Playing Game* (RPG), da língua inglesa, traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens” foi popularizada na década de 1970, com o jogo *Dungeons & Dragons*, criado por Gary Gygax e Dave Arneson.

Há de se considerar que existem duas grandes modalidades de jogos de RPG. Os RPGs digitais ou CRPG (*Computer Role-Playing Games*), jogados em videogames e computadores, incluindo aí o famoso subtipo do MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), que possuem comunidades gigantescas e apaixonadas que lotam servidores por horas a fio em jogatinas intermináveis.

O LARP (*Live Action Role-Playing Games*) é outra colossal modalidade de RPG, mais próxima de um teatro de improviso, favorecendo diálogos, encenação e interpretação que tem como base a narrativa e a interação entre jogadores, que assumem papéis e agem de acordo com as características de seus personagens (Souza, 2009).

Machado e Gonçalves (2019) asseveram que o RPG consiste em uma experiência imersiva em que os jogadores criam suas próprias histórias, resolvem desafios e tomam decisões que afetam o desenrolar do jogo. o foco das temáticas destacadas visas, discutir o uso de jogos para o ensino de História, dando enfoque às experiências descritas na literatura sobre a aplicação do RPG como estratégia de ensino.

O objetivo deste artigo é discutir o uso de jogos para o ensino de História, dando enfoque as experiências descritas na literatura com ênfase na aplicação do *Role-Playing Game* (RPG) como estratégia de ensino.

No estado da arte realizado na Biblioteca Brasileira Digital de Teses e dissertações identificamos **08 dissertações, defendidas no período de 2015-2023¹**, que tratam do ensino de história com RPG, como sintetizamos no quadro abaixo:

Quadro 10. Síntese dos trabalhos selecionados.

Título	Autores	Ano	Tipo	Instituição/ Programa
Alea jacta est: a prática docente do professor de história que faz uso do Roleplaying game na sala de aula.	Silva, Cláudio Rodrigo Vasconcelos	2016	Dissertação	UFPE/CE/PPGE/
RPG Medieval Ibérico: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental.	Freitas, Juliana de Almeida	2017	Dissertação	UFSC/CEE/ PPGEH
Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história.	Corrêa, André Luiz da Costa	2017	Dissertação	UFRGS/PPGH
Experiência docente no ensino de história: desenvolvendo estratégias para o uso do RPG em sala de aula de Recife-PE.	Pessoa, Brunno Manoel Azevedo	2018	Dissertação	UFRPE/PPGH

¹ Não foram encontradas teses específicas sobre o ensino de História e RPG, os temas tratados fazem referência a outros campos do conhecimento que a aplicam a suas respectivas áreas do conhecimento.

Título	Autores	Ano	Tipo	Instituição/ Programa
Dados & devaneios: RPG como metodologia de ensino de história	Matheus Fernando Silveira	2021	Dissertação	UFSC/PPGEH
A última canção de Birkenau (RPG): desenvolvimento de um Role-Playing Game sobre o genocídio cigano para o ensino de História.	Vale, Lucas Medeiros de Araújo	2022	Dissertação	UFRN/PPGITE
Tempos de diferença: ludicidade e tolerância no ensino de história através de jogos sobre mitos de origem.	Ohlweiler, Romulo	2022	Dissertação	UFRGS/IFCH/ PPGEH
Quem tem e faz história é gente: produzindo uma narrativa ficcional histórica em formato de áudio-drama com o uso de RPG.	Sumariva, Guilherme Garcia	2023	Dissertação	UFRGS/IFCH/ PPGEH
RPG (Role-Playing Game) ou jogos de representação: contribuições para uma aprendizagem histórica.	Falcade Pereira, André Victor	2023	Dissertação	UFPR/PPE

Fonte: Elaboração própria (2023).

O artigo está organizado da seguinte forma: além desta parte introdutória, na primeira seção aponta-se os objetivos resultados das pesquisas levantadas no estado

da arte. A segunda parte, discute os resultados fazendo uma análise sobre os potenciais do RPG para o ensino de história e ampliando essa discussão em duas perspectivas: a) o ensino de história no ensino médio; e, b) o ensino de história no contexto da educação profissional e tecnológica na perspectiva no ensino médio integrado. Na última seção, apresentamos as considerações finais.

3.3 DESENVOLVIMENTO

No Brasil, a implementação do RPG no ensino de história teve início na década de 1990, quando algumas escolas começaram a utilizar o jogo como estratégia pedagógica Furtado (2017). Atualmente, existem diversos eventos nacionais que dão destaque a utilização do RPG na educação a partir de debates constantes a cerca das potencialidades do seu uso, como o Simpósio RPG e Educação e o RPGCON, congresso nacional sobre a temática.

O ensino de história na educação básica é marcado por uma série de particularidades impostas pelos novos tempos, temos os desafios de lidar com os aspectos relacionados a popularização dos meios de comunicação, as notícias falsas (*Fake News*) e distorções de fatos históricos de um universo atrativo e desafiador para os jovens que encontram nas telas de tablets, celulares e computadores, o atrativo universo de aplicativos e mídias sociais, com toda a forma de conteúdo (Unity Technologies, 2024).

Em meio a esses tempos de novas tecnologias, de um mundo conectado, com apelos a velocidade e interatividade, um dos maiores problemas pedagógicos enfrentados pelos profissionais da educação é a construção de estratégias que consigam dialogar com esse universo e estimulem os estudantes a se interessarem mais pelos conteúdos trabalhados em sala de aula. Seguindo essa trilha, não são novas as reflexões que se propõem a pensar diferentes métodos de aprendizagem focados na autonomia de participação dos alunos e que priorizam uma educação que tem por base a participação mais ativa no processo de aprendizagem, metodologias onde o professor também possa atuar como um mediador/facilitador do conhecimento e o aluno se enxergar o agente no centro do processo (Bittencourt, 2004).

Esse cenário de educação tem influenciado o ensino dos componentes curriculares, o de história em particular, tendo a utilização da gamificação como

ferramenta pedagógica promissora. A gamificação consiste em aplicar elementos de jogos em situações que não são necessariamente jogos, como no caso da educação. Isso envolve o uso de mecânicas, técnicas e recursos de jogos para engajar e motivar os alunos a aprenderem (Machado, 2019).

A gamificação tem sido utilizada em diversas áreas do conhecimento, inclusive no ensino de história. Os professores podem transformar o conteúdo histórico em desafios, missões e jogos, tornando o aprendizado mais interativo e dinâmico. Para Machado e Gonçalves (2019), a gamificação pode auxiliar no desenvolvimento de habilidades e competências importantes para a formação cidadã, como a análise crítica e reflexiva de fatos históricos, a capacidade de interpretação de fontes e a compreensão do contexto sociocultural.

Além disso, a gamificação pode contribuir para a promoção de uma aprendizagem mais colaborativa e participativa, onde os alunos podem trabalhar em equipe para resolver os desafios propostos pelo professor. Machado (2019) afirma que a gamificação pode proporcionar uma experiência de aprendizado mais significativa e prazerosa para os alunos, o que pode levar a uma maior retenção do conhecimento adquirido.

Em sua dissertação Silva (2016), tem como objetivo principal analisar a prática docente de professor de História de escola de referência no Estado de Pernambuco ao conduzir um projeto didático baseado na linguagem dos jogos, o *role-playing game* (RPG), na sala de aula. Fundamentam as análises as discussões teóricas sobre a prática docente na perspectiva de Paulo Freire, as discussões sobre os saberes docentes, principalmente, aportadas por Maurice Tardif e sobre jogos apoiadas em Johan Huizinga e jogos e educação em Gilles Brougère. A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso do tipo etnográfico, nos termos que a entende Marli André e foi realizada a partir de observações participantes de sete turmas de 1º ano do ensino médio onde o projeto didático foi executado, seguidas de entrevistas semiestruturadas com o professor, a coordenadora pedagógica e 25 alunos, além de análise documental do material produzido pelos alunos. A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso do tipo etnográfico, nos termos que a entende Marli André e foi realizada a partir de observações participantes de sete turmas de 1º ano do ensino médio onde o projeto didático foi executado, seguidas de entrevistas semiestruturadas com o professor, a

coordenadora pedagógica e 25 alunos, além de análise documental do material produzido pelos alunos.

Freitas (2017), descreve a construção do jogo de RPG Medieval Ibérico, desenvolvido para abordar o conteúdo da Idade Média com alunos do sétimo ano do ensino fundamental. O jogo se passa no califado de Córdoba, na segunda metade do século X, e tem como foco a biblioteca do califa Al-Hakan II e sua relação com outras bibliotecas em regiões banhadas pelo mar Mediterrâneo. Os alunos são organizados em pequenos grupos e recebem missões para trazer novos manuscritos selecionados por Lubna, bibliotecária do califa e importante intelectual da época. Para auxiliar o professor e o desenvolvimento das missões, foi criado um banco de dados com diversas fontes, onde os estudantes podem encontrar soluções para as dificuldades do jogo.

Pereira (2023), parte da teoria da aprendizagem histórica de Jörn Rüsen para levantar a competência narrativa como central para o desenvolvimento da consciência histórica, e, portanto, também para a aprendizagem histórica. A competência narrativa articula a interpretação e atribuição de sentido às experiências, pois o próprio conhecimento histórico possui uma estrutura narrativa, sendo esse o aspecto que o torna cognoscível para a orientação e motivação da vida prática. A vida prática como ponto de partida e de chegada do ensino, ilustrado na matriz disciplinar da Didática da História, sugere um processo de construção de sentidos que se baseia no conhecimento que mobiliza o envolvimento dos sujeitos da aprendizagem (professores e estudantes) no seu próprio autoconhecimento, assim como no conhecimento do outro e do mundo.

Em Pereira (2023) a narrativa é abordada como forma de expressão e de formação da consciência histórica, por meio dela também constituindo-se a estrutura do conhecimento histórico. Utilizando os fundamentos da Aula Histórica de Maria Auxiliadora Schmidt, buscou-se analisar e articular propostas metodológicas para usos didáticos de jogos narrativos, também conhecidos como RPGs (*Role-Playing Games* ou "jogos de representação"). Esses jogos narrativos que surgiram na década de 1970 e se popularizaram cada vez mais com a digitalização proporcionada pela internet começaram a ter suas potencialidades educacionais exploradas no Brasil ao final do século XX, mas somente mais recentemente voltada especificamente para o ensino de História.

O RPG segue uma estrutura clássica, onde o professor, representando Lubna, atua como mestre da narrativa, e as ações dos alunos e personagens são determinadas por rolagem de dados. As missões e atividades mais complexas são realizadas pelos alunos em casa. A dissertação aborda o processo teórico da construção do jogo, desde discussões sobre o uso pedagógico de jogos e outras mídias em sala de aula até o diálogo com produções historiográficas relacionadas à temática do jogo.

É importante ressaltar que a dissertação não pretende ser um modelo a ser reproduzido pelos professores, mas sim um conjunto de possibilidades para a abordagem do período medieval no ensino fundamental.

O Trabalho de Corrêa (2017), aborda a temática do uso de jogos na educação básica. Especificamente, trata dos RPGs (*role-playing games*), jogos de interpretação de personagem, como um recurso para estimular a iniciação científica no ensino de história. A partir da prática do RPG, buscou-se evidenciar momentos de pesquisa a partir de situações-problema apresentadas durante as sessões, bem como a partir da imersão dentro do cenário de jogo. Ao permitir uma simulação, que também é uma imaginação, do passado e articulando saberes prévios com a formação de conceitos formais do conhecimento histórico, o RPG se torna um mecanismo útil para as aprendizagens significativas em história – dentre as quais se destacam a concepção de agência histórica e o aprendizado de situações históricas: contextos, estruturas e conjunturas. As práticas foram conduzidas com alunos e alunas do sétimo ano do ensino fundamental da EMEF Paulo VI – Canoas-RS, a partir da formação de um grupo focal cujos encontros se deram dentro do espaço escolar no turno contrário às aulas regulares.

Pessôa (2018) foca no uso do RPG enquanto linguagem no ensino de história. Onde aponta que apesar do significativo crescimento e popularização do jogo aplicado à sala de aula e das pesquisas que se dedicam a analisar sua efetividade no processo de ensino-aprendizagem, existem poucos materiais de referência que orientem os docentes de história na elaboração de suas próprias experiências de aula-aventura de RPG, mantendo a prática ainda restrita em sua grande maioria aos profissionais que já conhecem o jogo ou que de alguma forma tiveram contato com ele durante sua formação. O objetivo desse trabalho foi realizar entrevistas com docentes de história que já utilizam o jogo de RPG em sala de aula e, na análise dos seus relatos de

experiência, portanto busca criar um modelo que sirva de referencial teórico-metodológico para que professores e professoras de história possam elaborar suas próprias aulas usando o jogo como linguagem aplicada ao ensino da disciplina escolar de história.

Silveira (2021) aborda em seu trabalho a trajetória de um professor da educação básica e pesquisador em Ensino de História, que defende o uso do RPG de mesa como metodologia para o ensino histórico. O objetivo é valorizar a imaginação na educação, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem onde podem explorar livremente o entendimento histórico. O RPG é visto como uma mídia autônoma, indo além de objetivos conteudistas e lógicas cartesianas, permitindo a construção de narrativas e conceitos históricos de forma mais simbólica e empática. As categorias centrais são a imaginação simbólica, a empatia histórica, a experiência mítica e o conhecimento histórico escolar. A pesquisa envolveu diários de campo, questionários e atividades dos alunos, explorando práticas em sequências didáticas com RPG em escolas e em um programa extracurricular chamado "Toca do Aprendiz." A metodologia utilizada foi inspirada na jornada mito-hermenêutica, buscando um diálogo horizontal e ativo com os alunos. O resultado mostra que o RPG proporciona um espaço de experimentação e uma experiência mítica, permitindo aos estudantes humanizarem o passado e compreender as ações históricas de forma mais significativa, tornando-se coprotagonistas de sua própria aprendizagem.

Em Vale (2022) encontramos um trabalho focado em debater parte do holocausto focado nos “porrajmos” – como os ciganos do grupo rom nomeiam genocídio cigano promovido pelos nazistas no século XX – foi a consequência de um longo processo de anticiganismo na Europa, e apesar de ser um evento significativo na história dos povos ciganos, é, ainda hoje, um conteúdo de aprendizagem pouco ensinado no Ensino Básico, tendo em vista a ausência de políticas públicas afirmativas e materiais didáticos sobre a temática. Diante desta situação-problema, esta pesquisa teve como tema central o desenvolvimento de uma ferramenta pedagógica para o ensino do porrajmos. Delimitamos a pesquisa ao desenvolvimento do jogo de *Role Playing Game* – RPG, intitulado "A última canção de Birkenau", que visa contribuir com o domínio de uma habilidade do componente curricular História, descrito na Base Nacional Comum Curricular para o 9º ano do Ensino Fundamental, que dialoga diretamente com a temática. O fluxo metodológico desta pesquisa foi

elaborado tomando como referência o paradigma projetivo e epistemológico do Design, por meio da abordagem Design Science Research, em forma de pesquisa aplicada, e teve como resultado a produção de: 1) um livro-jogo do jogador; 2) um livro-jogo do professor; 3) seis cartas de personagens; e 4) um site do jogo. Ao desenvolver um jogo educacional que aborda as histórias e culturas ciganas, e que se relaciona diretamente com uma habilidade descrita na BNCC, além de promover uma maior visibilidade aos ciganos, busca-se possibilitar a demais professores o acesso a um objeto de aprendizagem com potencial lúdico, transformador, colaborativo, interativo e (cri)ativo.

Ohlweiler (2022), foca na pesquisa sobre as qualidades da ludicidade no ensino de história, detendo-se especialmente nas contribuições que a metodologia da gamificação pode acrescentar aos processos de aprendizagem em história, bem como na capacidade de jogos sobre os mitos de origem Guarani e Iorubá possibilitarem experiências antirracistas. Defende a potencialidade da criação dos conceitos na aula de história através da modelação do tempo, visto especialmente em Huizinga. Foram elaborados dois jogos que têm a pretensão de proporcionar estudos da cultura Iorubá e da cultura Guarani a partir do ponto de vista destes povos. Abordou-se a cultura Iorubá através de um jogo de RPG (*Role Playing Game*) narrativista que inclui a representação dos orixás, enquanto a cultura Guarani foi examinada através de um jogo relacional entre o texto da narrativa de criação do mundo e imagens correspondentes. A partir do posicionamento na branquitude objetiva-se colaborar com a criação de sequências didáticas que favoreçam o respeito às diferenças e a construção de saberes em história a partir de relações cognitivas com a pluralidade. Aponta para a necessidade da mediação do professor de história para o fortalecimento das aprendizagens.

Sumariva (2023) versa acerca da criação de um áudio-drama produzido com alunos de 9º ano do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Esteio/RS. Através do uso de *Role Playing Game* (RPG), suas mecânicas e dinâmicas de jogo, buscou-se criar uma experiência significativa de aprendizagem histórica, através das relações possíveis entre jogos e ensino de História, bem como o uso de técnicas de *Storytelling* na construção de narrativas ficcionais colaborativas. A experiência resulta em um áudio-drama com seis episódios, disponíveis em diversas plataformas digitais

de streaming de áudio, além de reflexões acerca do uso de RPGs como ferramenta e linguagem de aprendizagem em História e seus benefícios.

3.4 DISCUSSÃO E RESULTADOS

Verifica-se, portanto que são inúmeras as possibilidades de utilização do RPG. De acordo com Furtado (2017), o RPG pode ser uma ferramenta eficaz para o ensino de história, pois permite que os alunos se envolvam de forma ativa na construção do conhecimento, através da pesquisa e interpretação de fontes históricas, além de estimular o trabalho em equipe e a criatividade.

Entre as principais características do RPG, destacam-se a criação de personagens com características e habilidades distintas, a interação entre jogadores, a utilização de regras e sistemas de pontuação, a existência de um narrador responsável por conduzir a história e a liberdade dada aos jogadores para tomar decisões e moldar a trama. Para Machado e Gonçalves (2019), essas características são fundamentais para o potencial educativo do jogo, pois incentivam a criatividade, o pensamento crítico e a reflexão sobre questões sociais e históricas.

Dentre os resultados positivos da utilização do RPG no ensino de história, destacam-se a melhoria da participação e do interesse dos alunos, a ampliação do repertório cultural e histórico dos jogadores, a maior compreensão dos processos históricos e aprimoramento das habilidades de pesquisa e interpretação de fontes. Vale ressaltar que o jogo pode contribuir para o desenvolvimento da empatia e da compreensão de diferentes perspectivas históricas e culturais (Furtado, 2017).

Em suma, o RPG se apresenta como uma estratégia pedagógica inovadora e potencialmente eficaz para o ensino de história, oferecendo uma experiência imersiva, criativa e desafiadora para os alunos, além de estimular habilidades fundamentais para a formação crítica e reflexiva. Conforme ressalta Machado e Gonçalves (2019), o uso da gamificação no ensino de história pode representar uma alternativa importante para a superação de desafios contemporâneos, como a falta de engajamento dos alunos e a dificuldade em lidar com a ampla oferta de informações e mídias disponíveis atualmente.

Porém, é importante destacar que a gamificação, ou qualquer outra metodologia sozinha, não deve ser vista como uma solução mágica para todos os

problemas do ensino, em que pese o de história em nosso caso. É necessário que os professores tenham um planejamento cuidadoso e estratégico para utilizar essa ferramenta de forma efetiva e não superficial. Além disso, é fundamental que os jogos e desafios propostos pelo professor estejam alinhados com os objetivos de aprendizagem previstas pelos currículos escolares.

3.5O ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO: DAS ABORDAGENS CLÁSSICAS ÀS VISÕES CRÍTICAS

O ensino de História no Ensino Médio é crucial para a formação crítica dos estudantes. para compreendermos as miríades de elementos que contemplam o ensino de história e a historiografia, faz-se necessário recorrer a recortes temporais e/ou a temas aos quais serão sujeitos a análise teórica, desde a concepção do chamado “ensino médio”. No Brasil, por exemplo, o termo “ensino médio” foi formalmente adotado com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394), de 20 de dezembro de 1996 (Brasil, 1996). Antes dessa legislação, o sistema educacional brasileiro referia-se à etapa intermediária entre o ensino fundamental e o superior como “segundo grau”. Vale destacar que a inclusão da disciplina de História como parte do currículo do ensino médio foi uma prática estabelecida a partir desta lei.

A partir da LDB se organizaram os pressupostos para a organização curricular das disciplinas, onde em 22 de dezembro de 2017 foi publicada a Resolução CNE/CP nº 2, que institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica. A primeira versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a disciplina de História foi homologada pelo Ministério da Educação (MEC) em 2017 (Brasil, 2017). O processo de elaboração da BNCC envolveu a participação de educadores, especialistas, e a sociedade em geral, e a versão final foi submetida a consulta pública antes da sua homologação. A BNCC de História estabelece competências específicas que os estudantes devem adquirir ao longo de sua trajetória escolar. Essas competências incluem a compreensão crítica do passado, a análise de fontes históricas, a capacidade de contextualizar eventos e processos históricos, entre outras habilidades essenciais.

De modo geral o ensino de História percorre longa trajetória epistemológica. Michelet (1998), conhecido por seu trabalho "História da Revolução Francesa", contribuiu para a consolidação da abordagem clássica ao enfatizar a importância da narração linear e cronológica dos eventos. Da mesma forma, Ranke (1934), em sua obra "História dos Papas", defendeu a objetividade na construção da narrativa histórica, ressaltando a necessidade de registrar os eventos como realmente ocorreram.

No entanto, essa abordagem clássica é alvo de críticas contundentes, principalmente pela sua tendência eurocêntrica. A perspectiva de estudar predominantemente a história europeia, muitas vezes em detrimento de outras regiões do mundo, reflete uma visão limitada e parcial da história global. Tal crítica encontra eco nas palavras de Edward Said, que, ao discutir o orientalismo, alerta para a construção de narrativas históricas que perpetuam estereótipos e desigualdades culturais. Além disso, a abordagem clássica negligencia as vozes históricas diversas que constituem a trama complexa do passado. A perspectiva eurocêntrica torna-se evidente quando se observa a ausência ou marginalização de narrativas de grupos étnicos, culturas e civilizações não europeias nos currículos tradicionais.

Nesse sentido, a crítica pós-colonial, como proposta por Gayatri Spivak(1988), ressalta a importância de descolonizar o currículo histórico, reconhecendo e incorporando as vozes historicamente subalternizadas. A abordagem clássica, ao negligenciar tais vozes, perpetua uma visão distorcida e excludente do passado. Para aprofundar a discussão sobre as abordagens clássicas no ensino de História, é crucial considerar a perspectiva de historiadores brasileiros que têm contribuído para repensar a prática educacional. Nesse sentido, José Carlos Reis (2006), em sua obra "A História entre a Filosofia e a Ciência", traz importantes reflexões sobre a necessidade de superar as limitações das abordagens tradicionais.

Reis (2006) destaca a importância de ir além da mera memorização de eventos, enfatizando a necessidade de desenvolver o pensamento crítico dos estudantes. Ele argumenta que a História deve ser abordada como uma disciplina viva, capaz de instigar questionamentos e análises profundas sobre o passado e suas conexões com o presente. Além disso, o historiador brasileiro aponta para a necessidade de incorporar a diversidade de experiências históricas na sala de aula, reconhecendo a pluralidade de vozes que compõem a história nacional. Sua visão ressoa com a crítica

pós-colonial, evidenciando a importância de descolonizar o ensino de História e promover uma compreensão mais abrangente e inclusiva do passado. Perspectivas críticas no ensino de História, surgem e mais profundamente a partir do século XX, impulsionados por forças sociais e teorias que propuseram uma revisão das abordagens tradicionais. Notavelmente, a Escola dos Annales, sob a liderança proeminente de Marc Bloch e Lucien Febvre, emergiu como uma força propulsora dessa transição. Conforme Le Goff (1990) destaca, a Escola dos Annales buscou uma abordagem mais abrangente, indo além da mera narrativa de eventos isolados.

Marc Bloch (1949) e Lucien Febvre(1973), ao inaugurarem essa escola historiográfica, propuseram uma abordagem interdisciplinar que rompia com a tradição positivista. Conforme Bloch (1949) argumenta, a História deveria ser entendida como uma ciência que integra diversas disciplinas, considerando as interações complexas entre estruturas sociais, culturais e econômicas. Essa proposta reflete a busca por uma compreensão mais profunda e contextualizada do passado.

A inclusão de múltiplas narrativas e a problematização das fontes históricas foram fundamentais nesse processo de transição. Febvre (1973), ao discutir os "Combates pela História", destaca a importância de questionar as fontes e de considerar múltiplas perspectivas na construção do conhecimento histórico. A Escola dos Annales, assim, propôs uma abordagem que valorizava a diversidade de vozes e a complexidade das relações históricas.

A análise de estruturas sociais, culturais e econômicas tornou-se uma característica distintiva da abordagem dos Annales. Segundo Chartier (1990), essa escola encorajou os historiadores a explorarem não apenas os eventos políticos, mas também as dinâmicas sociais subjacentes e as manifestações culturais que moldaram o curso da História.

Portanto, a transição para visões críticas no ensino de História, influenciada pela Escola dos Annales, representou não apenas uma mudança metodológica, mas uma redefinição fundamental da disciplina, abrindo caminho para uma compreensão mais rica e contextualizada do passado.

3.6 ENSINO DE HISTÓRIA NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA NA PERSPECTIVA DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

O ensino de história no contexto da educação profissional é uma temática relevante e importante, pois possibilita a formação de profissionais críticos e conscientes da importância histórica e social de sua profissão. Nesse sentido, a história pode ser trabalhada em conjunto com outras disciplinas técnicas, a fim de propiciar uma formação mais completa e humanizada.

De acordo com Santos (2010), o ensino de história na educação profissional deve levar em conta a formação de sujeitos, capazes de entender a relação entre a história e o mundo do trabalho. É importante também que o conteúdo trabalhado esteja relacionado com as realidades sociais e econômicas locais, de forma a contribuir para a formação de profissionais comprometidos com a realidade em que vivem.

Durante muitas décadas o ensino empregado como base para a formação para o mundo do trabalho levava em consideração os aspectos formais próprios do tecnicismo, onde o que se emprega a valorização excessiva das técnicas, métodos e tecnologias em detrimento dos aspectos humanos, culturais e sociais, características ainda presentes nas bases curriculares de diversas instituições em nosso país (Saviani, 2007). Essa lógica técnica fragmenta o conhecimento, descontextualiza-o e acaba por reduzir a formação humana a um conjunto de técnicas, alienando aqueles a ela subordinados sem nada acrescentar para a crítica social ou aos aspectos intelectuais do conhecimento (Morin, 2001).

O ensino de história na Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica é um tema de grande importância e tem sido objeto de discussão entre educadores e pesquisadores. De acordo com Penna (2023), a implementação da BNCC, realizada em 2017, levou à fragmentação do ensino de história, que passou a ser dividido em conteúdos específicos e isolados, sem uma abordagem integrada. Essa fragmentação pode levar a uma visão reducionista e simplificada da história, que desconsidera a complexidade dos fenômenos históricos, de temas e de conceitos.

Entretanto, é necessário que o ensino de história na Rede Federal esteja voltado para a formação de cidadãos críticos e participativos, capazes de compreender a realidade social e política em que estão inseridos permitindo-os

relacionar à sua atuação no mundo do trabalho. Segundo Rüsen (2007), isso implica em uma abordagem problematizadora da história, que leve em conta as diferentes perspectivas e interesses envolvidos nos processos históricos.

A educação no Brasil tem sido alvo de muitas críticas, principalmente por não conseguir acompanhar as mudanças do mundo atual e, ainda, seguir um modelo antiquado e ultrapassado. De acordo com Santos (2013, p.36), "a educação brasileira permanece ancorada em paradigmas ultrapassados que não se coadunam com as mudanças no mundo do trabalho, da tecnologia e da globalização". Essa realidade se deve em grande parte ao fato de que a educação ainda é vista como um "ato de depositar conhecimento", em que o professor é visto como detentor do saber e o aluno como um mero receptor (Freire, 2014).

Aliado a isso, há também uma forte resistência em mudar o sistema educacional, como aponta Saviani (2007, p.44): "a resistência à mudança decorre do fato de que o sistema educacional tem servido para perpetuar as desigualdades sociais". Ou seja, muitas vezes a educação não é vista como um meio para a transformação social, mas sim como uma forma de manter as desigualdades existentes.

É preciso repensar a educação e buscar alternativas que possam promover uma mudança significativa na prática educativa, adotando uma abordagem, que leve em consideração as necessidades e demandas da sociedade atual, assim como as particularidades regionais. Gadotti (2015, p.98) postula que "a educação deve ser uma prática social que considere as condições concretas do mundo em que vivemos e que seja capaz de formar cidadãos críticos e conscientes de seu papel na sociedade".

É necessário que a educação rompa com a lógica tecnicista e fragmentada e adote uma abordagem interdisciplinar e transdisciplinar, que possibilite a construção de conhecimentos mais amplos e significativos. Como defende Fazenda (2003, p.27), "a interdisciplinaridade é uma forma de combater a fragmentação do conhecimento, na medida em que permite a construção de uma visão mais integrada do mundo".

Nos IFs, a proposta de currículo integrado é baseada em debates da pedagogia histórico-crítica dos anos 1980, que propõe uma educação mais crítica e voltada para a formação humana integral, valorizando a interdisciplinaridade e a contextualização do conhecimento (Ciavatta; Ramos, 2017). Em 2004, o Decreto-Lei 5.154/2004 (Brasil, 2004) foi publicado, revogando o Decreto 2.208/1997 e abrindo a possibilidade

de retorno do ensino médio no contexto da educação profissional. A partir desse novo decreto, foi criado o Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na Modalidade da Educação de Jovens e Adultos (PROEJA), estimulando o retorno de jovens e adultos aos estudos e visando à ampliação da presença desse público nos Centros Federais de Educação Tecnológica (Candau, 2013).

No ensino médio integrado, o currículo de história deve incluir o estudo da história do Brasil e do mundo, bem como da história do estado ou região onde o instituto está localizado. Além disso, o currículo deve promover o desenvolvimento de habilidades de pesquisa, análise crítica e reflexão sobre os fatos históricos. Inclusive no ensino superior, o currículo de história pode incluir aprofundamento em diferentes períodos e áreas da história, bem como a possibilidade de escolha de disciplinas optativas e a elaboração de um trabalho de conclusão de curso (Brasil, 2006). Para tanto, o currículo de história nos IFs deve ser atualizado periodicamente para garantir que os estudantes estejam preparados para as demandas do mundo do trabalho de trabalho e possam contribuir para o desenvolvimento social e cultural do país.

3.7 CONCLUSÃO

Ao explorar as experiências descritas na literatura sobre o uso de jogos no ensino de História, com foco na aplicação do *Role-Playing Game* (RPG) como estratégia pedagógica, este estudo revelou insights valiosos sobre o potencial transformador dessa abordagem.

A revisão crítica da literatura proporcionou uma compreensão mais aprofundada das contribuições de diversos autores renomados. Malerba (2008) destaca a capacidade do RPG em promover a imersão dos alunos em contextos históricos, estimulando o pensamento crítico e a compreensão das complexidades temporais. complementa ainda essa perspectiva, ressaltando a importância de considerar o RPG não apenas como um jogo, mas como uma ferramenta pedagógica que permite a construção ativa do conhecimento histórico pelos alunos.

Furtado (2017) contribui para o debate ao discutir a necessidade de estratégias inovadoras no ensino de História para envolver os estudantes de maneira mais eficaz. Lemos (2018), por sua vez, propõe uma reflexão sobre a integração da tecnologia,

como o RPG, como uma resposta à demanda por métodos de ensino mais dinâmicos e alinhados à contemporaneidade.

As análises apresentadas neste estudo corroboram a ideia de que o RPG, quando empregado como estratégia de ensino de História, não apenas engaja os alunos, mas também promove a compreensão profunda dos eventos históricos e o desenvolvimento de habilidades críticas.

Contudo, reconhecemos que, apesar dos avanços na literatura, há a necessidade de investigações mais específicas sobre a implementação prática do RPG em diferentes contextos educacionais. Sugere-se, portanto, que pesquisas futuras explorem a eficácia do RPG em diversas faixas etárias, níveis educacionais e contextos socioeconômicos, a fim de enriquecer ainda mais o entendimento sobre essa estratégia inovadora.

Este estudo contribui para o campo do ensino de História ao destacar o RPG como uma ferramenta educacional potente, fornecendo subsídios para educadores, pesquisadores e profissionais interessados em promover uma abordagem mais participativa e eficaz no ensino de História.

REFERÊNCIAS

- BITTENCOURT, C. M. F. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 1 ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- BLOCH, M. **Apologia da História ou O Ofício do Historiador**. 1 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1949.
- BRASIL. **Decreto nº 5.154, de 23 de julho de 2004**. Dispõe sobre a educação profissional técnica de nível médio. Brasília: Presidência da República, 2004. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5154.htm. Acesso em: 24 set. 2024.
- BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Presidência da República, 1996: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em 24 set. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 22 out. 2023.
- BRASIL. **Orientações Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.
- CANDAU, V. M. (org). **Rumo uma Nova Didática**. 23. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.
- CHARTIER, R. **A História Cultural: entre práticas e representações**. 1 ed. Lisboa: DIFEL, 1990.
- CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica: trajetória, concepção e políticas. In: **Educação Profissional e Tecnológica no Brasil contemporâneo**. Rio de Janeiro: LTC Editora, 2017. p. 111-127.
- CORRÊA, A. L. da C. **Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história**. 2017. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em História, Porto Alegre, 2017.
- FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 11. ed. Campinas: Papirus, 2003.
- FEBVRE, L. **Combates pela História**. 1 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 1973.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.
- FREITAS, J. de A. **RPG Medieval Ibérico: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental**. 2017. Dissertação

(Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação Histórica, Florianópolis, 2017.

FURTADO, P. Revista História Hoje, v.6, n. 12, p.85-117, 2017 **RPG - como estratégia pedagógica no ensino de história**

GADOTTI, M. **Educação e poder**: introdução à pedagogia do conflito. 13.ed. São Paulo: Cortez, 2015.

LE GOFF, J. **História e Memória**. 1. ed. Campinas: Editora da Unicamp. 1990.

LE MOS, E. L. **AD-RPG**: elicitando requisitos na idade média por meio de um jogo educacional adaptativo. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Tecnologia, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, RS, 2018.

MACHADO, L. M.; GONÇALVES, M. E. C. Gamificação e Ensino de História: possibilidades para uma aprendizagem crítica. **Revista Diálogos Pedagógicos**, v. 18, n. 1, p. 167-179, 2019.

MALERBA, J. (org). **A história escrita**: teoria e história da historiografia. São Paulo: Contexto, 2006.

MICHELET, J. **História da revolução francesa**: da queda da bastilha à festa da federação. São Paulo: Companhia das Letras: Círculo do Livro, 1998.

MILLER, C. R. **Gênero Textual, Agência e Tecnologia**. Recife: Universitária da UFPE, 2008.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2001.

OHLWEILER, R. **Tempos de diferença: ludicidade e tolerância no ensino de história através de jogos sobre mitos de origem**. 2022. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Educação Histórica, Porto Alegre, 2022.

PENNA, F.; AZEVEDO, A. M. T. de. **Escola de tempo integral e desigualdades educacionais**: uma análise crítica. 2023

PEREIRA, A. V. F.; **RPG (Role-Playing Game) ou jogos de representação**: contribuições para uma aprendizagem histórica. 2023. Dissertação (Mestrado em Práticas Educacionais) - Universidade Federal do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Educação, Curitiba, 2023.

PESSÔA, B. M. A. **Experiência docente no ensino de história: desenvolvendo estratégias para o uso do RPG em sala de aula de Recife-PE**. 2018. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em História, Recife, 2018.

RANKE, L. **História dos Papas**. 1. ed Leipzig: Duncker & Humblot. 1934.

REIS, J. C. **A história entre a filosofia e a ciência**. 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

RÜSEN, J. **Reconstrução do Passado – Teoria da História II: os princípios da pesquisa histórica**. Trad. Asta-Rose Alcaide e Estevão de Rezende Martins. Brasília: Ed. da UNB, 2007

SANTOS, B. de S. **A universidade no século XXI: para uma reforma democrática e emancipatória da universidade**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

SANTOS, T. da S. **O Ensino de História na Educação Profissional Técnica de Nível Médio: A possibilidade de construção do pensamento crítico**. Revista HISTEDBR On-line, Campinas, n. 53, p. 104-118, jul./set. 2013. Disponível em: http://www.histedbr.fe.unicamp.br/revista/edicoes/53/art08_53.pdf. Acesso em: 02 abr. 2023.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações**. 10. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

SILVA, C. R. V. Alea jacta est: **a prática docente do professor de história que faz uso do Roleplaying game na sala de aula**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Educação, Recife, 2016.

SILVEIRA, M. F. **Dados & devaneios: RPG como metodologia de ensino de história**. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação Histórica, Florianópolis, 2021.

SOUZA, R. A.; GUIMARÃES, J. T. O RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história. **Revista de História Regional**, v. 24, n. 1, p. 1-17, 2019.

SPIVAK, G. C. Can the Subaltern Speak?. In: Nelson, C., & Grossberg, L. (eds.), **Marxism and the Interpretation of Culture**. Urbana: University of Illinois Press. 1988.

SUMARIVA, G. G. **Quem tem e faz história é gente: produzindo uma narrativa ficcional histórica em formato de áudio-drama com o uso de RPG**. 2023. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Educação Histórica, Porto Alegre, 2023.

VALE, L. M. de A. **A última canção de Birkenau (RPG): desenvolvimento de um Role-Playing Game sobre o genocídio cigano para o ensino de História**. 2022. Dissertação (Mestrado em Informática na Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, Natal, 2022.

4 ARTIGO 03: CONSTRUÇÃO, APLICAÇÃO E AVALIAÇÃO DO JOGO DE RPG “A LENDA DO ACRE” SOBRE O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS DO 3º ANO DO CURSO INTEGRADO EM REDES E INFORMÁTICA PARA INTENERT DO INSTITUTO FEDERAL DO ACRE: UMA ABORDAGEM DE PESQUISA-AÇÃO E GAMIFICAÇÃO.

RESUMO

O jogo a lenda do Acre foi desenvolvido com o objetivo de oferecer uma estratégia inovadora de ensino para a história regional, especificamente a Revolução Acreana e, fomentar um processo de aprendizagem mais crítico e participativo. O desenvolvimento, aplicação e avaliação contou com a participação de professores de diferentes disciplinas e a coleta de feedback dos alunos. A pesquisa revelou um aumento significativo no engajamento dos estudantes, bem como uma maior retenção do conteúdo histórico. A metodologia de pesquisa-ação possibilitou a adaptação do jogo durante sua implementação, a partir das necessidades pedagógicas observadas, e a gamificação se mostrou eficaz para tornar o aprendizado mais dinâmico. Este artigo discute os resultados do impacto no engajamento, os desafios enfrentados e as sugestões de melhoria, além de destacar como essa estratégia pode se adaptar para outras disciplinas.

Palavras-chave: RPG; gamificação; pesquisa-ação; história regional; engajamento escolar.

DEVELOPMENT, APPLICATION, AND EVALUATION OF THE RPG GAME "LEGEND OF ACRE" ON THE ENGAGEMENT OF THIRD-YEAR STUDENTS OF THE INTEGRATED COURSE IN NETWORKS AND INTERNET AT THE FEDERAL INSTITUTE OF ACRE: AN ACTION RESEARCH AND GAMIFICATION APPROACH

Abstract

The game *The Legend of Acre* was developed with the goal of providing an innovative teaching strategy for regional history, specifically the Acre Revolution, and fostering a more critical and participatory learning process. The development, application, and evaluation involved teachers from different disciplines and gathered feedback from students. The research revealed a significant increase in student engagement and greater retention of historical content. The action research methodology allowed for the adaptation of the game during its implementation based on observed pedagogical needs, and gamification proved effective in making learning more dynamic. This article discusses the impact on engagement, the challenges faced, and the suggestions for improvement, as well as how this strategy can be adapted to other subjects.

Keywords: RPG; gamification; action research; regional history; student engagement.

4.1 INTRODUÇÃO

O ensino de história, especialmente o de caráter regional, muitas vezes enfrenta desafios relacionados ao engajamento e à compreensão crítica por parte dos alunos. No contexto do Acre, onde a história está profundamente entrelaçada a questões de colonização, migração, e disputas políticas, torna-se essencial adotar estratégias pedagógicas que não só despertem o interesse dos alunos, mas que também permitam uma imersão profunda no conteúdo. Nesse sentido, a criação de um *Role-Playing Game* (RPG) voltado para o ensino da história acriana, intitulado "A Lenda do Acre", surge como uma ferramenta inovadora e potencialmente eficaz no campo educacional.

A proposta de utilização de RPGs no ensino de história baseia-se na necessidade de metodologias que favoreçam a aprendizagem ativa. Um exemplo dessa abordagem é a Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ), que utiliza elementos de jogos para promover o engajamento e facilitar o processo de aprendizagem. A ABJ integra o aprendizado formal e informal, permitindo que os alunos interajam com o conteúdo de forma mais envolvente e significativa. Segundo Mattar (2017, p. 45), "a gamificação tem o potencial de transformar a educação ao tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e motivador". Essa metodologia reforça o conceito de que os alunos não são apenas receptores passivos de conhecimento, mas participantes ativos em sua construção.

No contexto do RPG, os alunos tornam-se protagonistas do processo de aprendizagem ao assumirem papéis de personagens fictícios, sendo incentivados a explorar e interpretar eventos históricos de forma dinâmica. A ABJ potencializa esse protagonismo ao inserir desafios e sistemas de recompensa que motivam a continuidade e o aprofundamento da aprendizagem. O jogo permite que o aluno viva a história, e a interação direta com seus elementos promove uma compreensão mais concreta e significativa dos fatos, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades essenciais, como a resolução de problemas, o trabalho em equipe e a tomada de decisões em cenários complexos.

Como referencial para as pesquisas, utilizamos a pesquisa-ação. Uma abordagem metodológica que se caracteriza pela participação ativa dos envolvidos no processo de investigação, promovendo a transformação da realidade por meio da

reflexão crítica e da ação prática Franco (2005). No contexto do trabalho “A Lenda do Acre”, a pesquisa-ação foi escolhida como base para o desenvolvimento de um RPG voltado para o ensino de história regional, especificamente a história do Acre. A escolha dessa metodologia alinha-se aos objetivos do estudo, que visam a não apenas a criação de um recurso pedagógico inovador, mas também o envolvimento direto de professores e alunos na concepção, implementação e avaliação dessa ferramenta educacional.

O principal objetivo do estudo foi construir um RPG adaptado para o ensino de história regional, com foco na história do Acre, proporcionando uma experiência de aprendizagem diferenciada para os alunos do Ensino Médio Integrado. O RPG foi idealizado para explorar os eventos históricos da Revolução Acreana, a migração para a região e as interações com os povos indígenas, inserindo os alunos diretamente nas narrativas e nos dilemas históricos dessa época. Através do RPG, buscou-se promover uma compreensão mais crítica e reflexiva sobre os processos históricos, permitindo que os estudantes assumam o papel de personagens que vivenciaram esses momentos, criando uma ponte entre o conteúdo acadêmico e a vivência histórica simulada.

Outro aspecto importante da pesquisa foi o levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre a história regional do Acre, bem como a investigação sobre os conteúdos e práticas de ensino adotados pelos professores da disciplina de História no Ensino Médio Integrado. Essa etapa foi fundamental para ajustar o RPG às necessidades pedagógicas da turma, garantindo que o jogo fosse relevante e conectado ao currículo escolar. Através de questionários e entrevistas com os estudantes e docentes, foi possível identificar lacunas no conhecimento histórico e áreas que se poderiam explorar de forma mais aprofundada durante o jogo.

O desenvolvimento e aplicação do RPG “A Lenda do Acre” como estratégia de ensino crítico buscou integrar teoria e prática, proporcionando uma nova forma de abordar a história regional no contexto escolar. Ao longo da implementação, os alunos foram convidados a participar ativamente da construção das narrativas e decisões dentro do jogo, promovendo um ensino mais dinâmico e colaborativo. Essa participação ativa refletiu um dos princípios fundamentais da pesquisa-ação, ao permitir que os sujeitos da pesquisa (alunos e professores) fossem também agentes de transformação no processo educacional.

Por fim, a análise do RPG enquanto estratégia de ensino da história regional foi realizada através da observação das interações dos alunos durante o jogo, além da coleta de “*feedbacks*” após a aplicação. O estudo focou em avaliar como essa metodologia influenciou a compreensão dos estudantes sobre a história do Acre e como ela contribuiu para o desenvolvimento de habilidades críticas e reflexivas. A pesquisa-ação possibilitou a adaptação do RPG conforme as necessidades emergentes, promovendo uma abordagem flexível e contínua de aperfeiçoamento da ferramenta pedagógica.

O artigo divide-se em quatro seções principais. A primeira - **A Gamificação da História e a História Gamificada: Desenvolvimento do Jogo de RPG “Lenda do Acre”** - aborda os fundamentos teóricos e metodológicos da criação do RPG, focando na adaptação da narrativa histórica para o formato de jogo. A segunda, **O Processo de Validação do Produto**, descreve a aplicação do RPG em sala de aula e a metodologia de pesquisa-ação. A terceira, **Como os Alunos Avaliaram o Produto**, apresenta as percepções dos alunos e suas sugestões. Por fim, a conclusão sintetiza os dados coletados, destacando a relevância do RPG para o ensino crítico da história regional e suas implicações em outras disciplinas.

4.2A GAMIFICAÇÃO DA HISTÓRIA E A HISTÓRIA GAMIFICADA: DESENVOLVIMENTO DO JOGO DE RPG “LENDA DO ACRE”

O presente trabalho investiga a aplicação da gamificação no ensino de História, com foco no desenvolvimento do jogo de RPG “Lenda do Acre” como uma ferramenta pedagógica inovadora. A gamificação insinua-se destacado uma estratégia educacional capaz de aumentar a motivação e o engajamento dos alunos, ao integrar elementos lúdicos em contextos de aprendizagem. No contexto brasileiro, autores como Moran (2015) destacam a importância de métodos ativos de ensino, que colocam o aluno no centro do processo educativo e promovem o protagonismo estudantil. A introdução de elementos de jogo no ensino de História visa a justamente dinamizar o processo de aprendizagem, tornando-o mais envolvente e significativo para os estudantes.

Nas fases iniciais da ação, foram realizadas consultas com professores de História para identificar as principais necessidades pedagógicas e discutir como a

gamificação poderia se integrar ao currículo escolar. Essas reuniões foram essenciais para alinhar as expectativas e definir os objetivos educacionais que o jogo deveria alcançar.

Durante o desenvolvimento mais intensivo do jogo, a pesquisa enfrentou desafios significativos relacionados à participação dos professores. Em destaque houve a ocorrência de período de greve no setor educacional, abarcando a Rede Federal de Educação, Ciência e Tecnologia estendendo-se por mais de três meses, desde abril até julho de 2024, o que interrompeu o calendário escolar, e dificultou drasticamente o envolvimento contínuo dos docentes. Esse longo período de paralisação não apenas desorganizou as atividades escolares, mas ao seu término também sobrecarregou os professores com demandas acumuladas de retorno ao trabalho, tornando inviável a participação ativa deles na fase de coleta de dados e consulta mais aprofundada de elementos teóricos e práticos. Esses desafios, porém, foram sanados através de questionários online, adaptados à realidade objetiva deste momento (pós-greve), de forma que utilizadas perguntas mais curtas e objetivas, e por se tratar de instrumento disponível na web os participantes podem escolher o melhor horário para responder aos questionamentos.

Apesar da ausência dos professores na fase de desenvolvimento, suas contribuições nas etapas iniciais foram fundamentais para a concepção do jogo. Eles foram consultados sobre as diretrizes pedagógicas e as necessidades dos alunos, e essas consultas moldaram diretamente o produto final. A concepção narrativa do jogo, os temas históricos abordados e as habilidades desenvolvidas nos alunos refletem as preocupações e os “*insights*” dos docentes envolvidos na pesquisa. De acordo com Almeida e Valente (2011), a construção de materiais didáticos deve considerar as especificidades do contexto educacional e as necessidades dos alunos, o que foi possível graças à colaboração inicial dos professores.

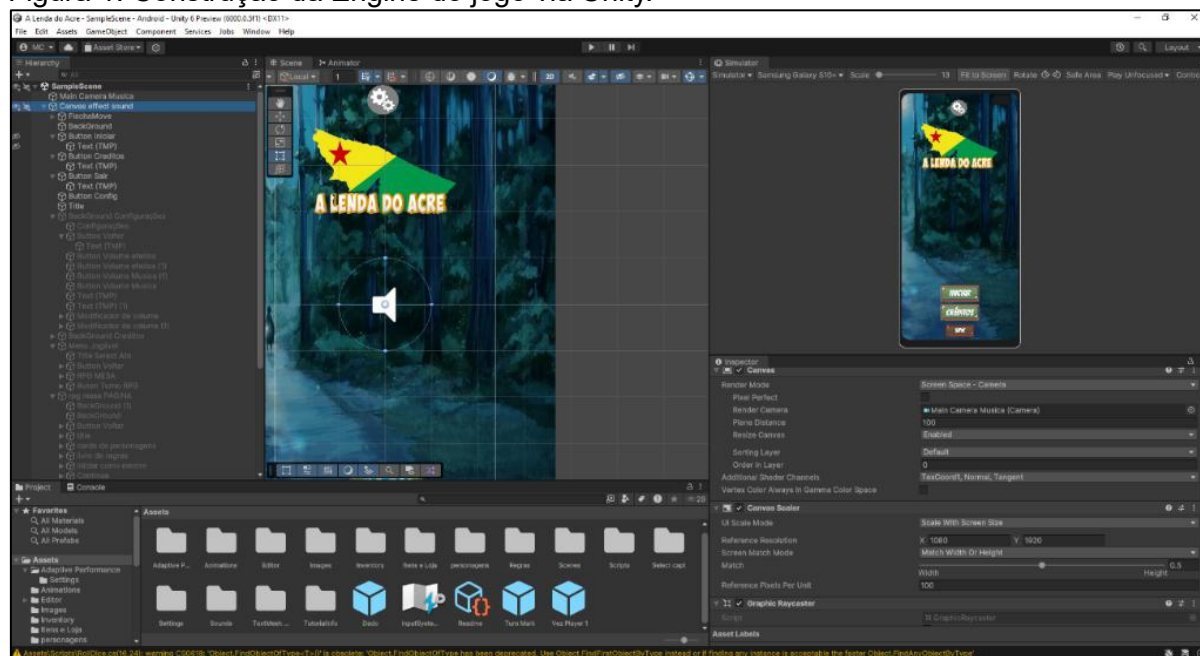
Embora não tenham participado diretamente da fase final de desenvolvimento, os professores continuaram a ser informados sobre o progresso do jogo, recebendo cópias demo para teste do jogo, e puderam oferecer feedback com base nas informações recebidas. Esse feedback foi valioso para ajustar o produto final, garantindo que ele atendesse às expectativas do ambiente escolar e fosse alinhado com as diretrizes pedagógicas discutidas anteriormente.

Esses desafios, infelizmente, são comuns em projetos de pesquisa-ação no Brasil, onde a instabilidade nas condições de trabalho dos profissionais da educação frequentemente impõe limitações práticas, porém o método de pesquisa-ação permitiu que as contribuições dos professores fossem plenamente incorporadas na concepção do produto. Também as pesquisas possíveis através de questionários online, mais curtos e objetivos, a fim de se adaptarem à realidade imposta.

4.3 DESENVOLVIMENTO DO RPG A LENDA DO ACRE

A Unity Engine 6, uma das ferramentas mais poderosas e amplamente utilizadas na criação de jogos digitais, foi o suporte para o desenvolvimento do jogo. A escolha da Unity foi estratégica devido à sua capacidade de suportar múltiplas plataformas, permitindo que o jogo fosse distribuído em dispositivos Android, iOS, Windows, PS4, PS5, entre outros. A versatilidade da Unity é destacada por autores como Anthropy e Clark (2014), que enfatizam a importância de uma *engine* robusta para o desenvolvimento de jogos que visam a atingir um amplo espectro de usuários.

Figura 1. Construção da Engine do jogo via Unity.

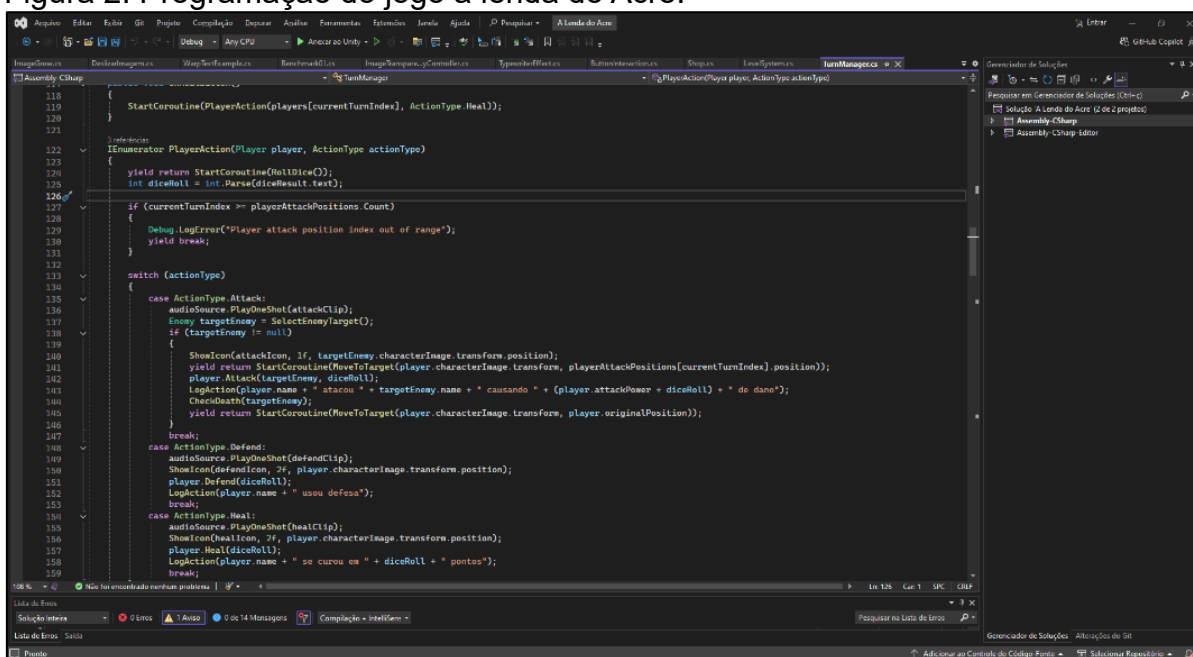


Fonte: Unity Technologies (2024b).

A Unity oferece um ambiente integrado de desenvolvimento onde é possível criar desde ambientes 2D simples até complexos mundos 3D. No caso de “A Lenda

do Acre”, foram exploradas principalmente as capacidades 2D da *engine*, dada a necessidade de um design visual que fosse ao mesmo tempo acessível e historicamente evocativo. Cada elemento do jogo, desde os cenários até os personagens, foi meticulosamente desenvolvido para garantir uma representação fiel e educativa do contexto histórico do Acre, no período histórico proposto nos capítulos narrativos de sugestão.

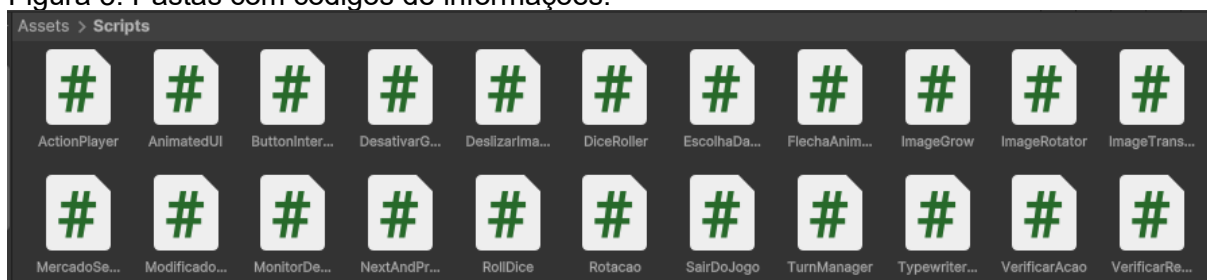
Figura 2. Programação do jogo a lenda do Acre.



Fonte: Unity Technologies (2024b).

A linguagem de programação utilizada para o desenvolvimento do jogo foi o C# (CSharp), uma escolha que se alinha com as melhores práticas na criação de jogos na Unity, conforme indicado por Unity Technologies (2024a). O uso do C# dentro do Visual Studio, sincronizado com a Unity, permitiu a criação de scripts complexos e funcionais que garantiram o comportamento adequado dos elementos do jogo. Foram desenvolvidos 22 códigos e scripts específicos, em adição a 130 scripts nativos da Unity, que foram integrados para assegurar o funcionamento correto de todas as funcionalidades.

Figura 3. Pastas com códigos de informações.



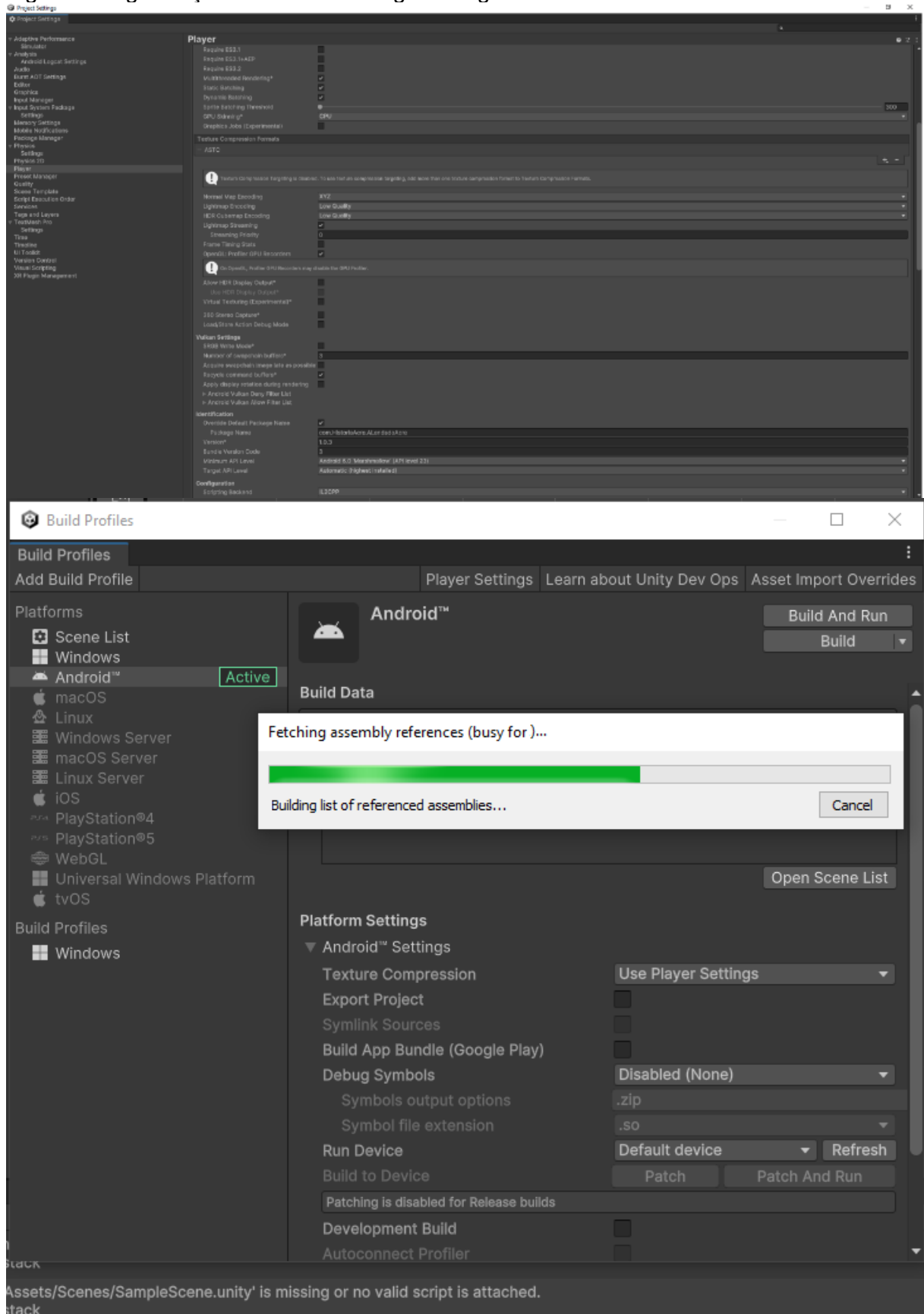
Fonte: Unity Technologies (2024b).

O processo de codificação foi altamente detalhado e exigiu um rigor extremo, dado que qualquer erro, por menor que fosse, poderia comprometer a execução do programa. Um dos maiores desafios enfrentados na codificação foi a integração entre os diferentes componentes do jogo, como o sistema de diálogos, as animações dos personagens, e as interações do jogador com o ambiente. Estes desafios são comuns em projetos de desenvolvimento de software e requerem uma abordagem metódica e interativa para garantir que todos os elementos funcionem harmoniosamente.

Após a codificação e implementação dos recursos, o próximo passo crítico foi a construção (*build*) do jogo. Este processo envolveu a compilação de todos os scripts, recursos visuais e sonoros em um único aplicativo funcional. A construção de um projeto na Unity exige não apenas que todos os requisitos técnicos sejam atendidos, mas também um considerável poder de processamento e capacidade gráfica, especialmente para projetos de grande escala como “A Lenda do Acre”.

A complexidade do processo de build pode ser vista na necessidade de configuração detalhada do Player e Project Settings, que são cruciais para o desempenho final do jogo em diferentes dispositivos. Um dos aspectos mais desafiadores foi garantir que o jogo mantivesse um desempenho estável em todas as plataformas suportadas, sem comprometer a qualidade gráfica ou a jogabilidade. Para tal, foi necessário realizar múltiplas otimizações, incluindo a compressão de texturas, ajuste das configurações de iluminação e a otimização dos scripts para reduzir a carga sobre o processador.

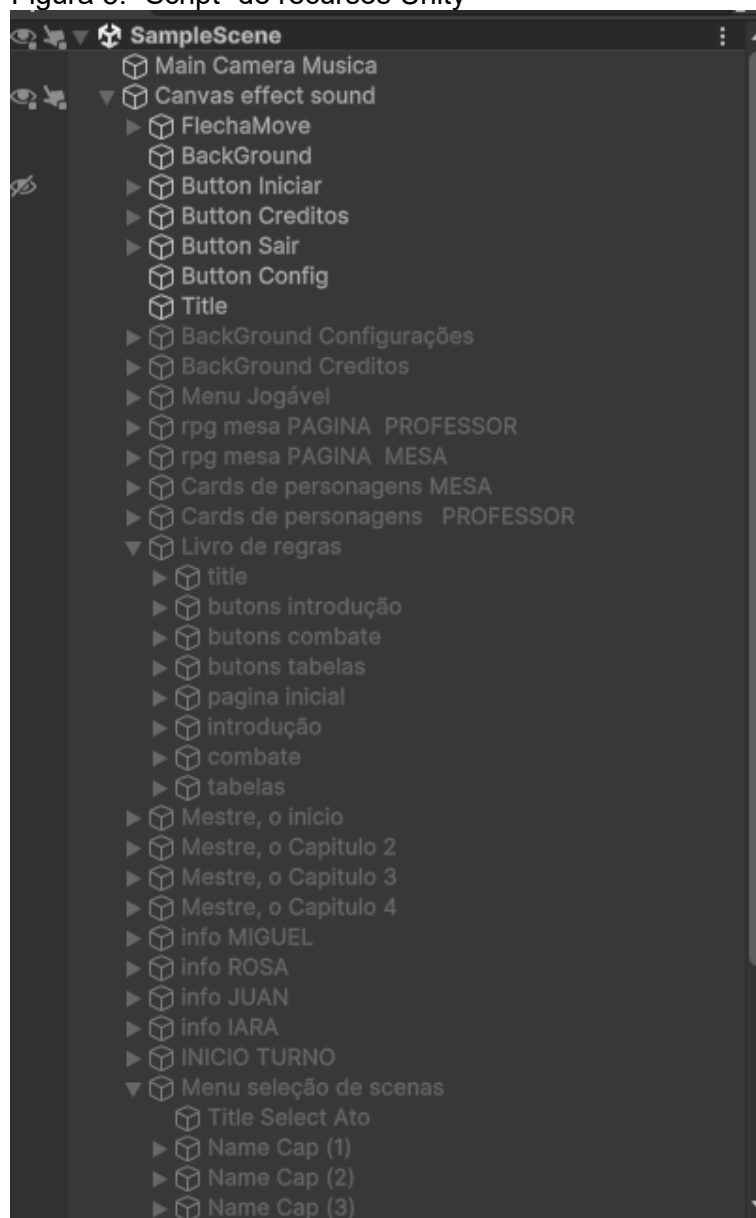
Figura 4. Organização da *build* e Settings do Jogo a Lenda do Acre.



Fonte: Unity Technologies (2024b).

A organização dos recursos dentro da hierarquia da Unity foi outro aspecto fundamental do desenvolvimento. A hierarquia é a seção em que todos os elementos do jogo são estruturados e organizados para garantir exibição e ativação na ordem correta, durante a execução. No caso de “A Lenda do Acre”, a hierarquia do projeto continha mais de 4.000 arquivos, incluindo imagens, “*sprites*”, clipes de áudio, animações, caixas de texto, botões e “*scripts*”.

Figura 5. “Script” de recursos Unity

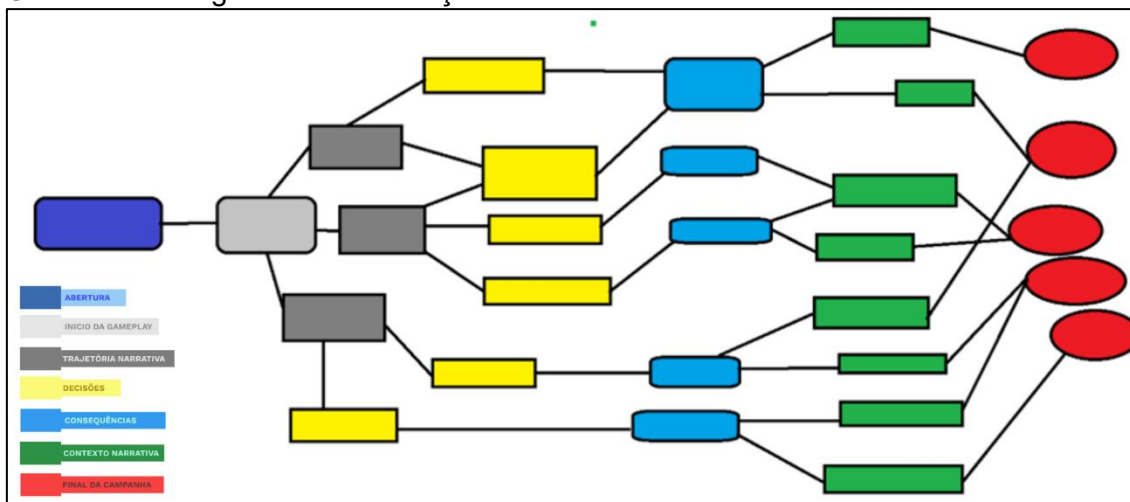


Fonte: Unity Technologies (2024b).

Cada um desses elementos foi meticulosamente inserido na hierarquia para garantir que o jogo funcionasse de maneira fluida e sem interrupções. A exibição e ativação dos elementos foram controladas por comandos específicos como `GameObject.SetActive = true/false` para a visibilidade dos objetos, e `AudioSource.GetComponent<play/pause/stop>` para o controle dos sons. A complexidade de organizar e gerenciar tantos recursos é uma tarefa que exige uma compreensão profunda tanto do ambiente de desenvolvimento quanto da lógica de programação.

O desenvolvimento de um fluxograma básico foi realizado para mapear os caminhos e decisões que os jogadores, especialmente professores, poderiam tomar dentro do jogo. Embora esta versão ainda seja experimental, ela serve como um guia inicial para as interações do usuário e os possíveis desdobramentos narrativos. O fluxograma é uma ferramenta essencial em design de jogos, pois permite visualizar o fluxo de jogo e prever os pontos onde os jogadores poderão tomar decisões que afetarão a narrativa.

Gráfico 7. Fluxograma de construção de narrativas.



Fonte: Elaboração própria (2024).

No caso de “A Lenda do Acre”, o fluxograma foi projetado para incorporar elementos educativos, permitindo que os professores utilizem o jogo como uma ferramenta de ensino flexível. Conforme discutido por Gee (2003), jogos educativos eficazes devem permitir a personalização e a adaptação às necessidades específicas dos alunos, o que foi considerado no design do fluxograma do jogo.

O desenvolvimento do jogo “A Lenda do Acre” envolveu um processo técnico complexo e desafiador, desde a escolha das ferramentas até a implementação dos elementos visuais e funcionais. A combinação de uma *engine* poderosa como a Unity com a linguagem de programação C# permitiu a criação de um jogo robusto e adaptável a diversas plataformas. A organização cuidadosa dos recursos e a construção meticulosa do jogo garantiram que ele pudesse ser utilizado de forma eficaz como uma ferramenta educativa no contexto do ensino de História.

4.4 FERRAMENTAS E POSSIBILIDADES DO RPG A LENDA DO ACRE

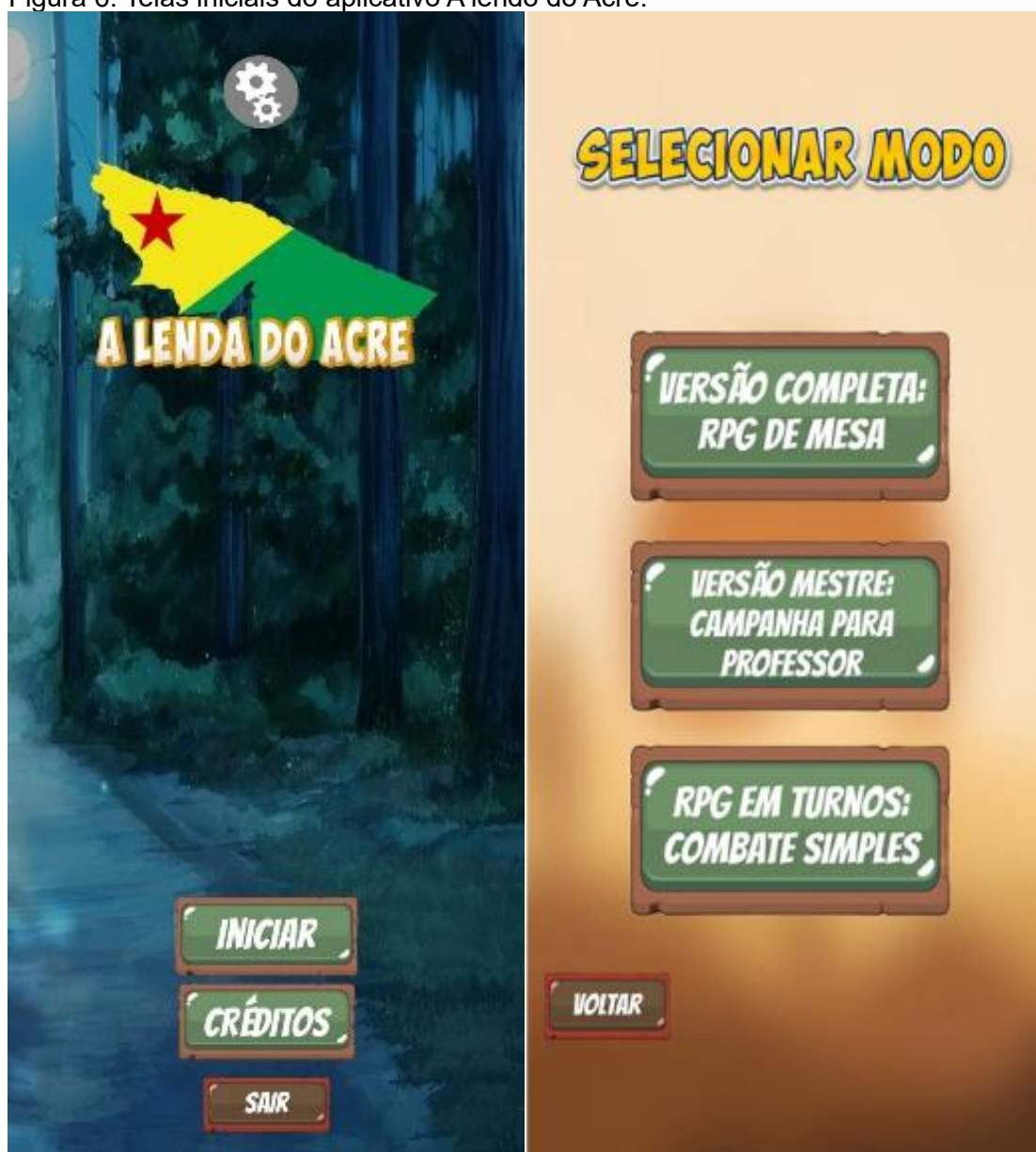
O jogo "A Lenda do Acre" possui duas telas iniciais que buscam ambientar o jogador para os objetivos do jogo. Ao clicar no menu “iniciar” o mesmo será levado à tela de opções do jogo, na qual encontrará três opções para desenvolver a sua narrativa.

A tela **versão completa: RPG de Mesa** possui todos os elementos necessários para se desenvolver uma campanha tradicional de mesa. Pensada para jogadores mais experientes, este modo apresenta a ficha de personagens e livro de regras completo - com introdução, conceitos básicos, descrição de atributos, sistema de jogo, ambientação, orientações ao mestre do jogo e regras para ação e tabelas com valores de referência.

A tela **versão Mestre: Campanha para professor** possui uma campanha completa jogável baseada em elementos da História Acreana do final do séc. XIX e início do XX, com narrativa própria e a possibilidade de jogar em capítulos. Nesse ambiente é possível encontrar os cards de personagens, a opção de início e jogo por capítulos.

A tela **RPG em turnos: Combate simples** oferece aos jogadores a opção de desfrutar de uma tela de combate ainda em desenvolvimento com dois modos de jogo: história e explorar, dessa forma é possível criar narrativa própria e explorar os sistemas de combate presentes para otimizar as decisões.

Figura 6. Telas iniciais do aplicativo A lenda do Acre.



Fonte: Nay Home (2024).

Como referencias para a construção do jogo foram incorporados elementos de jogos já consagrados, baseando-se na adaptação de elementos de sistemas de RPG estabelecidos, garantindo um equilíbrio entre simplicidade, profundidade e versatilidade. Temos como referencias:

O Dungeons & Dragons (D&D)® introduziu uma das inovações mais conhecidas no mundo dos RPGs: o sistema d20, que utiliza um dado de 20 lados para determinar o sucesso ou a falha das ações dos jogadores. Já o **Savage Worlds®** destaca-se por sua simplicidade e rapidez, proporcionando uma experiência de jogo ágil e descomplicada.

O **GURPS (Generic Universal RolePlaying System)**®, por sua vez, é conhecido por sua versatilidade, adaptando-se a qualquer gênero ou cenário e focando em um realismo detalhado, permitindo a criação de personagens profundos e multifacetados.

O **Call of Cthulhu**® é voltado para o horror e a investigação, inspirado nas obras de H.P. Lovecraft, com uma forte ênfase na atmosfera, no mistério e na fragilidade dos personagens humanos. Por outro lado, o **Fate Core**® prioriza a narrativa colaborativa e utiliza aspectos para definir as características dos personagens e do mundo, influenciando todo o progresso do jogo.

O aplicativo “**A Lenda do Acre**” tem como principal objetivo promover o conhecimento e a valorização da história regional, proporcionando uma experiência envolvente e interativa aos usuários. Através de uma narrativa lúdica, o jogo conecta os jogadores aos eventos históricos e culturais do Acre, permitindo que eles explorem e compreendam o contexto histórico de maneira profunda e significativa.

A campanha oferece uma experiência imersiva com uma duração média de 4 horas em seu modo completo. No entanto, essa estimativa pode variar consideravelmente, pois a dinâmica do jogo é flexível e pode ser ajustada pelo Mestre do Jogo e pelo ritmo dos jogadores.

Os objetivos do jogo incluem a exploração lúdica das interações sociais e políticas do Acre, no final do século XIX e início do século XX. Busca-se demonstrar que a história regional pode ser ensinada através de um RPG, tornando o aprendizado mais envolvente. Além disso, o jogo visa a estimular a curiosidade, incentivar o trabalho em equipe, promover a resolução de problemas e encorajar a elaboração de respostas críticas.

As capacidades a serem trabalhadas no jogo envolvem a apropriação dos conhecimentos referentes à história do Acre. O jogo também permite que os participantes visualizem a relação entre a história regional e o aspecto lúdico, ajudando-os a perceber as conexões históricas com seu cotidiano e a compreender a importância dos eventos passados para a realidade atual.

O aplicativo destinado aos professores proporciona uma ampla flexibilidade na construção da narrativa e na exploração dos cenários. A duração das sessões de jogo pode variar entre 1 e 4 horas, dependendo da profundidade com que os eventos são explorados e da quantidade de detalhes que o Mestre do Jogo deseja incluir.

Os professores têm a liberdade de adaptar a experiência de acordo com as necessidades e preferências do grupo, permitindo uma imersão mais profunda em aspectos históricos, culturais e sociais. A interação entre os jogadores e as decisões coletivas podem influenciar significativamente o desenrolar da história, tornando cada sessão única e personalizada.

Essa flexibilidade não só se alinha às preferências dos grupos, mas também oferece uma valiosa oportunidade para os educadores utilizarem o jogo como uma ferramenta pedagógica dinâmica. Dessa forma, os alunos podem se envolver de maneira ativa e lúdica com o conteúdo, promovendo uma aprendizagem significativa e adaptável, escolhendo quais épocas da história acreana desejam explorar, ou aprofundando elementos práticos, como a vida nos seringais, a questão da formação histórica do Acre, elementos ambientais, étnicos e culturais. O limite para a duração e profundidade da narrativa fica, portanto, a critério do docente e de sua necessidade educacional.

A construção dos personagens foi pensada com foco em atividade dividida em grupo de 05 pessoas (mestre/professor e 04 personagens). Foram idealizadas personalidades e aspectos sociais que remontam às pessoas que habitavam a região acreana em meados do sec. XIX e início do Séc. XX, cada personagem possui 28 pontos de atributos que podem ser distribuídos em:

- a. Força (FOR): Representa a capacidade física e resistência;
- b. Destreza (DES): Reflete a agilidade e precisão;
- c. Inteligência (INT): Mede a capacidade de raciocínio e aprendizado;
- d. Sabedoria (SAB): Representa percepção e intuição;
- e. Carisma (CAR): Indica a habilidade de liderança e persuasão.

Figura 7. Cartas de personagens.

The figure displays four character cards, each with a distinct color scheme and layout. Each card includes a character portrait, name, attribute score (28), and sections for attributes, skills, equipment, and a background story.

Personagem	Cor	Força (FOR)	Destreza (DES)	Inteligência (INT)	Sabedoria (SAB)	Carisma (CAR)	Habilidades	Equipamentos	Descrição
Miguel	Azul						Engenharia Persuasão		Seringueiro: um seringueiro envolvido por seu patrão nos conflitos do território Acreano.
Iara	Amarelo						Conhecimento da Floresta Herbalismo		Nativa do povo que busca proteger sua terra e cultura.
JUAN	Verde						Táticas militares Liderança		Um exilado boliviano que apoia a independência do Acre
ROSA	Roxo						Sobrevivência Combate corpo a corpo		Uma mulher forte e destemida do nordeste, que veio em busca de novas oportunidades.

Fonte: Nay Home (2024).

A sugestão de capítulos apresentada serve como uma diretriz ilustrativa para a criação de roteiros que exploram esses elementos históricos. Cada capítulo propõe temas específicos e inclui imagens ilustrativas que auxiliam na ambientação e no desenvolvimento da narrativa, sugestão de roteiro:

- **Prólogo: Chegada ao Acre** – Introduz a jornada dos personagens que chegam ao território acreano, vindos de diferentes regiões, atraídos pela promessa de riqueza através da extração da borracha;
- **Capítulo 1: A Vida dos Seringueiros** – Explora o cotidiano dos seringueiros, seus desafios e a dura realidade enfrentada nas florestas do Acre, destacando a luta pela sobrevivência e a conexão com a natureza;
- **Capítulo 2: Conflitos e Alianças** – Foca nas tensões e nas alianças que surgem entre os diferentes grupos presentes no Acre, como seringalistas, trabalhadores, e forças externas, enfatizando as disputas por poder e controle territorial;
- **Capítulo 3: Encontro com os Indígenas** – Descreve os encontros e as interações entre os migrantes e as populações indígenas, abordando as trocas culturais, os conflitos, e as alianças estabelecidas, além de destacar a resistência indígena;

Capítulo 4: Revolução Acreana – Retrata os eventos da Revolução Acreana, onde os personagens se envolvem nas lutas pela independência e incorporação do Acre ao Brasil, enfrentando desafios políticos e militares.

Para a aplicação em sala de aula, a campanha é estruturada em quatro capítulos, cada um cobrindo um aspecto diferente da história do Acre. Essa divisão permite que o jogo seja integrado em várias sessões de aula, facilitando a gestão do tempo e a adaptação ao calendário escolar. Cada capítulo possui objetivos específicos que se alinham com o conteúdo curricular, permitindo que os alunos explorem diferentes temas históricos e suas implicações. Após cada sessão de jogo, os professores podem conduzir discussões e reflexões sobre os eventos e decisões tomadas pelos jogadores, ajudando a consolidar o conhecimento e conectar a experiência do jogo com o conteúdo histórico estudado. Além disso, os alunos podem ser incentivados a criar projetos ou trabalhos baseados na experiência do jogo, como apresentações sobre a Revolução Acreana² ou ensaios sobre a vida dos seringueiros (Hernandez, 2012).

O aplicativo educacional desenvolvido para a campanha é projetado para ser acessível e fácil de usar, com uma interface intuitiva que permite aos alunos se concentrar no conteúdo histórico e na jogabilidade. O aplicativo inclui informações contextuais e recursos adicionais sobre a história do Acre, como mapas antigos, documentos históricos e descrições dos eventos e personagens. Guias e manuais são fornecidos tanto para professores quanto para alunos, explicando as regras do jogo, o contexto histórico e as atividades complementares. Esses materiais asseguram que todos estejam bem-preparados para participar e aproveitar ao máximo a experiência.

² Diversos autores questionam o termo “revolução acreana. Em seu livro: “Não foi Revolução nem Acreana” Eduardo carneiro argumenta que a chamada "Revolução Acreana" foi, na verdade, um movimento conduzido e financiado pelo Estado do Amazonas, que administrava a região e buscava impedir sua bolivianização. Ele critica o anacronismo e a construção ideológica do termo, apontando que os principais protagonistas estavam ligados ao Amazonas e que o Brasil indenizou o Estado pelos custos do movimento após o Tratado de Petrópolis. Para Carneiro, o evento é um mito fundador que mascara suas reais origens políticas e econômicas. Porém o termo foi mantido, uma vez que a reprodução da nomenclatura "**Revolução Acreana**" não significa reproduzi-la de forma acrítica. O projeto visa introduzi-la como parte de uma construção histórica, facilitando o diálogo com documentos, materiais didáticos e fontes amplamente reconhecidas. Assim, os alunos podem explorar os diferentes atores envolvidos no processo – indígenas, seringueiros, bolivianos e amazonenses – e compreender as múltiplas perspectivas e interesses em jogo, ampliando sua visão crítica sobre o tema.

Além disso, foi elaborado um guia de uso que acompanha o aplicativo como produto educacional, oferecendo suporte adicional para a implementação do jogo em sala de aula e facilitando sua integração ao processo de ensino-aprendizagem.

A utilização de jogos de mesa como método de ensino tem se revelado uma abordagem eficaz para aumentar o engajamento e a compreensão dos alunos em diversos contextos educacionais. O jogo de RPG "A Lenda do Acre" foi adaptado para o currículo escolar com o objetivo de integrar conteúdos históricos da região do Acre, de maneira interativa e imersiva. Este artigo explora a adaptação da campanha e como ela apresenta o conteúdo de história regional, destacando a Revolução Acreana, a migração para a região e a cultura dos povos indígenas.

O conteúdo histórico da campanha é apresentado de forma a refletir a complexidade da Revolução Acreana e os desafios enfrentados pelos personagens históricos e fictícios. A campanha explora a Revolução Acreana, um conflito significativo que envolveu a disputa territorial entre o Brasil e a Bolívia e a subsequente anexação do Acre ao Brasil (Furtado, 2013). Além disso, o jogo aborda a migração para o Acre, destacando as motivações econômicas e as dificuldades enfrentadas pelos seringueiros e outros migrantes. A inclusão de personagens indígenas, como a Iara, representa o povo Huni Kuin³ e permite que os alunos aprendam sobre a cultura e a resistência dos povos indígenas frente à colonização e à Revolução Acreana (Almeida, 2006). Porém a escolha étnica da população indígena fica a critério do professor/mestre.

4.5 O PROCESSO DE VALIDAÇÃO DO PRODUTO

O processo de validação do produto educacional "A Lenda do Acre" ocorreu em um contexto voltado para o ensino de História, através da metodologia de gamificação, utilizando-se de um RPG (*Role-Playing Game*) para estimular o aprendizado dos alunos, acerca da história do Acre. A amostra foi composta por alunos do terceiro ano do Ensino Médio, matriculados nos cursos técnicos integrados de Informática para

³ O povo Huni Kuin, localizado no estado do Acre e em partes do Peru, habita principalmente o Vale do Juruá e áreas ao longo do Rio Envira. Eles possuem uma forte ligação com rituais religiosos, destacando o uso da ayahuasca (caapi) em cerimônias de cura e comunicação espiritual. Acreditam que a floresta e seus seres possuem consciência própria, e suas práticas religiosas visam a harmonia com o meio ambiente.

Internet e Redes de Computadores de uma instituição federal. Esses alunos foram selecionados por possuírem familiaridade com o uso de tecnologias, o que facilitou a interação com o aplicativo educacional proposto.

A atividade foi conduzida em um sábado letivo, o que possibilitou um maior engajamento dos participantes e tempo mais ampliado. Foram utilizados 03 tempos de aula para todo o procedimento, sendo 01 tempo (60 min) para a explicação e do funcionamento do produto e 02 tempos (120 minutos)⁴ focados na experiência prática de jogo dos discentes. Durante a apresentação do produto, foram detalhados os objetivos principais da ferramenta, as referências teóricas que embasaram seu desenvolvimento, além do funcionamento do aplicativo, que tinha como foco principal o ensino de História por meio de uma abordagem lúdica e interativa. Os conceitos-chave de gamificação e aprendizagem baseada em jogos (ABJ) foram apresentados e ilustrados, reforçando a proposta pedagógica do produto.

A validação também contou com a participação de docentes de outras disciplinas, como Geografia e Língua Portuguesa, o que permitiu uma abordagem interdisciplinar e o enriquecimento do processo de avaliação. As percepções dos docentes e alunos sobre a eficácia da ferramenta foram colhidas ao final da atividade, fornecendo dados importantes para futuras melhorias do produto educacional.

Esse procedimento seguiu as diretrizes metodológicas necessárias para a validação de um recurso pedagógico, garantindo que o produto fosse avaliado em um ambiente real de ensino, com o envolvimento de todos os agentes educativos diretamente interessados no processo de ensino-aprendizagem. Durante a aplicação do produto os alunos demonstraram engajamento com o jogo, destacando-se a motivação e o interesse durante toda a atividade,

4.6 COMO OS ALUNOS AVALIARAM O PRODUTO

A avaliação e validação do produto educacional ocorreu a partir da aplicação de um questionário destinado à validação e avaliação do produto educacional. A

⁴ No Instituto Federal do Acre (IFAC), a disciplina de História é oferecida com uma configuração específica de carga horária ao longo dos três anos do ensino médio. A disciplina é ministrada em duas aulas semanais, totalizando 72 horas-aula por ano. Cada hora-aula tem a duração de 60 minutos, correspondente a uma hora-relógio. Porém, neste sábado específico fora concentrado 01 tempo a mais de aula.

pesquisa em questão objetiva explorar o potencial pedagógico do RPG como ferramenta didática no ensino de História Regional, particularmente no contexto do Acre. O produto educacional desenvolvido, denominado "A Lenda do Acre", propõe um ensino crítico e participativo, no qual os alunos são estimulados a interagir ativamente com o conteúdo histórico através da narrativa e da dinâmica do RPG. Dada a inovação do método proposto, torna-se imprescindível validar o produto junto ao público-alvo, a fim de identificar sua eficácia e os possíveis ajustes necessários para aprimorar sua execução como instrumento pedagógico nas aulas de história.

O questionário foi elaborado para coletar dados qualitativos e quantitativos sobre as percepções e experiências dos alunos com o uso do RPG "A Lenda do Acre" no ensino de História Regional. A amostra inclui alunos do Ensino Médio Integrado (EMI) do IFAC, selecionados devido à sua participação direta na implementação do produto educacional durante as atividades letivas. A estrutura do questionário é composta por perguntas objetivas e subjetivas, divididas em seções. A primeira seção, "Perfil dos Respondentes," caracteriza o perfil dos alunos, incluindo seu nível de familiaridade com jogos de RPG e com a História Regional do Acre. Em seguida, a seção "Experiência com o Produto Educacional" avalia a experiência dos alunos com o aplicativo "A Lenda do Acre," abordando aspectos como a interface, a narrativa e a dinâmica do jogo. A seção "Impacto no Aprendizado" busca entender a percepção dos alunos sobre o impacto do RPG em seu aprendizado de História Regional, além de avaliar sua motivação e interesse pelo tema. Por fim, a seção "Feedback e Sugestões" oferece um espaço para que os alunos sugiram melhorias e compartilhem suas impressões gerais sobre o produto educacional.

A pesquisa foi realizada após aplicação do RPG em sala de aula. Os alunos foram informados sobre o objetivo da pesquisa e sobre a importância da sua participação. Garantiu-se que todas as informações fornecidas seriam tratadas com total confidencialidade e anonimato, assegurando que o interesse da pesquisa está nos dados agregados, sem qualquer implicação individual para os participantes. O caráter exclusivamente acadêmico da pesquisa foi enfatizado, destacando que os resultados serão divulgados no âmbito do IFAC e poderão ser publicados em revistas científicas, sempre preservando a identidade dos participantes.

Gráfico 8. Experiências anteriores com gamificação.



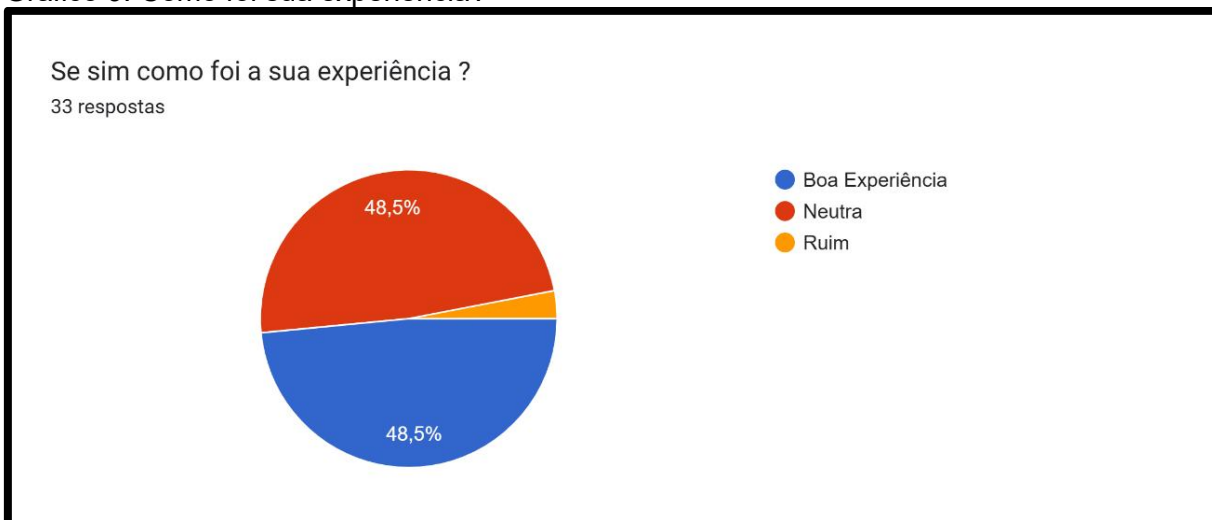
Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Os resultados, apresentados em um gráfico de setores acima, indicam que a maioria dos alunos, 75,8%, não possui experiência prévia com essa metodologia, enquanto apenas 24,2% afirmaram já ter participado de atividades gamificadas em disciplinas das ciências humanas. Esse dado sugere que, para a maioria dos alunos do IFAC, o uso de jogos educacionais representa uma novidade no contexto de suas experiências escolares.

As respostas negativas predominantes mostram uma falta de práticas gamificadas no ensino de ciências humanas, possivelmente devido à falta de recursos, à ausência de formação específica dos professores ou à resistência a novas metodologias. Por outro lado, os 24,2% que já têm experiência com gamificação podem facilitar a aplicação do produto educacional "A Lenda do Acre", pois já estão familiarizados com jogos educacionais.

Em conclusão, a análise revela um cenário que é ao mesmo tempo um desafio e uma oportunidade. O desafio está em familiarizar a maioria dos alunos com essa abordagem inovadora. No entanto, a falta de experiências anteriores pode despertar mais curiosidade e engajamento, pois os alunos estão descobrindo uma nova metodologia. Com o tempo, será possível observar o impacto dessa prática no aprendizado e no envolvimento dos alunos, contribuindo para tornar a gamificação mais comum no ensino de ciências humanas.

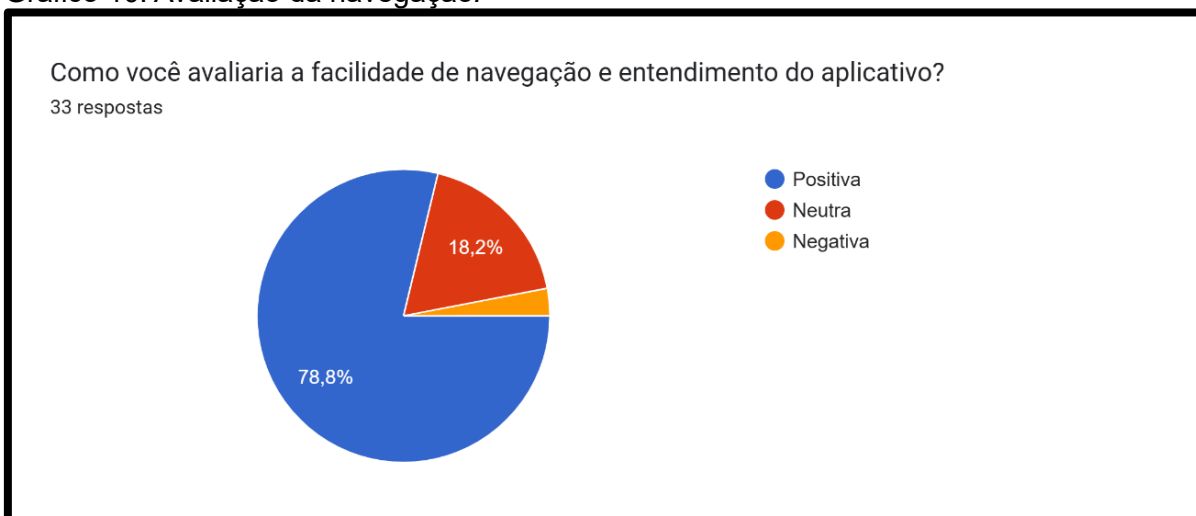
Gráfico 9. Como foi sua experiência?



Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

A análise das respostas à pergunta mostra uma distribuição equilibrada entre as opiniões dos alunos que já tiveram experiências com gamificação no ensino de ciências humanas. O gráfico 9, com 33 respostas, indica que 48,5% dos respondentes avaliaram a experiência como positiva, chamando-a de "Boa Experiência". Outros 48,5% classificaram a experiência Neutra, sugerindo que a gamificação não teve impactos significativos para eles. Apenas 3% consideraram a experiência Ruim, indicando que uma pequena minoria encontrou dificuldades ou não se beneficiou da metodologia.

Gráfico 10. Avaliação da navegação.



Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

Esses resultados explicitados no gráfico 10 indicam que, em sua maioria, o design do aplicativo é eficaz em termos de usabilidade, proporcionando uma experiência satisfatória para a maioria dos alunos. A elevada porcentagem de avaliações positivas reflete o sucesso do aplicativo em atingir seu objetivo de ser acessível e fácil de utilizar, o que é essencial para manter o engajamento dos alunos em atividades educacionais gamificadas.

No entanto, as respostas neutras e negativas também são valiosas para identificar possíveis áreas de melhoria. O “feedback” desses alunos pode ajudar a ajustar e refinar o aplicativo, garantindo que todos os usuários, independentemente de sua familiaridade com tecnologia ou jogos, possam navegar e entender as funcionalidades do aplicativo com facilidade.

Gráfico 11. Avaliação sobre interesse.

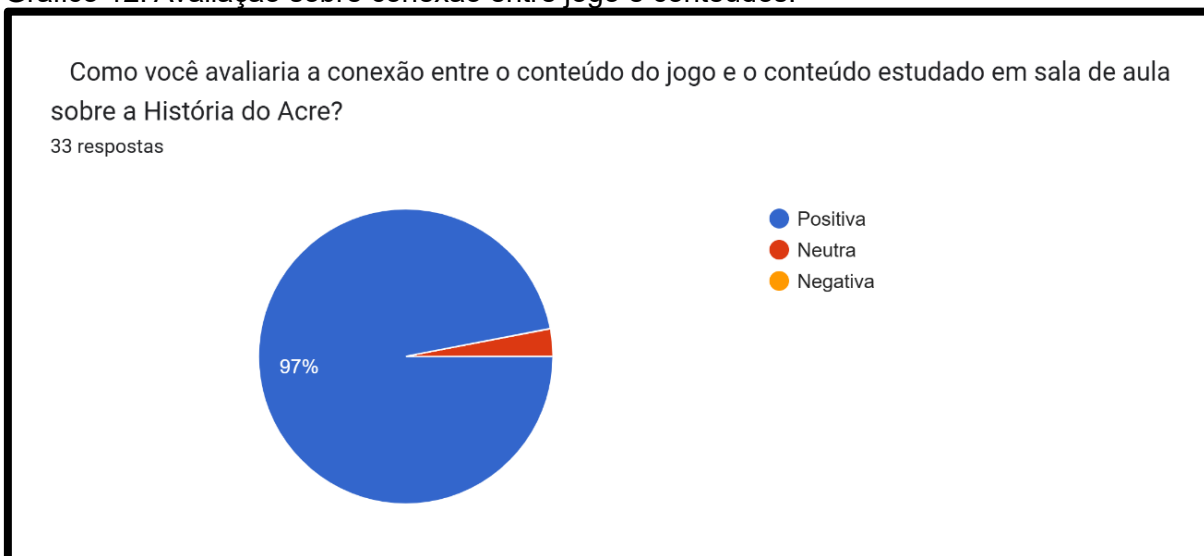


Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

A avaliação do nível de interesse gerado pela história e pelos personagens da campanha "A Lenda do Acre" revela uma resposta altamente positiva por parte dos 33 alunos que participaram da pesquisa. Conforme o gráfico, 90,9% dos respondentes classificaram o interesse como "Positivo", demonstrativo de que a maioria dos alunos foi fortemente estimulada pela narrativa e pelos personagens apresentados no RPG.

Gráfico 12. Avaliação sobre conexão entre jogo e conteúdos.

Gráfico 12. Avaliação sobre conexão entre jogo e conteúdos.



Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

A análise dos dados sobre a conexão percebida pelos alunos entre o conteúdo do jogo "A Lenda do Acre" e o conteúdo estudado em sala de aula sobre a História do Acre revela um destacado alinhamento entre as duas esferas. Dos 33 alunos que responderam ao questionário, 97% avaliaram essa conexão como "Positiva". Esse resultado indica que quase todos os participantes reconheceram uma integração efetiva entre o jogo e o conteúdo acadêmico formal, sugerindo que o jogo não apenas complementa, mas reforça o aprendizado realizado em sala de aula.

Esse dado é significativo ao avaliar a eficácia do uso do RPG como instrumento pedagógico, especialmente em temas históricos regionais. A forte correlação percebida entre o jogo e o conteúdo acadêmico reflete o potencial do RPG em proporcionar uma experiência de aprendizagem integrada.

Quadro 11. Análise de questões subjetivas.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Jogabilidade	Controles para movimentar e controlar ações específicas	Jogabilidade	Controles para poder movimentar e controlar os personagens, por exemplo, queria dar uma flechada na onça e mirar (Aluno 11).
Jogabilidade	Design mais didático e sistema de ataque por turnos	Interface e Jogabilidade	Um design mais didático e que conecte com o ambiente apresentado, uma maior possibilidade de escolhas e um sistema de ataque por turnos na história principal (Aluno 17).
Jogabilidade	Integração de atributos dos personagens nas mecânicas do jogo	Jogabilidade	O jogo ser conectado no celular de todos os jogadores mutuamente, para que fosse possível ver seu personagem, e dependendo das habilidades melhorar os pontos do dado. Ex: tenho 8 pontos de carisma somar com a quantidade que deu no dado para convencer o NPC (Aluno 19).
Funcionalidades Adicionais	Mais caminhos e melhor sistema de combate por turno	Funcionalidades Adicionais	Mais opções de caminhos a seguir e possibilidades de jogo e, um melhor sistema de combate no modo RPG por turno (Aluno 4).

Funcionalidades Adicionais	Implementação de IA para reconhecimento de ações dos jogadores	Funcionalidades Adicionais	Eu indicaria colocar uma I.A se possível para os jogadores colocarem o que vão fazer e a I.A reconhecer e, dependendo do dado, o que iria acontecer (Aluno 13).
Funcionalidades Adicionais	Acesso individual à aba do personagem e jogo simultâneo	Funcionalidades Adicionais	Seria interessante que cada jogador conseguisse acessar a aba do seu personagem e todos jogassem simultaneamente em aparelhos diferentes (Aluno 20).
Funcionalidades Adicionais	Modo online, criação e variedade de personagens, impacto de atributos e IA	Funcionalidades Adicionais	Investir no layout do jogo, colocar um modo online onde todos possam jogar e decidir suas escolhas, com maior variedade e sistema de criação de personagens. Seus pontos devem ser aproveitados ao máximo na história. Devem se beneficiar através dos seus atributos e ser penalizados sobre suas desvantagens, assim como maior variedade de escolhas, mais realismo, um sistema de rotas finais. Através de suas escolhas muda o final, até mesmo as escolhas individuais dos jogadores devem influenciar no destino de seus personagens, pode ir mais longe e usar IA para melhorar e muito tudo do jogo (Aluno 29).

Interface e Design	Melhor estrutura virtual para uma experiência proveitosa	Interface e Design	Acredito que uma melhor estrutura virtual ofereceria uma experiência melhor e mais proveitosa (Aluno 3).
Interface e Design	Elaboração de mapas para localização dos personagens	Interface e Design	Elaboração de mapas para localizar exatamente onde os personagens estão (Aluno 15).
Interface e Design	Compatibilidade com iOS e layout horizontal com background contextual	Interface e Design	Fazer uma versão para sistema iOS, com layout no modo horizontal seria bem mais dinâmico. No modo mestre nos capítulos seria interessante ter um background do que está acontecendo no momento. Por exemplo, quando os 4 personagens estão chegando à margem, um background seria o ideal para uma melhor compreensão e um estímulo visual. No modo combate seria interessante adicionar outras funções além de atacar e defender. No mais o aplicativo está muito bom! Minha compreensão do conteúdo realmente foi mais simples e sem dúvidas (Aluno 25).
Interface e Design	Adição de imagens e	Gráficos e Animações	Inserir algumas imagens, efeitos sonoros... (Aluno 12).

	efeitos sonoros		
--	--------------------	--	--

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

A análise das sugestões dos alunos para o desenvolvimento do jogo "A Lenda do Acre" revela importantes insights sobre a experiência pedagógica e a eficácia do jogo como ferramenta educacional. Os alunos expressaram uma série de recomendações que destacam a necessidade de aprimoramento tanto na jogabilidade quanto na interface do jogo, refletindo um desejo por uma experiência mais rica e interativa.

Em termos de jogabilidade, os alunos enfatizaram a importância de controles intuitivos e um sistema de ataque por turnos que permita uma maior imersão na narrativa e nas ações dos personagens. O aluno 11, por exemplo, destacou a necessidade de "controles para poder movimentar e controlar os personagens, por exemplo, queria dar uma flechada na onça e mirar," sugerindo um sistema de controle mais preciso e envolvente. Além disso, o aluno 17 propôs um "design mais didático e que conecte com o ambiente apresentado," sugerindo a implementação de um sistema de ataque por turnos na história principal, o que poderia melhorar a interação e a profundidade do jogo. A integração de atributos dos personagens nas mecânicas do jogo, como indicado pelo aluno 19, sugerindo que o "jogo ser conectado no celular de todos os jogadores mutuamente," reflete a necessidade de um sistema mais complexo, no qual as habilidades dos personagens influenciem diretamente a jogabilidade, como "somar com a quantidade que deu no dado para convencer o NPC."

As sugestões para funcionalidades adicionais mostram que os alunos querem uma experiência de jogo mais personalizada e adaptativa. Recomendações como a introdução de uma IA para reconhecer as ações dos jogadores, acesso individual à aba do personagem, e a possibilidade de jogar em dispositivos diferentes, indicam um desejo por mais interatividade. Investir no layout do jogo, incluir um modo online e adicionar mais opções de criação de personagens foram destacadas como melhorias que poderiam tornar o jogo mais dinâmico e envolvente. Esses aspectos refletem a importância de tecnologias digitais personalizadas no ensino, conforme discutido por autores como Moran (2007) e Dede (2009).

Os alunos também sugeriram melhorias na interface e no design do jogo para proporcionar uma experiência mais intuitiva. Isso inclui uma estrutura virtual aprimorada, elaboração de mapas para localização dos personagens, compatibilidade com diferentes sistemas operacionais e adição de elementos visuais e sonoros. Laurillard (2012) destaca que uma interface bem projetada e a integração de multimídia podem promover um aprendizado mais significativo. Assim, as recomendações dos alunos buscam integrar entretenimento e educação, tornando "A Lenda do Acre" uma ferramenta mais robusta e eficaz para o ensino da história.

Quadro 12. Análise de questões subjetivas.

Tema	Unidade de significação	Categoria	Unidade de contexto
Imersão Histórica	Envolvimento com Personagens e Eventos Históricos	Experiência e Aprendizagem	Conexão pela história dos personagens e suas interações, como a tribo da Iara e os combates do exército de Plácido de Castro (aluno 3).
	Detalhamento de Eventos Históricos	Compreensão Histórica	Tratado de paz entre bolivianos e Plácido de Castro explicado detalhadamente, tornando o evento mais claro (aluno 16).
Aprendizado Dinâmico	Apresentação Interativa da História	Dinamismo Educativo	Apresentação dos conteúdos de forma dinâmica, explorando as experiências de indígenas e seringueiros para melhor compreensão (aluno 28).
	Aprendizado Através de Experiências Práticas	Participação Ativa	Entendimento das revoltas acreanas ao vivenciar as experiências dos personagens (aluno 18).
Engajamento com o Jogo	Aprender de Forma Divertida	Engajamento Lúdico	Interação com as dificuldades e cenários da época, apresentando

			uma forma divertida de aprender (aluno 22).
	Participação Ativa dos Jogadores	Motivação e Interesse	O envolvimento com o jogo facilita a aprendizagem ao tornar o processo mais interessante (aluno 13).
Aprendizado Personalizado	Construção do Conhecimento Através da Interação	Personalização Educativa	O jogo "nos faz voltar aos conteúdos estudados para que criemos as trajetórias de cada um dos personagens para que elas se interliguem e façam sentido baseado em coisas que ocorreram na realidade" (aluno 26).
Contextualização Histórica	Relação com a Realidade do Passado	Contextualização Realista	Conexão com a história e a realidade do passado do Acre ao longo do jogo (aluno 31).
Aprendizado Personalizado	Construção do Conhecimento Através da Interação	Personalização Educativa	A natureza dinâmica e interativa do jogo facilita a retomada dos conteúdos explorados, permitindo a criação de narrativas coerentes e relevantes (aluno 11).
Detalhamento Narrativo	Clareza na Representação de Conflitos	Profundidade Narrativa	Imersão em personagens históricos importantes, percorrendo pontos-chave da história acreana (aluno 21).

Fonte: Elaboração própria com dados coletados pelo questionário de pesquisa de campo (2024).

O uso de jogos como ferramenta pedagógica tem ganhado espaço no ensino de História, promovendo uma conexão mais direta e dinâmica com o conteúdo. No RPG "A Lenda do Acre", essa experiência imersiva é ressaltada pelos alunos. Por exemplo, o aluno 16 apontou que "o tratado de paz entre os bolivianos e Plácido de Castro ficou mais claro e explicativo", demonstrando como o jogo facilita a compreensão de eventos históricos. O aluno 3 destacou a conexão por meio da

história dos personagens e suas interações, mencionando que "a tribo da Iara necessitando de ajuda e suporte do grupo, ou os combates do exército de Plácido de Castro" tornam o aprendizado mais envolvente.

Além disso, a interação ativa com o conteúdo também foi destacada pelo aluno 26, que afirmou que o jogo "nos faz voltar aos conteúdos estudados para que criemos as trajetórias de cada um dos personagens para que elas se interliguem e façam sentido baseado em coisas que ocorreram na realidade". Essa construção de narrativas permite uma imersão significativa na história. O aluno 13 reforçou a ideia de aprendizado através da diversão, dizendo que "quando fazemos algo que gostamos e brincamos, aprendemos ou 'decoramos' mais fácil", sugerindo que a dinâmica lúdica do jogo contribui para uma maior retenção do conteúdo.

Outros alunos ressaltaram como o jogo conecta a história do Acre por meio de personagens e cenários. O aluno 18 destacou a imersão ao "ver o processo dessas revoltas acreanas através de personagens, vivendo eles". Já o aluno 21 mencionou que "é possível passar pelos principais pontos da história acreana e conhecer personagens que foram importantes na vida real, conectando e causando uma imersão na história". A apresentação mais dinâmica da história também foi valorizada pelo aluno 28, que afirmou que isso proporciona "uma melhor compreensão e fixação do conteúdo".

4.7 CONCLUSÃO

O presente estudo revelou que o uso de RPGs educacionais permite aos alunos uma imersão única em eventos históricos, proporcionando-lhes a oportunidade de vivenciar as complexidades e nuances desses acontecimentos de forma interativa. Ao explorar a Revolução Acreana, a migração para a região e as interações com os povos indígenas, os alunos não apenas absorvem informações, mas também desenvolvem habilidades críticas, como a resolução de problemas e a cooperação, habilidades essas que são fundamentais para o seu desenvolvimento integral, conforme discutido por Furtado (2013) e Almeida (2006).

Além de seu valor no ensino de história, "A Lenda do Acre" oferece um vasto potencial para ser utilizado em outras disciplinas, como Geografia, Artes, Filosofia, Sociologia, Língua Portuguesa e Matemática. No contexto da Geografia, o jogo pode

ser explorado para ensinar sobre as dinâmicas territoriais e socioeconômicas da Amazônia, enfatizando questões como a disputa territorial entre Brasil e Bolívia, a organização espacial dos seringais e as mudanças ambientais provocadas pela atividade extrativista. Os alunos podem ser levados a mapear as rotas migratórias, entender a importância dos rios como vias de transporte e sustento, e analisar as consequências ecológicas da exploração da borracha. Em Artes, o jogo pode servir como ponto de partida para a criação de projetos visuais e performáticos que representem as culturas e paisagens amazônicas do início do século XX.

A proposta do jogo está alinhada com os princípios da nova História, que enfatiza a análise das experiências cotidianas e das dinâmicas sociais e culturais que moldam os eventos históricos (Burk, 1997). Através da imersão no jogo, os alunos têm a oportunidade de vivenciar a vida dos personagens comuns da época, explorando suas ações e decisões dentro de um contexto histórico mais amplo. Isso permite uma compreensão mais rica e multifacetada dos eventos, indo além das narrativas tradicionais centradas em figuras políticas e eventos de grande escala.

É importante destacar ainda que, segundo pesquisa com os discentes, foram apontados vários elogios para aspectos como a imersão e a interatividade proporcionadas pela ferramenta. Eles destacaram que um design mais didático, que conecte melhor com o ambiente histórico apresentado, pode enriquecer a experiência dos jogadores. A capacidade de explorar e vivenciar o conteúdo de forma contextualizada foi amplamente valorizada, sugerindo que o jogo tem o potencial de facilitar uma compreensão mais profunda dos temas abordados.

No entanto, também foram identificadas várias limitações que precisam ser superadas para otimizar a experiência educacional. Desafios técnicos, como a necessidade de um design robusto que suporte a interação entre diferentes dispositivos, foram mencionados como áreas que exigem atenção. Melhorias na interface e na estrutura do jogo foram sugeridas, incluindo a criação de backgrounds contextuais e a adição de elementos multimídia, como imagens e efeitos sonoros, para tornar a experiência mais envolvente e compreensível.

Os alunos recomendaram a implementação de inteligência artificial para tornar o jogo mais responsivo às ações dos jogadores e a inclusão de funcionalidades como um modo online e a personalização dos personagens, o que poderia expandir a interatividade e a profundidade do jogo. Essas sugestões visam a transformar "A

Lenda do Acre" em uma plataforma ainda mais dinâmica e eficaz para a aprendizagem, promovendo uma experiência educacional mais rica e adaptativa.

Por fim, a abordagem da história quantitativa é refletida nas mecânicas do jogo, que incorporam elementos de análise e interpretação de dados históricos, como rotas de migração, disputas territoriais e impacto econômico da extração de borracha. Esta abordagem permite que os alunos desenvolvam habilidades analíticas e críticas ao avaliar como diferentes variáveis e estatísticas influenciaram os eventos históricos. A utilização desses dados no jogo promove uma compreensão mais precisa e contextualizada dos processos históricos, conforme discutido por Carr (1961).

Em conclusão, o estudo realizado destacou a eficácia do uso de jogos de RPG como "A Lenda do Acre" no contexto educacional, demonstrando que essa abordagem oferece uma maneira dinâmica e interativa de ensinar história e outras disciplinas. No entanto, para que essa metodologia seja plenamente eficaz, é essencial que os professores estejam bem-preparados para utilizá-la e que se considere a necessidade de adaptação do jogo a diferentes contextos escolares. Com as devidas melhorias e adaptações, o uso de RPGs na educação tem o potencial de transformar significativamente a forma como os conteúdos são ensinados e assimilados pelos alunos, proporcionando uma aprendizagem mais significativa e integrada. O sucesso de "A Lenda do Acre" como ferramenta educacional reforça a importância de inovar nas estratégias de ensino, buscando sempre metodologias que engajem e motivem os alunos a se tornarem participantes ativos de seu próprio processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. **História e Cultura dos Povos Indígenas Brasileiros**. São Paulo: Editora Contexto, 2006.

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículos: trajetórias convergentes ou divergentes?** 1 ed. São Paulo: Paulus, 2011.

ANTHROPY, A.; CLARK, N. **A Guide to Game Design and Implementation**. 1 ed. Boca Raton: CRC Press, 2014.

BURKE, P. A. **Escola dos Annales (1929-1989): a Revolução Francesa da historiografia**. 1 ed. São Paulo: Editora da UNESP, 1997.

CARR, E. H. **Que é História?**. 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

DEDE, C. **Technologies and the Future of Learning**. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications, 2009.

FRANCO, M. A. S. **A pesquisa-ação e a formação docente**. São Carlos: Edufscar, 2005.

FURTADO, C. **A História do Acre: Conflitos e Transformações**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. 1 ed. Nova Iorque: Palgrave/Macmillan, 2003.

HERNANDEZ, R. **Aprendizagem Baseada em Jogos: Teoria e Prática**. São Paulo: Editora Pearson, 2012.

LAURILLARD, D. **Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology**. 1 ed. Nova Iorque: Routledge, 2012.

MATTAR, J. **Gamificação, jogos e aprendizagem**. São Paulo: Pearson, 2017.

MORAN, J. M. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: um guia prático**. Campinas: Editora Papirus, 2015.

MORAN, J. **Tecnologias Digitais na Educação: Reflexões e Práticas**. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.

NAY HOME. **A Lenda do Acre**. [s. l.]: [s. n.]. [2024]. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Mather.GameStudio.ALendaDoAcre&hl=en&gl=us&pli=1>. Acesso em: 10 jan. 2024.

UNITY TECHNOLOGIES. **Level up your code with design patterns and SOLID**. [s. n.]: [s. n.], 2024a. *Ebook*. Disponível em:

https://cdn.bfldr.com/S5BC9Y64/at/2g8gww5kf6gsb2krfpjhcv/Level_up_your_code_with_design_patterns_and_SOLID_e-book.pdf. Acesso em: 10 jan. 2024.

UNITY TECHNOLOGIES. **Unity**. [s. l.]: [s. n.]. 2024b. Disponível em: <https://unity.com/pt>. Acesso em: 10 jan. 2024.

ANEXO A – PRODUTO EDUCACIONAL

**PRODUTO EDUCACIONAL****RPG COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL PARA
O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO
CAMPUS RIO BRANCO**

GUIA DE APOIO



PRODUTO EDUCACIONAL

RPG COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL PARA
O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO
CAMPUS RIO BRANCO

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação - CIP

C117p Cabral, João de Lima.

Produto educacional: RPG como estratégia educacional para o ensino de história regional no campus Rio Branco / João de Lima Cabral, José Júlio César Araújo. – Rio Branco, 2024. 39 p. : il. ; 30 cm.

ISBN 978-65-91-26856-3

Produto Educacional de natureza do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica – Instituto Federal do Acre, 2024.

1. Jogos - ensino. 2. História regional. 3. Crítica social. 4. Ludicidade. 5. Cultura. I. Título. II. Araújo, José Júlio César.

CDD 371.387

Ficha Catalográfica Elaborada pelo Bibliotecário Ueliton Araújo Trindade CRB 11/1049

RIO BRANCO - AC

2024

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ACRE - IFAC
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA - PROFEPT

JOÃO DE LIMA CABRAL
JOSÉ JULIO CÉSAR DO NASCIMENTO ARAÚJO

PRODUTO EDUCACIONAL

RPG COMO ESTRATÉGIA EDUCACIONAL PARA O ENSINO DE HISTÓRIA REGIONAL NO CAMPUS RIO BRANCO

RIO BRANCO - AC

2024

APRESENTAÇÃO

Caro(a) Professor(a),

Este guia foi elaborado com o objetivo de apoiar sua prática docente, oferecendo estratégias inovadoras para tornar as aulas de História mais envolventes e eficazes. Estudos recentes mostram que os métodos tradicionais de ensino, baseados apenas na exposição oral, muitas vezes não são suficientes para captar o interesse e a participação ativa dos alunos. Por isso, é essencial que busquemos novas abordagens para alcançar melhores resultados.

Uma das metodologias que proponho neste guia é a gamificação, uma abordagem que utiliza elementos de jogos para tornar o aprendizado mais interativo e prazeroso. A ludicidade proporcionada pelos jogos pode transformar conceitos históricos complexos em experiências envolventes e significativas para os alunos.

A gamificação pode desempenhar um papel crucial na dinâmica da sala de aula. Ao integrar jogos no processo de ensino, você poderá promover maior interação entre os alunos, entre o professor e os alunos, e também entre os alunos e o conteúdo histórico estudado. Além disso, os jogos podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades importantes, como seguir regras, trabalhar em equipe, aprender com os erros e manter um espírito de competição saudável.

Este guia tem a intenção de ser um recurso valioso para ajudá-lo a criar aulas de História mais dinâmicas e participativas. Espero que as estratégias apresentadas aqui contribuam para um ensino mais envolvente e eficaz.

Atenciosamente,

João de lima Cabral

SUMÁRIO

• INTRODUÇÃO	P. 01
• OBJETIVOS	P. 02
• TELAS INICIAIS	P. 03
• MODO VERSÃO COMPLETA DE RPG DE MESA: REFERÊNCIAS	P. 04
• MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TELAS	P. 05
• MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - CARDS	P. 06
• MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS	P. 08
• MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS	P. 16
• MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR	P. 28
• MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR - CAPÍTULOS	P. 27
• RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES	P. 33
• RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES - CARDS DE PERSONAGENS	P. 34
• RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES - MERCADO	P. 35

1 - INTRODUÇÃO

O jogo "A Lenda do Acre" é um RPG (Role-Playing Game) desenvolvido como produto educacional no âmbito do Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Acre (IFAC). Este jogo visa promover um ensino crítico da história regional acreana, engajando os alunos através de uma imersão profunda nas complexas interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX.

A criação desse jogo teve como objetivo principal gerar um engajamento dos alunos frente à temática da história regional acreana, permitindo assim que eles conseguissem relacionar os eventos históricos com suas próprias interpretações e pesquisas. Este jogo incentiva os alunos a explorarem as complexas interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX no território acreano.

A utilização de jogos no ensino de história pode ser uma ferramenta viável capaz de proporcionar uma aprendizagem significativa aos alunos. Surgem como uma possibilidade de oferecer um ganho significativo de qualidade ao processo de ensino e aprendizagem em história regional. Os jogos oportunizam o uso de ferramentas como narrativas interativas, resolução de problemas, cooperação e competição, além de potencializar o aspecto engajador da aprendizagem.

Assim, o produto educacional "A Lenda do Acre" busca amenizar as dificuldades encontradas no ensino e aprendizagem do conteúdo histórico, explorando os aspectos relacionados ao contexto histórico, interpretação de eventos, identificação de personagens históricos e resolução de conflitos narrativos.

2 - OBJETIVOS



OBJETIVOS DO JOGO

- Explorar de forma lúdica as interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX no Acre;
- Demonstrar que a história regional pode ser ensinada através de um RPG;
- Estimular a curiosidade, o trabalho em equipe, a resolução de problemas e a elaboração de respostas críticas.

CAPACIDADES A SEREM TRABALHADAS

- Apropriar-se de conhecimentos referentes à história do Acre;
- Visualizar a relação entre a história regional e o lúdico;
- Perceber as conexões históricas com o seu cotidiano, compreendendo a importância dos eventos passados para a realidade atual.

3 - TELAS INICIAIS



fonte: Autor 2024



fonte: Autor 2024

O jogo "A Lenda do Acre" possui duas telas iniciais que buscam ambientar o jogador para os objetivos do jogo. Ao clicar no menu "Iniciar" o mesmo será levado a tela de opções do jogo, onde encontrará três opções para desenvolver a sua narrativa.

A tela "**versão completa: RPG de Mesa**" – possui todos os elementos necessários para se desenvolver uma campanha tradicional de mesa, pensada para jogadores mais experientes este modo apresenta a ficha de personagens, livro de regras completo, com introdução, conceitos básicos, descrição de atributos, sistema de jogo, ambientação, orientações ao mestre do jogo e regras para ação e tabelas com valores de referência.

A tela "**versão Mestre: Campanha para professor**" possui uma campanha completa jogável baseada em elementos da História Acreana do final do Sec. XIX e início do XX, com narrativa própria e a possibilidade de jogar em capítulos. Nesse ambiente é possível encontrar os cards de personagens, a opção de início e jogo por capítulos.

"A tela **RPG em turnos: Combate simples**" oferece aos jogadores a opção de desfrutar de uma tela de combate ainda em desenvolvimento com dois modos de jogo: história e Explorar, dessa forma é possível criar narrativa própria e explorar os sistema de combate presente para otimizar as decisões.

4 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA: REFERÊNCIAS

Esta versão busca apresentar todas as regras e mecânicas de "A Lenda do Acre" que forma baseadas na adaptação de elementos de sistemas de RPG estabelecidos, garantindo um equilíbrio entre simplicidade, profundidade e versatilidade. temos como referencias:

- **Dungeons & Dragons (D&D)** introduziu o sistema d20 como uma de suas principais inovações, utilizando um dado de 20 lados para resolver ações e determinar o sucesso ou falha das mesmas.
- **Savage Worlds** é um sistema de RPG conhecido por sua simplicidade e velocidade de jogo.
- **GURPS (Generic Universal RolePlaying System)** é um sistema de RPG altamente versátil, capaz de ser adaptado a qualquer gênero ou cenário, com foco em um realismo detalhado e na criação de personagens profundos e multifacetados.
- **Call of Cthulhu** é um sistema de RPG focado em horror e investigação, baseado nas obras de H.P. Lovecraft, conhecido por sua ênfase em atmosfera, mistério e na fragilidade dos personagens humanos.
- **Fate Core** é um sistema de RPG que foca na narrativa colaborativa e no uso de aspectos para definir características dos personagens e do mundo. tais elementos estão dirimidos ao longo de todo o progresso

5 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA TELAS



fonte: Autor 2024

As telas dessa versão apresentam os elementos principais para a realização das partidas, embora não se apresentem introduzidas via sistema de jogo no aplicativo essa versão pode ser executada como RPG tradicional, uma vez que o jogador encontrara todos os elementos e explicações de execução necessários de forma clara e objetiva.

1 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - CARDS



fonte: Autor 2024

Para a construção dos personagens, foram idealizadas personalidades e aspectos sociais que remontam as pessoas que habitavam a região Acreana em meados do sec. XIX e início do Sec. XX, cada personagem possui 28 pontos de atributos que podem ser distribuídos em:

- **Força (FOR):** Representa a capacidade física e resistência.
- **Destreza (DES):** Reflete a agilidade e precisão.
- **Inteligência (INT):** Mede a capacidade de raciocínio e aprendizado.
- **Sabedoria (SAB):** Representa percepção e intuição.
- **Carisma (CAR):** Indica a habilidade de liderança e persuasão.

Distribua 28 pontos entre esses atributos, com um mínimo de 1 e máximo de 10 em cada atributo.

7 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - CARDS

Escolha de Habilidades

- Engenharia, Persuasão, Sobrevivência, Combate corpo a corpo, Conhecimento da Floresta, Herbalismo, Táticas Militares, Liderança.
- Escolha 5 habilidades principais e 3 secundárias. As principais começam com +3 e as secundárias com +1.

Histórico e Motivação

- Defina um breve histórico e a motivação do personagem, que guiará suas ações durante a campanha.

Equipamento Inicial

- Cada personagem começa com um conjunto básico de equipamentos relevantes para sua profissão e história (ferramentas de engenharia, armas, suprimentos de sobrevivência, etc.)

a Escolha de equipamentos deve ser dialogada junto ao mestre a fim de que sejam aceitas, aqui é importante a pesquisa a fim e se caracterizar corretamente os personagens com equipamentos condizentes com a época usos e costumes do período trabalhado.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

Escolha de Habilidades

- Engenharia, Persuasão, Sobrevivência, Combate corpo a corpo, Conhecimento da Floresta, Herbalismo, Táticas Militares, Liderança.
- Escolha 5 habilidades principais e 3 secundárias. As principais começam com +3 e as secundárias com +1.

Histórico e Motivação

- Defina um breve histórico e a motivação do personagem, que guiará suas ações durante a campanha.

Equipamento Inicial

- Cada personagem começa com um conjunto básico de equipamentos relevantes para sua profissão e história (ferramentas de engenharia, armas, suprimentos de sobrevivência, etc.)

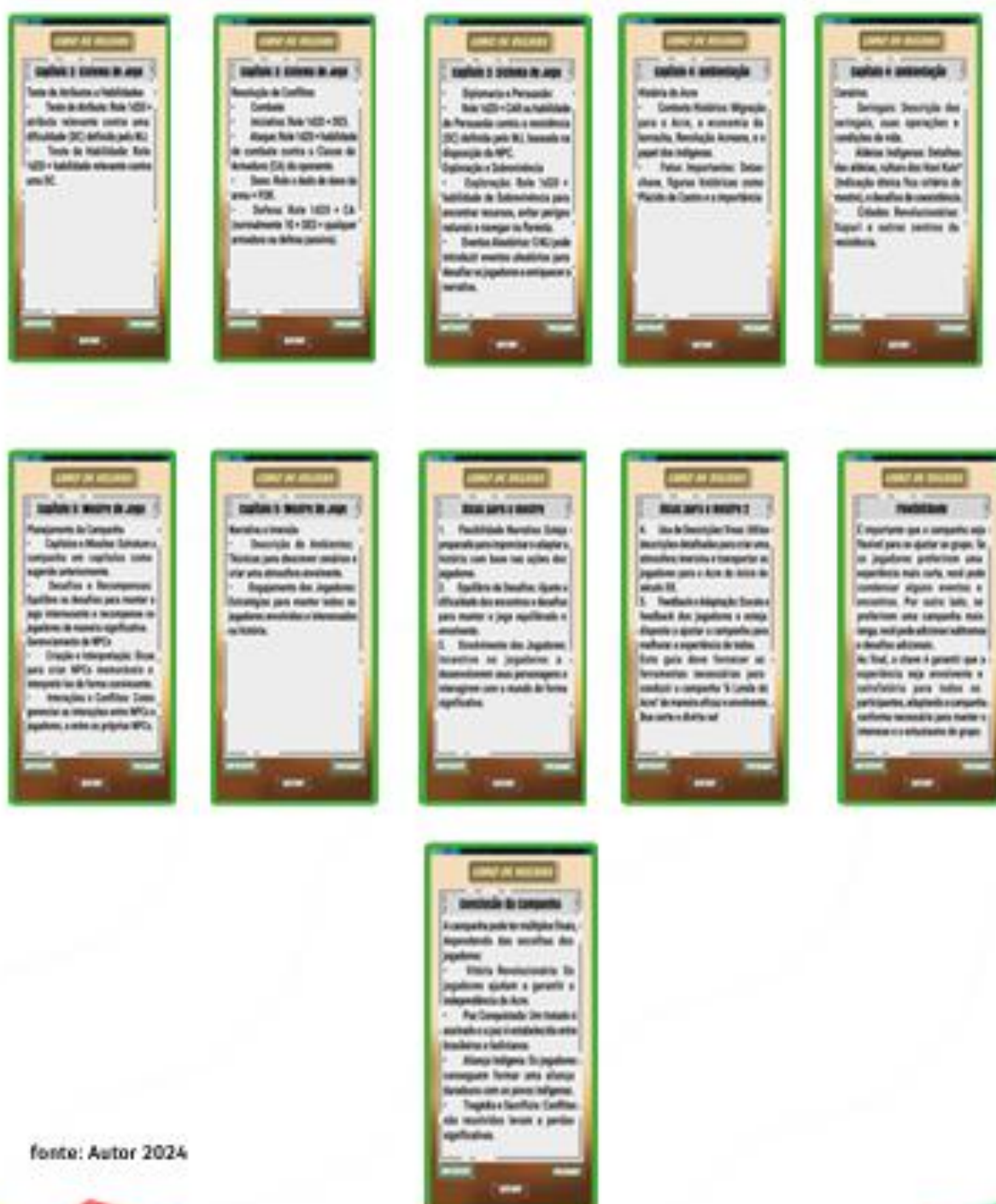
a Escolha de equipamentos deve ser dialogada junto ao mestre a fim de que sejam aceitas, aqui é importante a pesquisa a fim e se caracterizar corretamente os personagens com equipamentos condizentes com a época usos e costumes do período trabalhado.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS



fonte: Autor 2024

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS



fonte: Autor 2024

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

Na opção de livros de regras, estão distribuídos os elementos fundamentais para a compreensão de mecânicas e estruturas do jogo, a concepção destes elementos é fundamental. A introdução do livro de regras fornece uma visão geral do cenário e do tema do RPG "A Lenda do Acre". Este capítulo é crucial para situar os jogadores no contexto histórico e cultural da campanha, explicando a importância da Revolução Acreana e as dinâmicas entre seringueiros, indígenas, revolucionários e forças estrangeiras.

REGRAS DE COMBATE

O combate é um elemento central em "A Lenda do Acre", envolvendo confrontos físicos entre personagens jogáveis (PJs) e inimigos, sejam eles mercenários, animais selvagens ou outros adversários. As regras de combate são importantes porque estruturam como esses conflitos são resolvidos, garantindo que sejam justos e emocionantes.

Iniciativa

A iniciativa: Define a ordem das ações no combate. Cada personagem rola um dado de iniciativa (geralmente um D20) para determinar quem age primeiro.

- Todos os personagens rolam $1d20 + DES$. A ordem de atuação é do maior para o menor resultado.

Ações em Combate

Ações e Movimentos: Cada turno de combate permite aos personagens realizar ações (como atacar, defender ou usar uma habilidade) e movimentos (deslocar-se pelo campo de batalha).

- Ataque: Role $1d20 + \text{habilidade de combate relevante (corpo a corpo ou à distância)}$ contra a CA do Oponente.
- Defesa: Role $1d20 + CA$ (normalmente $10 + DES + \text{qualquer armadura ou defesa passiva}$).
- Movimento: Os personagens podem se mover uma distância determinada por seu atributo de Destreza.
- Usar Item: Os personagens podem usar um item de seu inventário, como poções ou ferramentas.
- Ações Especiais: Inclui desengajar, esquivar, usar habilidades especiais ou executar táticas militares.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

Rolagem de Dados para Ataque e Defesa:

Os jogadores rolam dados para determinar o sucesso dos ataques e das defesas. Modificadores baseados nas habilidades dos personagens e nas condições do combate podem influenciar os resultados.

Dano

- Dano e Cura: Regras para calcular o dano causado pelos ataques e como os personagens podem recuperar pontos de vida, seja através de descanso, tratamento médico ou uso de itens de cura.
- Role o dado de dano da arma + modificador de atributo relevante (FOR para corpo a corpo, DES para distância).

Recuperação

- Personagens recuperam 1d6 pontos de vida por noite de descanso completo.
- Uso de itens de cura ou habilidades específicas pode aumentar a recuperação.

Essas regras são essenciais para manter o combate organizado e emocionante, proporcionando desafios e oportunidades para os jogadores demonstrarem suas habilidades estratégicas.

8 - MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

O desenvolvimento de personagens é o processo pelo qual os jogadores melhoram e evoluem seus PJs ao longo da campanha. Este elemento é vital porque incentiva o investimento emocional dos jogadores em seus personagens e cria um senso de progresso.

Experiência (XP) e Subida de Nível

- Personagens ganham XP completando missões, superando desafios e realizando interações significativas.
- Marcos de XP para subir de nível podem ser definidos pelo MJ. Exemplo: 100 XP para o nível 2, 300 XP para o nível 3, etc.
- Ao subir de nível, personagens podem melhorar seus atributos, adquirir novas habilidades e **talentos**.

Exemplos de Talentos:

- Resistência: +2 PV por nível.
- Mestre em Herbalismo: +2 em todos os testes de Herbalismo.
- Líder Nato: +2 em todos os testes de Liderança.
- Guerreiro Experiente: +1 em todas as jogadas de ataque.
- Exemplos de Perícias:
- Herbalismo Avançado: Permite criar poções mais potentes.
- Explorador da Floresta: Bônus +2 em testes de navegação e sobrevivência na floresta.
- Estrategista: Bônus +2 em testes de Táticas Militares.

8. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

INTERAÇÃO SOCIAL

- **Interação social** refere-se às trocas e diálogos entre os personagens jogáveis e os personagens não jogáveis (NPCs), assim como entre os próprios PJs. Este elemento é crucial para a construção da narrativa e a resolução de conflitos sem o uso de violência.
- **Diálogos e Negociações:** Os jogadores usam suas habilidades de persuasão, intimidação e diplomacia para interagir com NPCs, obter informações, negociar acordos e evitar confrontos.
- **Relacionamentos:** As relações formadas durante o jogo, tanto positivas quanto negativas, podem influenciar a narrativa e as missões futuras.
- **Tomada de Decisões:** As escolhas feitas durante as interações sociais podem ter consequências de longo prazo, afetando a história e o desenvolvimento dos personagens.
- A interação social enriquece a narrativa, proporcionando profundidade e complexidade ao jogo.

Reputação e Influência

- **Sistema de Reputação:** As ações dos personagens influenciam como são vistos pelas diferentes facções.

Exemplo: Ajudar os indígenas pode aumentar a reputação com eles, mas reduzir com os seringueiros.

- **Testes de Carisma e Diplomacia:** Role 1d20 + CAR ou habilidade de Persuasão contra a resistência (DC) definida pelo MJ.

8. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - LIVRO DE REGRAS

ECONOMIA E RECURSOS

Sistema Econômico

- **Moeda:** Defina uma moeda simples para transações (Ex: Cruzeiros).
- **Valores de Itens:**
- **Itens Comuns:** Comida (5 Cruzeiros), Água (2 Cruzeiros), Rede de Dormir (10 Cruzeiros).
- **Itens Raros:** Armas (20-50 Cruzeiros), Ferramentas de Engenharia (30 Cruzeiros), Poções de Cura Avançada (50 Cruzeiros).

Gestão de Recursos

Suprimentos Essenciais: Acompanhe comida, água e munição.

Falta de recursos pode causar penalidades (Ex: -2 em todos os testes se faltar comida por mais de 2 dias).

CONSEQUÊNCIAS E MORALIDADE

Sistema de Consequências

O sistema de consequências refere-se à maneira como as ações e decisões dos jogadores afetam a narrativa e o mundo do jogo. Este elemento é fundamental para criar uma sensação de impacto e responsabilidade.

- **Moralidade:** As ações dos personagens têm consequências morais, afetando suas relações e a narrativa.

Exemplo: Escolhas de salvar ou explorar uma aldeia indígena afetam futuras interações com aquele grupo.

- **Impacto a Longo Prazo:** Decisões importantes alteram o curso da campanha.

Exemplo: Ajudar a revolução pode trazer benefícios imediatos, mas também atrair a ira de forças opostas no futuro.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

As tabelas de referência são ferramentas cruciais em um livro de regras de RPG, servindo como recursos rápidos e organizados que facilitam o fluxo do jogo. Essas tabelas compilam informações essenciais de forma condensada e acessível, permitindo que jogadores e Mestres do Jogo (MJ) encontrem rapidamente os dados de que precisam sem interromper a narrativa.

As tabelas de referência são indispensáveis para qualquer RPG de mesa, pois:

- **Agilizam o Jogo:** Reduzem o tempo gasto em consultas de regras e dados, permitindo que o jogo flua sem interrupções desnecessárias.
- **Aumentam a Acessibilidade:** Facilitam o acesso a informações críticas, tornando o jogo mais acessível tanto para veteranos quanto para novatos.
- **Mantêm a Consistência:** Garantem que regras e mecânicas sejam aplicadas de maneira consistente e justa, melhorando a experiência geral do jogo.
- **Enriquecem a Narrativa:** Fornecem ao MJ ferramentas para criar uma narrativa envolvente e dinâmica, adicionando complexidade e profundidade à campanha.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.1 ATRIBUTOS E MODIFICADORES

Atributos são características fundamentais que descrevem as capacidades inatas dos personagens. Eles são essenciais para determinar o sucesso ou fracasso de várias ações durante o jogo. Os principais atributos podem incluir:

- **Força (FOR):** Mede a potência física do personagem. Influencia o dano em combate corpo a corpo e a capacidade de carregar peso.
- **Destreza (DES):** Refere-se à agilidade e coordenação. Afeta a precisão de ataques à distância e a habilidade de esquivar-se.
- **Constituição (CON):** Indica a resistência física e saúde geral. Determina pontos de vida e resistência a venenos e doenças.
- **Inteligência (INT):** Representa a capacidade de raciocínio e conhecimento. Importante para habilidades técnicas e resolução de problemas.
- **Sabedoria (SAB):** Relaciona-se à percepção e julgamento. Crucial para habilidades de sobrevivência e percepção.
- **Carisma (CAR):** Mede a capacidade de influenciar os outros. Essencial para persuasão, liderança e interações sociais.

Modificadores são ajustes aplicados aos testes de habilidade baseados nos atributos do personagem. Por exemplo, um personagem com alta força terá um modificador positivo em testes que envolvem levantar objetos pesados ou lutar corpo a corpo. Esses modificadores garantem que os atributos influenciem diretamente o desempenho dos personagens nas suas ações.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE ATRIBUTOS E MODIFICADORES

ATRIBUTO	PONTOS	MODIFICADOR
1	-5	-5
2-3	-4	-4
4-5	-3	-3
6-7	-2	-2
8-9	-1	-1
10-11	0	0
12-13	+1	+1
14-15	+2	+2
16-17	+3	+3
18-19	+4	+4
20	+5	+5

fonte: Autor 2024

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.2 DIFICULDADES COMUNS

As dificuldades comuns (DC) são valores-alvo que os jogadores precisam atingir ou superar em testes de habilidade para realizar com sucesso uma ação. Essas dificuldades são determinadas pelo Mestre do Jogo (MJ) e refletem a complexidade ou desafio da tarefa em questão.

- **Fácil (DC 10):** Ações triviais ou de baixa complexidade, como acender uma fogueira.
- **Moderado (DC 15):** Tarefas com alguma dificuldade, como escalar uma árvore média.
- **Difícil (DC 20):** Desafios significativos, como nadar contra uma correnteza forte.
- **Muito Difícil (DC 25):** Tarefas extremamente desafiadoras, como desarmar uma armadilha complexa.
- **Quase Impossível (DC 30):** Ações que exigem habilidades extraordinárias ou sorte, como convencer um inimigo jurado a se render.

As dificuldades comuns ajudam a estruturar o jogo, dando ao MJ uma referência para determinar quão exigente é uma ação e aos jogadores uma ideia do que esperar.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE DIFICULDADES COMUNS

TAREFA	DIFICULDADES COMUNS
Tarefa muito fácil	5
Tarefa fácil	10
Tarefa moderada	15
Tarefa difícil	20
Tarefa muito difícil	25
Tarefa quase impossível	30

fonte: Autor 2024

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.3 EQUIPAMENTOS E SEUS EFEITOS

Equipamentos são itens que os personagens podem adquirir e usar durante a campanha. Eles são fundamentais para a sobrevivência, combate e resolução de problemas. Os equipamentos são categorizados em várias classes, como armas, armaduras, ferramentas e itens utilitários.

- **Armas:** Cada tipo de arma possui características específicas, como dano, alcance e propriedades especiais. Por exemplo, um facão pode causar 1d6 de dano e ser eficaz em combate corpo a corpo, enquanto um arco pode causar 1d8 de dano à distância.
- **Armaduras:** Oferecem proteção contra ataques, aumentando a Classe de Armadura (CA) do personagem. Uma armadura de couro leve pode adicionar +2 à CA, enquanto uma cota de malha pode oferecer +4.
- **Ferramentas:** Incluem itens como kits de primeiros socorros, ferramentas de engenharia e
- **kits de herbalismo.** Esses itens permitem aos personagens realizar tarefas específicas com maior eficácia.
- **Itens Utilitários:** Podem incluir lanternas, cordas, pederneiras e cantis. Esses itens são essenciais para a sobrevivência e exploração.

Os equipamentos e seus efeitos são cruciais para que os personagens possam enfrentar os desafios da campanha de forma eficaz, oferecendo vantagens específicas em situações diversas.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE EQUIPAMENTOS E EFEITOS

EQUIPAMENTO	EFEITO
Facão	Dano 1d6 + FOR (corpo a corpo)
Revólver	Dano 1d8 + DES (distância)
Arco e Flecha	Dano 1d6 + DES (distância)
Bolsa de Ervas	Cura 1d4 pontos de vida
Ferramentas de Engenharia	Hábil +2 em testes de Engenharia
Kit de Primeiros Socorros	Cura 1d6 pontos de vida
Mapa da Região	Hábil +2 em testes de Navegação
Rede de Dormir	Evita penalidades de sono na floresta
Cordas e Gancho	Hábil +2 em testes de Escalada
Armadilha Protetor	Hábil +1 em todas as jogadas de defesa
Poção de Cura Avançada	Cura 2d6 pontos de vida

fonte: Autor 2024

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

EVENTOS ALEATÓRIOS

são acontecimentos inesperados que podem ocorrer durante a campanha, adicionando um elemento de surpresa e imprevisibilidade ao jogo. Esses eventos são determinados pelo MJ e podem incluir:

- **Encontros com Animais Selvagens:** Uma onça pode surgir no caminho, exigindo que os personagens lidem com a ameaça.
- **Descoberta de Recursos:** Os personagens podem encontrar uma fonte de água ou uma planta medicinal valiosa.
- **Interações com NPCs:** Um viajante perdido pode cruzar o caminho dos personagens, pedindo ajuda ou oferecendo informações.

Esses eventos mantêm o jogo dinâmico e excitante, forçando os jogadores a adaptarem suas estratégias e reagirem a novas situações.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE EVENTOS ALEATÓRIOS

EVENTO	EFEITO
Tempestade Tropical	Movimentação reduzida pela metade por 1d4 horas
Encontro com Animais	Batalha contra um grupo de onças (1d4+1)
Grupo de Exploradores	Encontro com outro grupo, pode ser aliado ou inimigo
Aldeia Desconhecida	Descoberta de uma nova aldeia indígena
Seringueiros Hostis	Confronto com seringueiros que não querem concorrência

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

9.4 EVENTOS CLIMÁTICOS

refletem as condições meteorológicas variáveis que podem afetar a campanha, criando desafios ou oportunidades para os personagens. Exemplos de eventos climáticos incluem:

- **Tempestades Tropicais:** Fortes chuvas e ventos dificultam a visibilidade e os movimentos, tornando a travessia da floresta mais perigosa.
- **Secas:** A falta de água pode forçar os personagens a buscarem fontes alternativas de hidratação e alimentação.
- **Nevoeiro Denso:** Reduz a visibilidade, complicando a navegação e aumentando o risco de encontros inesperados.
- **Calor Extremo:** Exige que os personagens gerenciem cuidadosamente seus recursos de água e evitem a exaustão.

Eventos climáticos adicionam uma camada de realismo e dificuldade ao jogo, exigindo que os personagens se adaptem às condições mutáveis do ambiente.

9. MODO VERSÃO COMPLETA RPG DE MESA - TABELAS

TABELA DE EVENTOS CLIMÁTICOS

EVENTO	EFEITO
Chuva Forte	Penalidade de -2 em testes de Percepção e Movimentação
Sol Escaldante	Personagens sem proteção sofrem 1d4 de dano por desidratação
Cheia dos Rios	Áreas próximas aos rios ficam inacessíveis por 1d6 dias

fonte: Autor 2024

10. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR

Esta versão busca apresentar todas as regras e mecânicas de "A Lenda do Acre" que forma baseadas na adaptação de elementos de sistemas de RPG estabelecidos presentes na versão completa. ademais a proposta apresenta campanha otimizada para ser totalmente jogada via aplicativo. contendo regras simplificadas e campanha composta por 04 capítulos. A campanha é concebida como um guia extremamente flexível, permitindo que o professor utilize e adapte os conteúdos ministrados ou que pretende pesquisar nas aulas sobre a história do Acre. A história apresentada serve como um roteiro inicial, onde tanto os personagens quanto os elementos narrativos são utilizados para incentivar a pesquisa e o aprofundamento na história acreana. o RPG conta com os seguinte elementos narrativos:

- **Tema:** A migração para a região do Acre, a Revolução Acreana e os indígenas locais.
- **Resumo:** Os jogadores são um grupo heterogêneo de migrantes, revolucionários e indígenas que devem navegar pelas complexas interações sociais e políticas do final do século XIX e início do século XX. Juntos, eles enfrentarão desafios relacionados à colonização, conflitos armados e a luta pela preservação das culturas indígenas

10. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR

A campanha de "A Lenda do Acre" possui regras simples e intuitivas, baseadas na engine do jogo. Uma das principais mecânicas é a rolagem randômica de um dado de 20 lados (d20). Cada ação realizada pelos jogadores é influenciada pelo valor apresentado após a rolagem do dado. Esse valor determina os caminhos que a narrativa pode seguir, proporcionando uma experiência única a cada jogo.

A experiência narrativa foi cuidadosamente planejada para servir como um guia flexível. O professor tem a liberdade de incluir elementos adicionais, como fatos históricos, datas importantes, aspectos geográficos e características do relevo, conforme suas pesquisas e interesses. Isso permite um aprofundamento da experiência, tornando o jogo não apenas uma ferramenta de ensino, mas também um meio de enriquecer o conhecimento dos alunos sobre a história do Acre.

Implementação na Sala de Aula

A flexibilidade do jogo possibilita sua adaptação a diferentes contextos educacionais. O professor pode utilizar o jogo para abordar diversos temas históricos de maneira interativa e engajadora. A narrativa do jogo pode ser expandida ou ajustada conforme necessário, permitindo a inclusão de novos desafios e eventos históricos relevantes.

Essa abordagem dinâmica visa não apenas a transmissão de conhecimentos históricos, mas também o desenvolvimento de habilidades cruciais, como o pensamento crítico, a colaboração e a capacidade de resolver problemas complexos. Ao vivenciarem os eventos históricos de forma interativa, os alunos têm a oportunidade de aprofundar seu entendimento sobre o passado e refletir sobre suas implicações no presente.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPÍTULOS

11,1 - CAPÍTULO I: A CHEGADA

Objetivo: Introduzir os jogadores ao ambiente do Acre e estabelecer seus personagens.

Cenário: Final do século XIX. Os personagens chegam ao Acre, vindos de diferentes partes do Brasil e do mundo, atraídos pela promessa de riqueza com a extração de borracha.

Personagens Jogadores (PJs):

1. **Miguel**, seringueiro envolvido por seu patrão nos conflitos do território Acriano.
2. **Rosa**, a Aventureira: Uma mulher forte e destemida do nordeste, que veio em busca de novas oportunidades. Habilidades: Sobrevivência, Combate corpo a corpo.
3. **Iara**, a Indígena: Nativa do povo Huni Kuin* (indicação étnica fica a critério do mestre), que busca proteger sua terra e cultura. Habilidades: Conhecimento da Floresta, Herbalismo.
4. **Juan**, o Revolucionário: Um exilado boliviano que apoia a independência do Acre. Habilidades: Táticas Militares, Liderança.

NPCs Importantes:

- **Coronel Plácido de Castro:** Líder dos revolucionários acreanos.
- **José, o Seringalista:** Um poderoso barão da borracha com interesses próprios.
- **Cacique Aramã:** Líder dos Huni Kuin* (indicação étnica fica a critério do mestre), sábio e respeitado.

Encontro Inicial: Os personagens se encontram em uma balsa improvisada cruzando o rio Acre, cada um com seus próprios motivos para estar ali. Durante a travessia, são atacados por um grupo de capangas contratados por seringalistas que não querem concorrência.

Desafio: Os jogadores devem cooperar para repelir o ataque e, assim, começam a formar laços entre si.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPÍTULOS

11.2 - CAPÍTULO II: O SERINGAL

- **Objetivo:** Estabelecer a tensão entre seringalistas e os recém-chegados.
- **Cenário:** Um seringal em plena produção, rodeado por densas florestas.
- **Missão:** Os personagens são contratados para trabalhar no seringal, onde descobrem condições de trabalho análogas à escravidão e a exploração brutal dos trabalhadores.
- **Desafio:** Planejar e executar uma revolta dos trabalhadores do seringal. Eles devem convencer os trabalhadores a se unirem, enfrentar os capatazes e tomar controle do seringal.
- **Recompensa:** Conquistando o seringal, ganham recursos e apoio para as próximas etapas da campanha.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPÍTULOS

11.3 CAPÍTULO III: A REVOLUÇÃO

- **Objetivo:** Participar ativamente da Revolução Acreana.
- **Cenário:** Cidade de Xapuri, centro da resistência acreana.
- **Missão:** Auxiliar Plácido de Castro em várias operações militares contra as forças bolivianas. Os jogadores devem executar missões de sabotagem, espionagem e batalhas campais.
- **Desafio:** Coordenar ataques estratégicos enquanto enfrentam traições internas e a crescente tensão entre os indígenas e os migrantes.
- **Evento Chave:** Um confronto direto com as forças bolivianas na Batalha de Acre. Os jogadores desempenham papéis cruciais, suas decisões influenciarão o resultado da batalha.

11. MODO VERSÃO MESTRE: CAMPANHA PARA PROFESSOR CAPÍTULOS

11.4 CAPÍTULO IV: PAZ E CONFLITO

- **Objetivo:** Resolver a tensão entre os indígenas e os colonizadores após a revolução.
- **Cenário:** Aldeia Huni Kuin* (indicação étnica fica a critério do mestre) e áreas circunvizinhas.
- **Missão:** Mediar a paz entre os seringueiros e os povos indígenas. Enfrentar ameaças externas de seringalistas e novos colonos que chegam após a vitória revolucionária.
- **Desafio:** Os personagens devem resolver conflitos através de diplomacia, combates e alianças. A relação entre Iara e seu povo será central para decidir o destino das negociações.
- **Evento Final:** Uma grande reunião entre líderes indígenas, seringueiros e os revolucionários. Um ataque inesperado de seringalistas descontentes obriga os jogadores a unir todas as facções para defender a terra que agora todos chamam de lar.
- **Conclusão:** Dependendo das ações dos jogadores, o Acre pode se tornar um exemplo de coexistência pacífica e próspera ou um campo de batalha contínuo por recursos e poder.

12. RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES



Essa versão foi desenvolvida para que os jogadores possam criar suas próprias campanhas e regras, com foco na história regional. Dessa forma, eles podem aproveitar o sistema de combate disponível no aplicativo, que inclui um sistema randômico de rolagem de dados (baseado no sistema d20), inventário ilustrativo, mercado, e cartas de personagens. Diferentemente das outras opções, nesta versão não há regras fixas ou um sistema detalhado de elementos, proporcionando total liberdade criativa para que tanto o mestre quanto os jogadores possam elaborar esses aspectos conforme desejarem.

13. RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES CARDS DE PERSONAGENS



PERSONAGENS JOGADORES (PJS) – SUGESTÕES ILUSTRATIVAS:

- **Miguel, o Seringueiro:** Um trabalhador da floresta envolvido por seu patrão nos conflitos do território acreano.
- **Rosa, a Aventureira:** Uma mulher forte e destemida do Nordeste, que veio em busca de novas oportunidades.
- **Habilidades:** Sobrevivência, Combate corpo a corpo.
- **Iara, a Indígena:** Nativa do povo Huni Kuin* (a escolha étnica pode ser adaptada conforme o critério do mestre), que busca proteger sua terra e cultura.
- **Habilidades:** Conhecimento da Floresta, Herbalismo.
- **Juan, o Revolucionário:** Um exilado boliviano que apoia a independência do Acre.
- **Habilidades:** Táticas Militares, Liderança.
- **Essas sugestões são ilustrativas**, servindo como ponto de partida para que mestres e jogadores possam desenvolver e personalizar seus próprios personagens conforme desejarem.

14. RPG EM TURNOS: COMBATE SIMPLES MERCADO

O mercado ilustrativo é apresentado como uma sugestão, visando enriquecer a narrativa e adicionar elementos ao jogo. Ele oferece aos jogadores uma variedade de itens e recursos que podem ser integrados na história, ajudando a criar um ambiente mais imersivo e dinâmico. As opções disponíveis no mercado são flexíveis, permitindo que mestres e jogadores adaptem e expandam os elementos conforme suas necessidades e a progressão da campanha.



APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO (TCLE)



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO ACRE

CAMPUS RIO BRANCO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE PARA PAIS E/OU RESPONSÁVEL LEGAL DE ALUNOS MENORES

PROJETO DE PESQUISA ROLE-PLAYING GAME COMO INSTRUMENTO DE ENSINO CRÍTICO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAC CAMPUS RIO BRANCO

1. Convite para participar da pesquisa

Convidamos o(a) seu/sua filho/a menor ou legalmente incapaz, sob sua responsabilidade (no caso do participante da pesquisa ser menor de 18 anos ou legalmente incapaz) para participar da pesquisa *role-playing game* como instrumento de ensino crítico de história no ensino médio integrado do IFAC *campus* rio branco, que tem como pesquisador responsável o docente de história joão de lima cabral, o qual pode ser contatado por meio do telefone (68) 9997942-78

Solicitamos que você leia com atenção este termo de consentimento livre e esclarecido (tcle) e peça todos os esclarecimentos para sanar suas dúvidas sobre a pesquisa e sobre a sua participação (a participação de seu/sua filho/a). Se você se sentir esclarecido e aceitar o convite para participar o(a) seu/sua filho/a menor ou legalmente incapaz, sob sua responsabilidade participe) da pesquisa, solicitamos que assine a última página e rubrique as demais páginas das duas vias deste termo.

2. Informações sobre a pesquisa

3. A pesquisa tem por objetivo avaliar o *role-playing game* como instrumento de ensino crítico de história no ensino médio integrado do IFAC *campus* rio branco e se justifica pela necessidade de se pesquisar o rpg no ensino de história regional onde buscamos ir além da mera transmissão de fatos históricos, estimular o pensamento crítico dos alunos, questionando narrativas dominantes e promovendo uma análise das estruturas sociais, das relações de poder e impactos históricos nas comunidades locais. Os procedimentos metodológicos de coleta de dados serão empregadas várias técnicas de coletas de dados =, tais como questionários, e observação participante na fase de coleta de dados. Os procedimentos de análise serão realizados da seguinte forma: as anotações das observações participantes serão transcritas e organizadas de forma a identificar padrões, temáticas e categorias relevantes para o estudo. As respostas dos questionários serão tabuladas e analisadas quantitativamente.
4. A participação do/a seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade não é obrigatória, e você (ele/a) poderá desistir da pesquisa em qualquer momento, sem nenhum prejuízo à sua pessoa. A participação é voluntária e consiste em participação em responder questionário de sondagem sobre conteúdos relacionados ao ensino de história e aplicação de rodadas de rpg.
5. A população alvo é constituída por alunos do 3º ano dos cursos técnicos do IFAC *campus* rio branco.
6. Os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados em revistas e/ou eventos científicos. As informações pessoais coletadas (sua ou de seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade) não serão divulgadas em qualquer momento da pesquisa, nem na apresentação dos resultados.
7. Esclarecimentos sobre riscos, benefícios, providências e cautelas e formas de acompanhamento e assistência ao participante da pesquisa
8. Esclarecemos que a sua participação (de seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) na pesquisa poderá causar desconfortos e riscos tais

como algum desconforto que os participantes possam apresentar para participar dos grupos focais ou para responder ao questionários.

9. Para minimizar ou excluir os riscos da pesquisa, serão tomadas as providências e cautelas a fim de minimizar ou dirimir tal desconforto além de garantir a participação anônima e a guarda científica dos dados dos participantes, de suas respostas e percepções.
10. Esclarecemos que durante a realização da pesquisa (seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) será acompanhado e assistido pelo pesquisador responsável e que após o encerramento e/ou interrupção da pesquisa, (de seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) continuará a ser acompanhado/a, tendo direito a todos benefícios da pesquisa que lhe couberem.
11. **Garantias para os participantes da pesquisa**
12. (Seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) é livre para participar ou não da pesquisa. Se concordar em participar, você (seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) poderá retirar seu consentimento a qualquer tempo, sem sofrer nenhuma penalidade por causa da sua recusa ou desistência de participação.
13. Será mantido o sigilo absoluto (de seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) identidade, e a sua privacidade será preservada durante e após o término da pesquisa.
14. (seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) não receberá pagamento e nem terá de pagar por sua participação na pesquisa. Se houver alguma despesa decorrente de sua participação, (seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) será ressarcido pelo pesquisador responsável.
15. Caso a pesquisa cause (ao/à seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) algum dano, explicitado ou não nos seus riscos ou ocorridos em razão de sua participação, (seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal) será indenizado/a nos termos da legislação brasileira;
16. Após assinado por você e pelo pesquisador responsável, você receberá uma via deste tcle. (seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal assinará o termo de assentimento livre e esclarecido - tale, e também receberá uma via). A qualquer tempo, você poderá solicitar outras informações sobre

esta pesquisa e os seus procedimentos, para o seu pleno esclarecimento antes, durante e após o término da participação de seu/sua filho/a ou menor sob sua responsabilidade legal). Essas informações e esclarecimentos poderão ser solicitados ao pesquisador responsável João de Lima Cabral, pelo telefone nº (68) 999794278 e pelo e-mail joao.cabral@ifac.edu.br.

17. Você também poderá entrar em contato com o comitê de ética em pesquisa do Instituto Federal do Acre (Cep-Ifac) para solicitar todos e quaisquer esclarecimentos sobre a pesquisa, de segunda a sexta-feira, no horário de expediente. O Cep-Ifac funciona na sede do Ifac, que fica localizado Avenida Brasil, 920 - Xavier Maia; Sala Edhu, Cep: 69.903-068, fone: (68) 98101-8246; email: cep@ifac.edu.br

18. Você, poderá, ainda, entrar em contato com a Comissão Nacional de Ética em Pesquisa-Conep pelo telefone (61) 3315-5877 ou pelo e-mail conep@saude.gov.br, para solicitar esclarecimentos e sanar dúvidas sobre a pesquisa ou mesmo para denunciar o não cumprimento dos deveres éticos e legais pelo pesquisador responsável na realização da pesquisa.

19. Declaração do pesquisador responsável

Eu, João de Lima Cabral RG nº414225 e CPF 75502984249 declaro cumprir todas as exigências éticas contidas nos itens iv. 3 e iv.4 da resolução CNS Nº 466/2012, durante e após a realização da pesquisa

20. Consentimento do participante da pesquisa (ou representante legal)

Eu, _____,
RG nº _____, CPF nº _____, (responsável legal pelo/a menor ou legalmente incapaz) _____,
_____, declaro ter sido plenamente informado e esclarecido sobre a pesquisa e seus procedimentos apresentados neste TCLE e consinto de forma livre a participação (do/a meu/minha filho/a ou menor sob minha responsabilidade).

Rio Branco-Acre, _____ de _____ 202____.

Assinatura do participante da pesquisa

Assinatura do pesquisador

APÊNDICE B – TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)



TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TALE)

ROJETO DE PESQUISA ROLE-PLAYING GAME COMO INSTRUMENTO DE ENSINO CRÍTICO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFAC CAMPUS RIO BRANCO

Você está sendo convidado(a) a participar da pesquisa *Role-Playing Game* como instrumento de ensino crítico de história no ensino médio integrado do Ifac *Campus* Rio Branco., que será coordenada pelo(a) Mestrando João de Lima Cabral

Informamos que seu pai/mãe ou responsável legal permitiu a sua participação. Pretendemos saber:

- Discutir o uso de jogos para o ensino de História, dando enfoque as experiências descritas na literatura sobre a aplicação do RPG como estratégia de ensino.
- Levantar os conhecimentos prévios sobre a história regional dos estudantes do Ensino Médio Integrado e os conteúdos e práticas de ensino com professores da disciplina.
- Desenvolver e aplicar um RPG de história do Acre como estratégia de ensino crítico da história regional no Ensino Médio Integrado;
- Analisar o RPG enquanto estratégia de ensino da história regional no Ensino Médio Integrado do Instituto Federal do Acre *Campus* Rio Branco.

Gostaríamos muito de contar com você, mas você não é obrigado a participar e não tem problema se desistir. A pesquisa será feita no/a *Campus* Rio Branco), onde os

participantes (crianças/adolescentes) participarão da seguinte forma: serão parte importante da pesquisa através do preenchimento de pesquisa de sondagem de conteúdos relacionados a disciplina de História, bem como de rodadas de RPG (Role playng Game) . Para isso, será usado/a papel, caneta, plafaroma online para o preenchimento de formulário de pesquisa, bem como de instrumentos próprios do RPG (dados, carta de personagens e etc.), ele é considerado (a) seguro (a), mas é possível ocorrer desconforttos com temas e conteúdos relacionados a História . Caso aconteça algo errado, ou se você tiver algum desconforto serão tomadas providencias para dirimir os problemas você, seus pais ou responsáveis poderá(ão) nos procurar pelos contatos Fone: (68) 999794278 e email: joao.cabral@ifac.edu.br. A sua participação é importante, porque trará a possibilidade se de se visualizar a aplicação de RPG voltado ao ensino de História Regional no IFAC, campus rio branco, bem como elementos práticos da realização de rodadas de jogos como a interação, integração e estímulo a criatividade As suas informações ficarão sob sigilo, ninguém saberá que você está participando da pesquisa; não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa serão publicados em dados qunatitativos , mas sem identificar (dados pessoais, vídeos, imagens e áudios de gravações) dos participantes (crianças/adolescentes).

Você é livre em qualquer momento de não responder alguma questão, ou mesmo a sair desta pesquisa, no momento que quiser, e não terá nenhum prejuízo se tomar esta decisão. Basta nos avisar, que retiraremos os seus dados da pesquisa, em todas as fases em que ela ocorra. Agora, pode fazer as perguntas que quiser, para se sentir seguro(a) sobre este estudo. E, se estiver disposto a participar, solicitamos que assine o termo abaixo, que disponibilizará uma via para a sua posse.

ASSENTIMENTO (CONCORDÂNCIA) DE PARTICIPAÇÃO

Eu _____ aceito participar da pesquisa (*Role-Playing Game* como instrumento de ensino crítico de história no ensino médio integrado do Ifac *Campus* Rio Branco.). Entendi que pode haver riscos e benefícios que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir e que ninguém vai ficar com raiva de mim. Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus

responsáveis/responsáveis legais. Recebi uma via deste termo de assentimento, li e concordo em participar da pesquisa.

Rio Branco-Acre, 06 de dezembro de 2023

Assinatura do participante de pesquisa

Assinatura do pesquisador (a)

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:	
Pesquisador (a): Endereço: Rua da Libertação nº 21 bairro nova estação Telefone: (68)999794278 E-mail:joao.cabra@ifac.edu.br	Comitê de Ética em Pesquisa do Instituto Federal do Acre- CEP/IFAC Endereço: Av. Brasil, 920 - Xavier Maia, Rio Branco - AC Telefone: (68) 98101-8246 E-mail:cep@ifac.edu.br

Obs.: O participante da pesquisa ou seu representante e o pesquisador responsável deverão rubricar todas as folhas do TALE apondo suas assinaturas na última página do referido Termo.