



**Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?**

**22 e 23 | setembro | 21**

## **Brincando e aprendendo: a utilização do jogo "Histórias Conectadas" no Ensino Fundamental**

**Autor: JOAO FERREIRA SOBRINHO JUNIOR**

Email: joffersoju07@hotmail.com

**Coautor: CRISTINA DE CASSIA PEREIRA MORAES**

Email: cristinadecassiapmoraes@ufg.br

**Resumo** - O artigo se propõe a identificar aplicações práticas à utilização do jogo Histórias Conectadas – que trata da expansão marítima portuguesa no século XIV - para o ensino de história. Com fins a se alcançar esse objetivo, o percurso metodológico se fundamentou em uma pesquisa exploratória com a utilização de levantamento bibliográfico e documental, com abordagem qualitativa. E como resultado da pesquisa identificamos que do jogo Histórias Conectadas foram levantados alguns elementos que podem ser utilizados para ensino de história, fundamentado nos objetos diretrizes da BNCC. Conclui-se então que o jogo em questão, buscou representar o contexto da época (ambiental, histórico, político, estruturas básicas, fauna e flora, dentre outros) e assim, este pode oferecer variados caminhos a serem explorados pelo professor, de acordo com seu planejamento e/ou plano de aula.

Palavras-chave: Ensino de História, Grandes Navegações, Jogo Educativo Digital, Base Nacional Comum Curricular.

### **INTRODUÇÃO**

A natureza deste trabalho veio confirmar que nos tempos atuais o ensino foi indubitavelmente influenciado pelas tecnologias digitais e, desta forma, pesquisas sobre essa interação torna-se imprescindível. Trata-se, pois, de uma investigação teórica e documental imbricada ao desenvolvimento de ferramentas tecnológicas.

O desenvolvimento de programas ou softwares que são utilizados por meio de jogos educativos no contexto digital torna-se um entrave principalmente para pesquisadores da área de humanidades que possuem conhecimentos superficiais em relação a sistemas de informação ou programação de computadores. E para contornar tal situação recorrem aos profissionais das TDIC para elucidação dos requisitos na comunicação entre o desenvolvedor da engenharia de software e o pesquisador/professor.

Ao transpor estas barreiras quanto ao desenvolvimento de jogos educativos digitais na área de humanidades, outras questões são postas tais como: sobre quais temáticas podemos criar um jogo; este jogo pode ter uma abordagem geral ou mais específica; – e principalmente - como adequá-lo aos componentes e conteúdos curriculares em sala de aula? É preciso frisar ainda, que um jogo por mais que tenha um cariz educativo, sua aplicação *ipsis litteris* na prática docente, não é necessariamente pertinente. Para além disso, fatos históricos ou conteúdos mais abrangentes como, por exemplo; o conteúdo histórico abordado será o das grandes navegações e o recorte temático dentre o conteúdo escolhido foi o da expansão marítima portuguesa. Ao delimitar o

tema/objeto para uma aula nos deparamos com inúmeras dificuldades entre o componente curricular de história e as tecnologias digitais.

O objetivo desta pesquisa é identificar aplicações práticas à utilização do jogo Histórias Conectadas – que trata da expansão marítima portuguesa no século XIV - para o ensino de história. Este trabalho mostra sua relevância por apresentar alternativas de uso prático de um jogo educativo digital aos discentes, fundamentado nos objetivos da BNCC para o ensino fundamental. Ademais, o jogo visa destacar as tecnologias digitais e suas possibilidades para o ensino, abrindo possibilidades do uso desses recursos com fins a trazer um ensino mais lúdico e atrativo aos jovens, principalmente nestes tempos de distanciamento por conta da COVID-19.

## PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso metodológico é o caminho ou a forma de se chegar a um determinado objetivo. E nesse sentido, de acordo com os conceitos apresentados por Gil (2002), que esta pesquisa possui natureza aplicada, pois se propõe a gerar conhecimentos práticos, com fins a solucionar problemas específicos. No que se refere aos objetivos esta é exploratória e descritiva. Num primeiro momento, se destaca a necessidade de se aproximar e ter maior familiaridade com o tema, estribada, fundamentalmente no levantamento bibliográfico e documental. No que tange ao segundo, nos baseamos principalmente na descrição de características presentes em determinado contexto, nesse caso, o jogo e as suas possibilidades práticas para o ensino de história. Ademais, destacamos que a pesquisa possui um viés qualitativo, pois visa obter conclusões a partir de um cenário apresentado pelos dados nele coletados.

Para se realizar a coleta de dados foi necessário primeiramente selecionar o jogo educativo digital a ser analisado. Para tal, era necessário esse jogo estar armazenado em biblioteca virtual acessível e este ser relacionado a temática das grandes navegações, mais especificamente, a expansão marítima portuguesa. Para mais, segundo Sobrinho Junior e Moraes (2021) o sistema operacional Android é o mais destacado e o mais utilizado no Brasil, com 95% da totalidade dos aparelhos. Outrossim, na pesquisa dos autores, foram apresentados três aplicativos armazenados na Play Store que trabalham a temática objeto deste estudo e assim, consideramos realizar a análise do aplicativo Histórias Conectadas, por esse ter um conceito mais “jogável” ou lúdico, em detrimento dos outros dois que se baseiam mais em um conceito de perguntas e respostas, em formato de quiz.

Em suma, a partir da escolha do conteúdo temático sobre as grandes navegações, o subtema ou a delimitação do tema “expansão marítima portuguesa” e do jogo educativo digital Histórias Conectadas que estão armazenados no Play Store, seguimos os seguintes passos para chegarmos ao objetivo da pesquisa, primeiramente na fundamentação apresentamos uma sinopse sobre a expansão marítima portuguesa, como também sobre o próprio jogo Histórias Conectadas, a partir de suas características e nuances. Após, e com base nessa fundamentação, analisamos e



XVII CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
DE TECNOLOGIA  
NA EDUCAÇÃO

## Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

identificamos aplicações prática à utilização do jogo Histórias Conectadas – que trata da expansão marítima portuguesa no século XIV - para o ensino de história.



Para essa análise dos dados, foi necessário apontar as relações curriculares existentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a temática, objeto de estudo nessa pesquisa. Nesse caso, foram utilizadas as palavras-chaves “navegação(ões)”, “marítimo(a)” e “mercantil” para a busca no documento da Base, com fins a identificar essas relações.

## NAVEGANDO NOS MARES E NAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

### A EXPANSÃO MARÍTIMA PORTUGUESA (século XIV)

A história geral eurocêntrica apresentada hodiernamente esboça um cenário de que a época das conquistas marítimas portuguesas do quatrocentos e até a metade do quinhentos, não se baseava em “conquistar terras para Portugal”, assim sendo, no contexto histórico da época, o pensamento de dominação imperial portuguesa não se dava sob o mote das posses territoriais das terras a serem descobertas, e sim, eram baseadas nas relações de redes mercantis interoceânicas e intercontinentais, o engrandecimento do rei e as cruzadas contra os infiéis (BOXER, 2002).

Para Fonseca (2001) as navegações que permearam o limiar do século XV como as de Vasco da Gama<sup>1</sup> em 1497 e a de Pedro Álvares Cabral<sup>2</sup> em 1500, deram outro olhar para as navegações europeias, tendo em vista que, anteriormente, elas se baseavam e se concentravam no modelo mediterrâneo em que a navegação se dava próximo da costa para melhor localização, e com esse novo modelo português, abre-se um leque para as navegações realizadas em mar aberto. Muito embora, como cita Godinho (1962) essas navegações ainda se realizavam de forma “náutica prática sistemática” e não com “mentalidade científica”, onde a exploração e a coleta das informações durante as navegações eram essenciais para o progresso das mesmas. Nesse cenário, a partir da década de 80 do quatrocentos, um modelo “náutico astronômico” baseado preponderadamente em estudos judaico-muçulmanos, passa a ser utilizados em maior escala pelos portugueses em suas aventuras pelo oceano atlântico.

Para navegação os portugueses lançaram mão das caravelas. As caravelas – apelidadas depois de caravelas portuguesas – foram barcos utilizados por Portugal entre os séculos XV e XVI. A primeira menção a esse nome foi dada por D. Afonso III em 1255 e a sua origem se reporta ao sul de Portugal na área da região do Algarve, segundo Domingues (2019).

A caravela foi uma embarcação adaptada para exploração, agilidade e defesa. Segundo artigo de Conceição (2019) as caravelas tinham entre 20 e 30 metros, pesando entre 43 e 69 toneladas e levavam a insígnia da Cruz de Cristo em honra à Ordem de Cristo<sup>3</sup>. Elas tinham entre dois ou três mastros, e sendo triangulares, poderiam navegar em ziguezague mesmo contra os

---

<sup>1</sup> Vasco da Gama (1469-1524) foi um navegador português, comandante da grande expedição que partiu de



XVII CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
DE TECNOLOGIA  
NA EDUCAÇÃO

## Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

Lisboa e abriu o novo caminho marítimo para a Índia, importante centro produtor de especiarias, tecidos e pedras preciosas. Disponível em <https://www.ebiografia.com/>. Acessado em 28/08/2021.

<sup>2</sup> Pedro Álvares Cabral (1467-1520) foi um navegador e explorador português, capitão-mor da frota portuguesa que avistou a costa do Brasil em 22 de abril de 1500. Disponível em <https://www.ebiografia.com/>. Acessado em 28/08/2021.

<sup>3</sup> No dia 19 de março de 1319, por bula de João XXII foi instituída a *Ordo Militae Jesu Christi*, ou Ordem Militar de Nosso Senhor Jesus Cristo, na qual D. Dinis vai incorporar os cavaleiros, os bens e os privilégios da extinta Ordem do Templo. Disponível em: [encurtador.com.br/hrKU1](http://encurtador.com.br/hrKU1). Acessado em: 30/08/2021

ventos. E como o início das navegações, os portugueses utilizaram das caravelas tipo latinas, mais ligeira e resistente, entretanto, com o progresso das navegações e a necessidade tanto de adentrar e enfrentar as intempéries do mar aberto, como cobrir distância ainda maiores, no final do século XV passa-se a utilizar-se das chamadas naus, que eram caravelas redondas e utilizavam-se de velas latinas e quadrangulares, o que melhoraria sua performance náutica e possibilitava uma carga maior, tanto de recursos humanos, quanto de recursos materiais e bélicos.

E assim, com a tecnologia da caravela portuguesa de navegação relativizando a utilização do vento como fator preponderante de avanço no mar, e utilizando-se de tecnologias como bússola, astrolábio, quadrante e o sextante, os navegantes conseguiam aproximar sua localização, mesmo em alto mar.

Os navegantes portugueses, segundo Fonseca (2001) eram conhecedores de que para se chegar no norte europeu pelo mar e evitar grandes correntes próximas ao território português, era necessário ir mais a oeste para boa navegação no atlântico norte; assim sendo, utilizando da mesma lógica, no atlântico sul tal situação seria semelhante, o que foi acertadamente pensado. Então, Bartolomeu Dias no limiar do século XV venceu o Cabo das Tormentas – depois chamado de Cabo da Boa Esperança - ao fazer um “grande arco oeste” pelo meio do atlântico sul, com a finalidade de buscar correntes favoráveis e mais amenas. Possibilitando dessa forma, conquistar o périplo africano através do mar, do atlântico ao índico, pela costa sul da África.

Dessa forma, Sobrinho Junior e Moraes (2021) descrevem que as principais conquistas portuguesas nesse tempo foram: 1415 – Conquista de Ceuta; 1418 – Descoberta da Ilha da Madeira; 1427 – Desembarque no arquipélago dos Açores; 1434 – Reconhecimento da costa africana; 1446 - Portugueses chegam à costa da Guiné; 1460 - Descoberta do Arquipélago de Cabo Verde; 1471/1472 - Chegada a São Tomé; 1479 - Assinatura do Tratado de Alcáçovas; 1482 - Descoberta de Angola; 1494 - Assinatura do Tratado de Tordesilhas; 1498 – Chegada em Moçambique e descoberta da rota para as Índias, 1500 – Chegada ao Brasil.

## O JOGO EDUCATIVO DIGITAL: HISTÓRIAS CONECTADAS

O termo Histórias Conectadas, surgido no final dos anos 90, vem de encontro ao pensamento ocidental que os campos historiográficos se separam, ao invés de se unirem através de sua rede de relações. Tendo por base a história marítima portuguesa do século XV, percebe-se que tal pensamento é salutar, tendo em vista, que as "ligações" e os motivos que se delinearam para o sucesso do empreendimento marítimo português, não se deram por mero acaso, e nem mesmo se perpetuou pelos próximos séculos, por aleatoriedade. Mas sim, através dessas histórias "distintas" e "separadas" apenas por razões meramente convencionais, mas que são na verdade, cadeias de uma mesma corrente, de acontecimentos simultâneos ou em decorrentes dos mesmos.

Assim, este jogo traz à tona as conquistas marítimas portuguesas do século XV. Elas não



XVII CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
DE TECNOLOGIA  
NA EDUCAÇÃO

## Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

estão dispersas em contextos isolados, e sim, é um "*continuum*" que parte da necessidade de mercado, e percorre a partir da conquista de Ceuta (1415) até a descoberta da rota das especiarias (1498). E dessa forma, se buscou que a utilização do jogo, traz à tona o desenvolvimento tecnológico



e a ludicidade que esta ferramenta hodierna possui, oferecendo ao jogador o aprendizado da história, alinhada ao desafio e a entretenimento que os games trazem.

Este aplicativo foi desenvolvido e publicado no Play Store em fevereiro de 2019 - também possui arquivo executável<sup>4</sup> para PC com 700kb. O aplicativo foi desenvolvido em 3D e no estilo mundo aberto<sup>5</sup>, está na versão 1.0, possui 100Mb, requer Android 4.1 ou superior. O aplicativo foi desenvolvido utilizando a game engine Unity - versão 2018.2.18f1 Personal, além da suíte Corel Draw 2018 para manipulação de imagens 2D, sendo que as imagens 3D foram buscadas de sites free, destes tipos de modelos. Na Figura 1, é apresentado algumas telas do jogo.



Figura 1: printscreen de telas do aplicativo

De acordo com a Figura 1, o jogo inicia com o tema proposto da expansão marítima portuguesa. Logo no menu inicial, o jogador poderá ver os “Créditos” (2ª imagem) ou iniciar o jogo “Início”, que irá à (3ª imagem) que explicita as metas e o roteiro do jogo, através das “Instruções do Jogo” – utilizando-se de barra de rolagem, prosseguindo, verá o “Prólogo Histórico” onde o jogador terá – em resumo – um texto para compreender a situação política, econômica e social de Portugal na época e os motivos que impulsionaram a expansão marítima portuguesa.

A seguir, entrará na tela principal do jogo que em suma, para o jogador vencer deverá: “pegar” as 50 (cinquenta) barras de ouro; os 50 (cinquenta) sacos de especiarias; e, as 10 (dez) chaves que possibilitará ele clicar no cadeado de cada uma das 10 (dez) principais conquistas marítimas portuguesas do século XV (Ceuta; Arquipélago da Madeira, dos Açores e de Cabo Verde; Guiné, Brasil, Angola, São Tomé, Moçambique e as Índias) e responder ao Quiz contido em cada uma delas, e assim, reclamar a posse da terra para Portugal.

Após isso, jogador voltará a Torre de Belém de onde saiam as caravelas para os descobrimentos, e entregava o que conquistou para receber sua recompensa (imagem 9). Em todos os momentos, o jogador poderá se localizar através do minimapa – situado no canto direito – que está baseado no Planisfério de Cantino. Esse planisfério segundo Mota (1977) é definido como “certamente a mais importante obra cartográfica portuguesa que nos chegou”, e continua citando que “O planisfério Cantino consubstancia e sintetiza em si os conhecimentos náuticos e geográficos oriundos de várias áreas e de que se sabia então em Lisboa”. Sendo assim, foi importante relacionar



XVII CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
DE TECNOLOGIA  
NA EDUCAÇÃO

## Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

---

<sup>4</sup> O arquivo executável pode ser baixado a partir deste link: <https://url.gratis/7qCrsR>

<sup>5</sup> são aqueles em que uma área muito extensa é oferecida para que o usuário possa explorar.

tal obra cartográfica, neste aplicativo para o ensino de história sobre a expansão marítima portuguesa.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir do apresentado na fundamentação, temos que nos basear em um pilar educacional para analisarmos de forma clara, sob quais conteúdos esta temática estaria alinhada no ensino fundamental, e para isso, nosso aporte será a BNCC.

De forma geral, a BNCC (BRASIL, 2018) deve nortear os currículos e as propostas pedagógicas das redes de ensino municipal, estadual e federal, em todos os níveis, tanto em escolas públicas quanto particulares. A BNCC estabelece os conhecimentos, habilidades e competências, nas quais vislumbram que os estudantes se apropriem ao longo do Ensino Fundamental da Educação Básica. É de se destacar que dentre as competências presentes na BNCC, realçamos a quinta que trata da cultura digital, com fins a instigar o uso de tecnologias digitais pelos estudantes. Isto posto, de acordo com a BNCC, além da quinta competência, apresentamos diretrizes orientadoras a partir dos objetos que versam sobre as grandes navegações se pautam nos

seguintes itens principais:

HISTORIA – 4º ANO		
UNIDADES TEMÁTICAS	OBJETOS DE CONHECIMENTO	HABILIDADES
Transformações e permanências nas trajetórias dos grupos humanos	A ação das pessoas, grupos sociais e comunidades no tempo e no espaço: nomadismo, agricultura, escrita, navegações, indústria, entre outras	(EF04HI01) Reconhecer a história como resultado da ação do ser humano no tempo e no espaço, com base na identificação de mudanças e permanências ao longo do tempo.
Circulação de pessoas, produtos e culturas	As rotas terrestres, fluviais e marítimas e seus impactos para a formação de cidades e as transformações do meio natural	(EF04HI07) Identificar e descrever a importância dos caminhos terrestres, fluviais e marítimos para a dinâmica da vida comercial.
HISTORIA – 7º ANO		
O mundo moderno e a conexão entre sociedades africanas, americanas e europeias	A construção da ideia de modernidade e seus impactos na concepção de História	(EF07HI01) Explicar o significado de “modernidade” e suas lógicas de inclusão e exclusão, com base em uma concepção europeia. (EF07HI02) Identificar conexões e interações entre as sociedades do Novo Mundo, da Europa, da África e da Ásia no contexto das navegações e indicar a complexidade e as interações que ocorrem nos Oceanos Atlântico, Índico e Pacífico.
Humanismos, Renascimentos e o Novo Mundo	As descobertas científicas e a expansão marítima	(EF07HI06) Comparar as navegações no Atlântico e no Pacífico entre os séculos XIV e XVI.
Lógicas comerciais e mercantis da modernidade	As lógicas mercantis e o domínio europeu sobre os mares e o contraponto Oriental	(EF07HI13) Caracterizar a ação dos europeus e suas lógicas mercantis visando ao domínio no mundo atlântico. (EF07HI14) Descrever as dinâmicas comerciais das sociedades americanas e africanas e analisar suas interações com outras sociedades do Ocidente e do Oriente.



XVII CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
DE TECNOLOGIA  
NA EDUCAÇÃO

## Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

	A emergência do capitalismo	(EF07HI17) Discutir as razões da passagem do mercantilismo para o capitalismo.
--	-----------------------------	--

Tabela 1. Adaptado da BNCC (BRASIL, 2018)

Após analisarmos o jogo, vemos que é adequado ao propósito da temática sobre as grandes navegações, mais especificamente, a expansão marítima portuguesa no século XIV para o ensino de história. Isto posto, apresentamos alguns os elementos identificados no jogo e que podem servir de aporte à prática do professor de história, ao possibilitar o entrelaçamento entre os conteúdos curriculares presentes na BNCC e o jogo educativo Histórias Conectadas, conforme a Tabela 2.

	Elemento do Jogo	Habilidade presente na BNCC
1	O jogo é totalmente construído em 3D e no estilo de “mundo aberto”, o que está em consonância com os jogos de games de entretenimento atuais;	Cultura Digital
2	A saída se dá na Torre de Belém, de onde realmente as caravelas saiam para o mar, ligando assim, o principal local de embarque e desembarque delas;	(EF04HI01) (EF07HI02) (EF04HI07)
3	O jogador navega literalmente pelos mares com uma nau portuguesa com o símbolo da ordem de Cristo, inserindo-o ativamente no contexto da época e do jogo, livre para aprender se divertindo;	(EF04HI01) (EF07HI14)
4	O mapa de Cantino foi recriado em seu tamanho e formas proporcionais, assim, o que o jogador navega é realmente a representação e os contornos reais do planisfério em todos os seus detalhes cartográficos, buscando assim, fidelizar todas as minúcias geográficas constantes nele, para dessa forma, trazer ao aluno a complexidade e as distâncias reais das navegações da época; Além disso, a meio ambiente de cada lugar e os acidentes geográficos (vulcão Vesúvio, Himalaia, Montes Alpes, desertos, geleiras, dentre outros) são representados para instigar ainda mais a interação e a fidelidade do jogo com a realidade;	(EF04HI01) ) (EF04HI07) ) (EF07HI02) ) (EF07HI13) ) (EF07HI14) )
5	Tendo por base o planisfério de Cantino, a identificação das linhas dos principais tratados portugueses da época (Tordesilhas e Alcáçovas-Toledo) são identificadas por nome e ano, e postas em seu local geográfico, feito isso para relacionar a história com o jogo;	(EF04HI01) ) (EF04HI07) ) (EF07HI01) )
6	Os sacos de especiarias estão nomeados com 50 (cinquenta) tipos de especiarias diferentes, para o aprendizado dos alunos;	(EF04HI01) (EF07HI02) (EF07HI13) (EF07HI14)
7	O jogo possui as 10 (dez) principais conquistas marítimas portuguesas no século XV (Ceuta; Arquipélago da Madeira, dos Açores e de Cabo Verde; Guiné, Brasil, Angola, São Tomé, Moçambique e as Índias) e cada uma possui um Quiz com um resumo do desembarque português em cada local, com dados básicos como o navegador comandante, ano e principal produto português daquele local;	(EF04HI01) ) (EF07HI02) ) (EF07HI13) ) (EF07HI14) )
8	O minimapa foi construído para orientar através do mapa de Cantino, onde cada uma das 10 (dez) principais conquistas marítimas portuguesas é identificada geograficamente, e o aluno poderá ver seu progresso em relação ao reclame das terras à Portugal;	Cultura Digital (EF07HI02)
9	O mapa está repleto de detalhados castelos, casas e construções afins; fauna e flora diversificadas e separadas por sua respectiva região do globo; tesouros e objetos; além de, monumentos da época (coliseu de Roma, pirâmides e a esfinge do Egito, Torre de Pisa, Stonehenge, Parthenon, mesquita de Al-Aqsa, dentre outros) com a finalidade de inserir o aluno no ambiente arquitetônico, ambiental e histórico do tempo em questão, como também, adornar o design do game;	Cultura Digital (EF04HI01) (EF07HI01) (EF07HI02)



10	Além disso, os principais reinos da época (Genova, Veneza, França, Inglaterra, Império Otomano, Espanha, Portugal, dentre outros) estão identificados pelo seu local, geograficamente colocado de acordo com o planisfério de Cantino.	(EF04HI01) (EF07HI02)
11	A recompensa dada no jogo pelo Rei Manuel I ao navegador que vencer o jogo, é a mesma recompensa que ele deu para Vasco da Gama quando o mesmo retornou das Índias, relacionando assim, mais uma vez, o contexto histórico e o roteiro do jogo;	(EF04HI01)
12	Instruções detalhadas do jogo e do cenário em que Portugal vivenciava, para situar o aluno no contexto da época;	(EF04HI01) ) (EF07HI02) ) (EF07HI14) ) (EF07HI17) )

Tabela 2. Autoria própria

A partir dos dados apresentados percebe-se alguns elementos que são apresentados no jogo e que podem ser relacionados aos objetos orientadores presentes na BNCC. É interessante ressaltar que cada elementos podem oferecer variados caminhos a serem explorados pelo professor, de acordo com seu planejamento ou plano de aula diário.

Enfim, muito embora precise de adequações e ajustes, é um aplicativo que buscou representar o contexto da época (ambiental, histórico, político, estruturas básicas, fauna e flora, dentre outros) para o ensino de história, no conteúdo de expansão marítima portuguesa, atraindo assim, o aluno através da ludicidade e da tecnologia como uma ferramenta a auxiliar o professor em sua prática docente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No sentido de discorrer ao leitor as considerações finais desta pesquisa, partimos do objetivo deste trabalho que se propôs a identificar aplicações prática à utilização do jogo Histórias Conectadas – que trata da expansão marítima portuguesa no século XIV - para o ensino de história. Dessa forma, é relevante tal temática, principalmente, por esta apresentar alternativas de uso prático de um jogo educativo digital aos docentes, fundamentado nos objetivos diretrizes da BNCC para o ensino fundamental. Logo, por meio da pesquisa, identificamos que do jogo Histórias Conectadas foram levantados alguns elementos – em número de doze – que podem ser utilizados para ensino de história, fundamentado nos objetos diretrizes da BNCC.

Ademais como observações complementares advindas desse estudo, destacamos que a expansão marítima portuguesa, ao contrário do pensamento comum, não estaria baseada mera conquista de terras, e sim, nas relações das redes mercantis interoceânicas e intercontinentais, o engrandecimento do rei e as cruzadas contra os infiéis.

Logo, entendemos que nossos resultados corroboram autores que apresentam que os jogos digitais podem ser um aliado potenciador do ensino aprendido. E isso se dá, por este vir no esteio de um ensino mais lúdico e atrativo para o nativo digital, nos dias atuais.

É relevante enfatizarmos que apesar de termos atingido os objetivos desta pesquisa, um outro olhar sobre este objeto estudo que está baseado na aplicação prática de jogos digitais para o ensino, pode nos possibilitar investigações diversas, como a formação docente para o uso dessas ferramentas tecnológicas e o impacto para o estudante do uso das tecnologias digitais para o seu ensino. Entretanto, esta pesquisa são apenas pequenos passos em uma longa caminhada de pesquisa.

## REFERÊNCIAS

BOXER, C. **O império marítimo português**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.  
BRASIL. MEC. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em:  
<[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf)>.  
Acesso em: 11 jul 2020.



XVII CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
DE TECNOLOGIA  
NA EDUCAÇÃO

## Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

CONCEIÇÃO, M. D. As Caravelas. **CienciaViva**, 2019. Disponível em:  
<<http://www.cienciaviva.pt/projectos/descobertas/caravelapt.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2019.



XVII CONGRESSO  
INTERNACIONAL  
DE TECNOLOGIA  
NA EDUCAÇÃO

## Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

DOMINGUES, F. C. As Caravelas. **CienciaViva**, 2019. Disponível em:

<[http://www.cienciaviva.pt/img/upload/Descobertas\\_CARAVELA.pdf](http://www.cienciaviva.pt/img/upload/Descobertas_CARAVELA.pdf)>. Acesso em: 10 fev. 2019.

FONSECA, L. A. D. **De Vasco a Cabral**: Oriente e Ocidente nas navegações oceânicas. Bauru: EDUSC, 2001.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GODINHO, V. M. **A economia dos descobrimentos henriquinos**. Lisboa: Sá da Costa, 1962.

MOTA, A. T. A África no Planisfério Anônimo “Cantino” (1502). In. **Separata da Revista da Universidade de Coimbra. XXVI. Centro de Estudos de Cartografia Antiga**, Lisboa: Junta de Investigações do Ultramar, p. 1-15, 1977.

SOBRINHO JUNIOR, J. F.; MORAES, C. D. C. P. Gameficação como perspectiva didática no ensino de história: a expansão marítima portuguesa no quatrocentos. **Revista Temática**, v. 17, n. 5, p. 208-222, maio 2021. Acesso em: 24 ago. 2021.