

# DO DESAFIO À TELA: a ONHB e a gamificação na aprendizagem histórica

## FROM CHALLENGE TO SCREEN: ONHB and gamification in historical learning

Daiana Junqueira Moreira<sup>1</sup>

### Resumo

Este artigo discute as potencialidades da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) como referência para estratégias inovadoras de ensino e apresenta uma proposta de jogo digital inspirado em suas questões, voltado ao desenvolvimento da aprendizagem histórica na educação básica. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter exploratório, realizou uma análise documental das questões da ONHB entre 2020 e 2025, com foco naquelas que mobilizam reflexões sobre o tempo presente. A análise, fundamentada na Análise de Conteúdo, permitiu identificar as potencialidades de trabalhar o desenvolvimento de competências historiográficas a partir das questões, como interpretação de fontes, argumentação e articulação entre passado, presente e futuro. Com base nesses elementos, elaborou-se a proposta do jogo digital *ONHB: Quiz Master*,

### Abstract

This article discusses the potential of the Brazilian National History Olympiad (ONHB) as a reference for innovative teaching strategies and presents a proposal for a digital game inspired by its questions, aimed at fostering historical learning in basic education. The study, based on a qualitative and exploratory approach, conducted a documentary analysis of ONHB questions from 2020 to 2025, focusing on those that address issues related to the present time. The analysis, grounded in Content Analysis, made it possible to identify the potential of using these questions to develop historical competencies such as source interpretation, argumentation, and the articulation of past, present, and future. Based on these findings, the digital game *ONHB: Quiz Master* was proposed and developed using the *Base44* platform, transposing the interpretative and

---

<sup>1</sup>daiana.moreira.209@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5423-1803>. Data de Submissão: 15 nov. 2025.

desenvolvido na plataforma *Base44*, que transpõe para a linguagem gamificada a lógica interpretativa e colaborativa característica da olimpíada. A dimensão propositiva do estudo consiste em apresentar o percurso de concepção do jogo, suas bases teórico-metodológicas, sua estrutura pedagógica e as potencialidades educacionais esperadas para sua implementação. Conclui-se que a adaptação das questões da ONHB para um ambiente lúdico e interativo constitui uma estratégia promissora para fortalecer o protagonismo discente, favorecer a aprendizagem ativa e ampliar a compreensão histórica no contexto escolar.

**Palavras-chave:** Aprendizagem histórica; Tempo presente; Gamificação.

collaborative logic of the olympiad into a gamified environment. The propositive dimension of the study consists in presenting the game's design process, its theoretical and methodological foundations, its pedagogical structure, and the expected educational contributions of its implementation. The study concludes that adapting ONHB questions into a playful and interactive digital format represents a promising strategy to strengthen student protagonism, promote active learning, and expand historical understanding in the school context.

**Keywords:** Historical learning; Present time; Gamification.

## 1. INTRODUÇÃO

A Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB), promovida pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), constitui uma das mais relevantes iniciativas de ensino, pesquisa e extensão voltadas à formação de professores e estudantes no campo da Educação Histórica. Criada em 2009, a olimpíada consolidou-se como um espaço de aprendizagem colaborativa, ao incentivar o pensamento crítico, o trabalho em equipe e o protagonismo discente por meio da resolução de questões que articulam fontes históricas, problematização e

interpretação de diferentes narrativas sobre o passado. Essa dinâmica favorece a reflexão sobre o próprio fazer historiográfico e amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem no contexto da escola básica.

Neste artigo, a ONHB é compreendida não apenas como uma competição escolar, mas como um campo fértil para investigar os modos pelos quais os estudantes constroem sentidos históricos e desenvolvem competências cognitivas específicas da disciplina de História. Parte-se do reconhecimento de que as questões da olimpíada constituem material pedagógico valioso, capaz de inspirar novas práticas didáticas e de promover a aprendizagem significativa mediada pela tecnologia. A pesquisa orienta-se, assim, pelo seguinte problema de pesquisa: como a análise das questões da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB), especialmente aquelas que abordam o tempo presente, pode subsidiar processos de aprendizagem histórica? E, de que modo a utilização dessas questões por meio da gamificação, na criação de um jogo digital, pode favorecer o engajamento dos estudantes nas aulas de História?

Com base nessa problemática, o estudo tem como objetivo geral compreender de que modo as questões da ONHB podem ser apropriadas pedagogicamente, por meio da criação de um jogo digital na plataforma *Base44*. De forma articulada a esse propósito, a pesquisa busca identificar as competências e habilidades historiográficas mobilizadas nas questões que tratam da História do tempo presente, analisar suas potencialidades pedagógicas, elaborar um protótipo de jogo educativo inspirado nessas questões e observar como os estudantes se relacionam com os desafios propostos, considerando aspectos de engajamento, compreensão histórica e colaboração.

A investigação ancora-se nos pressupostos teóricos mobilizados por Rüsen (2001, 2007), Barca (2007), Koselleck (2006) e Lee (2011). Além disso, dialoga com Moran (2015) e Bacich, Tanzi Neto e Trevisani (2015), ao enfatizar a importância das metodologias ativas e das tecnologias digitais na construção da autonomia e na mediação dos processos de aprendizagem. A ONHB, nesse contexto, representa uma metodologia ativa em si mesma, ao colocar os estudantes no papel de investigadores do passado, em diálogo com o presente.

Metodologicamente, o estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e interpretativo, desenvolvida em duas etapas complementares. A primeira consistiu na análise documental das questões da ONHB, selecionadas entre as edições de 2020 a 2025,

com base no critério temático da abordagem do tempo presente e na relevância conceitual das problemáticas históricas propostas. Essa análise foi realizada segundo os procedimentos da Análise de Conteúdo (Bardin, 2011), permitindo identificar padrões, competências cognitivas e dimensões formativas das questões. A segunda etapa envolveu a criação de um jogo digital na plataforma *Base44*, concebido como produto educacional inspirado nas estruturas narrativas e nos desafios da olimpíada, destinado a estudantes do 8º ano do Ensino Fundamental.

Dessa forma, o artigo está organizado em quatro partes principais. A primeira apresenta o referencial teórico, discutindo as bases conceituais que sustentam a noção de consciência histórica e a relação entre tempo presente, ensino e aprendizagem. A segunda descreve o percurso metodológico da pesquisa, detalhando as etapas de análise das questões e de desenvolvimento do jogo. A terceira discute as finalidades e o processo de construção do jogo digital *ONHB: Quiz Master*. Por fim, nas considerações finais, reflete-se sobre as contribuições do estudo para o ensino de História e para a incorporação de práticas inovadoras que unam investigação, ludicidade e pensamento histórico. Por fim, esta pesquisa propõe articular teoria, prática e tecnologia na formação histórica dos estudantes, reconhecendo a ONHB como um espaço de investigação e como inspiração para o desenvolvimento de estratégias didáticas que ampliem o engajamento, a autonomia e a compreensão crítica do tempo histórico no ensino de História.

## **2. A OLIMPIÁDA NACIONAL EM HISTÓRIA DO BRASIL (ONHB)**

A Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) foi criada em 2009 como um projeto de ensino, pesquisa e extensão vinculado ao Departamento de História da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Desde sua primeira edição, a iniciativa tem como objetivo aproximar os estudantes da educação básica às práticas e metodologias próprias do fazer historiográfico, incentivando o pensamento crítico e o desenvolvimento da consciência histórica. Realizada anualmente, a ONHB envolve equipes de todo o território nacional, provenientes tanto de instituições públicas quanto privadas, mobilizando, assim, estudantes e professores-orientadores em um amplo movimento educacional. Estruturada em formato digital,

a olimpíada é composta por seis fases, sendo as cinco primeiras realizadas de forma online e a fase final de maneira presencial, nas dependências da Unicamp.

As próprias questões da ONHB se destacam como estratégias pedagógicas estimulantes, pois não se limitam a respostas reducionistas como “certo” e “errado”. Cada questão apresenta alternativas com diferentes níveis de pertinência, há uma correta com maior profundidade e contextualização que recebe 5 pontos, outra parcialmente correta pode receber 4 pontos, uma terceira, com argumentação plausível, porém descritiva, vale 1 ponto e, por fim, apenas uma alternativa incorreta com valor de 0 ponto.

Nesse contexto, a ONHB revela-se uma estratégia significativa para a promoção da aprendizagem histórica, pois estimula o desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas à investigação científica, à análise e interpretação de fontes históricas, bem como à construção de argumentos fundamentados. Além disso, fomenta o debate, a interdisciplinaridade e a articulação entre diferentes áreas do conhecimento, contribuindo para o aprimoramento da leitura, do raciocínio lógico e da capacidade de síntese dos participantes (BNCC, 2018). Cabe destacar, ainda, que as equipes dispõem de uma semana para resolver as questões e executar as tarefas propostas em cada fase, o que requer planejamento, cooperação e divisão de responsabilidades entre os integrantes, potencializando o trabalho colaborativo. Dessa forma, a ONHB propicia o contato dos educandos com uma ampla variedade de fontes históricas, como músicas, fotografias, pinturas, mapas, legislações, artigos científicos, jornais, cartas e biografias, favorecendo a construção de uma compreensão mais ampla, crítica e contextualizada do passado (Souza; Costa Júnior, 2016).

A proposta deste trabalho consiste em apresentar a experiência pedagógica desenvolvida no CPM Luiz Tarquínio, tomando como referência as ações realizadas a partir da ONHB no ano de 2025. Ao abordar essa prática, é necessário compreendê-la como parte de um processo social amplo, no qual o ato educativo se concretiza não apenas na escola, mas também nas múltiplas interações que produzem aprendizagens significativas. Nessa direção, Veiga (1992, p. 16) destaca que a prática pedagógica é “[...] uma prática social orientada por objetivos, finalidades e conhecimentos, e inserida no contexto da prática social. A prática pedagógica é uma dimensão da prática social”. Reconhecer essa dimensão implica, portanto, compreender que toda prática

educativa está atravessada por tensões, contradições e marcas culturais próprias do meio em que se desenvolve. Assim, estimular a participação torna-se um desafio para estudantes e professores, exigindo abertura ao diálogo, respeito às diferenças e disposição para a construção coletiva do saber. Tal processo, portanto, envolve uma aprendizagem contínua, aprender a argumentar, escutar, propor, discordar e complementar (BNCC, 2018).

Iniciativas como a Olimpíada Nacional em História do Brasil, portanto, tem se mostrado importantes para o do ensino interdisciplinar, mobilizando saberes das áreas de História, Geografia, Filosofia e Sociologia, Letras, etc. Essas ações aproximam os estudantes das práticas de investigação científica e dos processos de produção do conhecimento. Ao atribuírem aos alunos um papel mais ativo, essas experiências estimulam a autonomia intelectual e a superação de métodos de ensino baseados apenas na memorização, enfatizando o papel das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs). Assim, favorecem uma aprendizagem histórica mais crítica e significativa, tanto para estudantes quanto para professores. Desse modo, aprender História significa relacionar fatos passados aos contextos culturais, sociais, econômicos e políticos em que ocorreram. Nessa perspectiva, o ensino histórico deve promover o pensamento crítico, a compreensão das transformações sociais e a aplicação dos conhecimentos na leitura do presente. Logo, a valorização de múltiplas narrativas e pontos de vista amplia a aprendizagem histórica e estimula o respeito à diversidade cultural e social.

Pensar historicamente implica, nessa perspectiva, elaborar questionamentos a partir da realidade vivida, reconhecendo que professores e estudantes são sujeitos históricos, inseridos no tempo e participantes ativos dos processos históricos. Esse modo de pensar mobiliza saberes prévios e estimula reflexões críticas e contextualizadas sobre o passado e o presente. Como enfatiza Flávia Eloisa Caimi (2007, p. 24), considerar o universo da criança e do adolescente “não é, pois, abdicar do rigor intelectual ou do valor do conhecimento histórico, mas garantir que a apropriação deste conhecimento ocorra permeada de sentido e significação, resultando em sólidas aprendizagens”. Assim, experiências que emergem de práticas investigativas e colaborativas tornam-se potentes estratégias de formação, por contribuírem tanto para o aprimoramento das práticas de ensino quanto para o avanço das pesquisas no campo da didática da História. Nesse sentido, a ONHB configura-se como um espaço privilegiado de aprendizagem histórica, uma vez que se fundamenta no princípio da cooperação e no trabalho coletivo,

permitindo aos estudantes expor, confrontar e reconstruir seus argumentos a partir do diálogo com diferentes perspectivas (Caimi, 2007, p. 26). Tal processo amplia o repertório interpretativo, fortalece o pensamento crítico e possibilita que o conhecimento histórico seja construído de forma compartilhada, significativa e socialmente situada.

O percurso metodológico adotado nesta pesquisa foi estruturado com base em uma proposta de aprendizagem histórica ativa e colaborativa, que busca aproximar os estudantes dos processos de investigação e interpretação próprios da prática historiográfica. Nesse sentido, a pesquisa foi desenvolvida no Colégio da Polícia Militar Luiz Tarquínio, localizado no bairro da Boa Viagem, em Salvador (BA). A instituição, originalmente Colégio Estadual Luiz Tarquínio, foi incorporada à estrutura da Polícia Militar da Bahia em 2001, passando a funcionar sob gestão compartilhada entre a Secretaria da Educação do Estado da Bahia (SEC) e a Polícia Militar da Bahia (PMBA). O estudo envolveu uma ação coletiva entre docentes e o apoio da equipe gestora e pedagógica. Participaram estudantes do Ensino Fundamental e Médio regular, público-alvo da pesquisa, que integraram as equipes inscritas na olimpíada. Para viabilizar a comunicação e o acompanhamento das ações, foram criados dois grupos de *WhatsApp*, organizados conforme o nível de ensino, e realizadas reuniões online via *Google Meet*, o que favoreceu a interação, a troca de experiências e a condução colaborativa das atividades investigativas.

**Figura 1** – Grupos de *WhatsApp* organizados para comunicação e acompanhamento das equipes participantes da ONHB no CPM Luiz Tarquínio.



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2022; 2024).

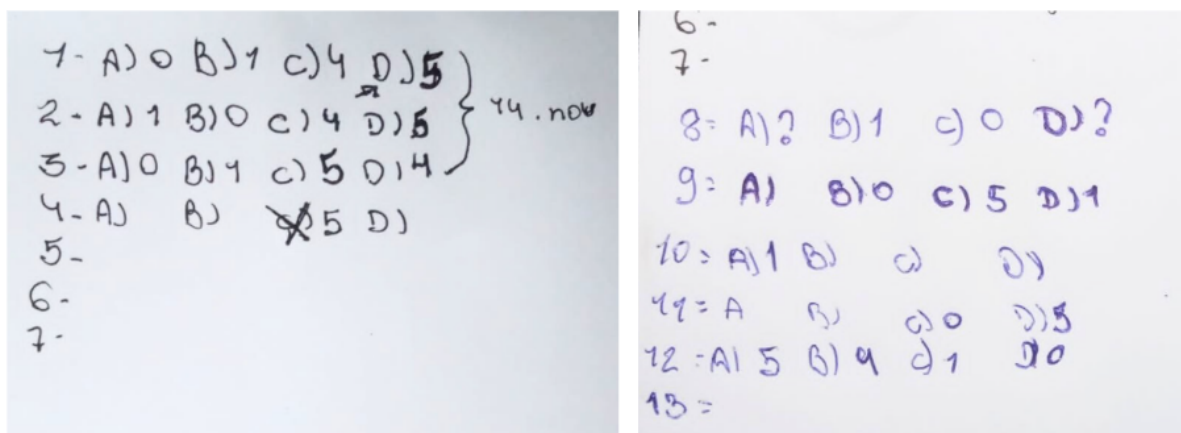
As provas das olimpíadas são disponibilizadas na plataforma da ONHB sempre às segundas-feiras, permanecendo abertas para entrega até o sábado. Nesse período, por meio da sala de aula invertida, os alunos organizavam seus estudos, analisavam as questões e realizavam as tarefas propostas. As reuniões síncronas, realizadas as sextas-feiras via *Google Meet*, tinham como objetivo discutir as interpretações elaboradas pelas equipes e esclarecer dúvidas, de modo a potencializar o tempo de trabalho coletivo. Durante esses encontros, o papel do docente consistia em orientar o diálogo, estimular a análise crítica das fontes e incentivar a argumentação por parte dos alunos.

Mesmo em ambiente virtual, as aulas mantiveram um caráter investigativo e dinâmico. A metodologia adotada, baseada no ensino híbrido e na colaboração e problematização, possibilitou que os estudantes assumissem, temporariamente, o papel de “investigadores do passado”, relacionando os resultados de suas análises às questões do tempo presente. Quando surgiam

divergências de interpretação, os grupos eram incentivados a retomar as fontes, confrontar hipóteses e buscar novos elementos que sustentassem suas conclusões. As interações mediadas pelas plataformas digitais, tanto nas reuniões pelo *Google Meet* quanto nas trocas nos grupos de *WhatsApp*, mostraram-se fundamentais para fortalecer o vínculo entre os participantes, dinamizar o acompanhamento das atividades e consolidar um espaço de aprendizagem histórica pautado na pesquisa, na escuta e na construção conjunta do conhecimento.

Para sistematizar o processo, os alunos elaboraram tabelas de pontuação que orientavam as discussões: o item considerado incoerente ou anacrônico em relação às fontes analisadas era classificado com “0” ponto; o item predominantemente descritivo recebia “1” ponto; o item historicamente correto, porém sem contextualização recebia “4”, e aquele que apresentava uma interpretação mais consistente, articulando evidências e problematizações, correspondia a “5” pontos. As anotações registradas refletem o processo de negociação de sentidos e construção coletiva das respostas, evidenciando momentos de dúvida ou desacordo entre as equipes, indicados por interrogações ou rasuras, que posteriormente eram retomados para novas análises. Esse tipo de registro serviu não apenas para orientar a pontuação final das questões, mas também como um recurso didático de reflexão sobre o próprio processo de pensar historicamente, permitindo aos estudantes compreender que o conhecimento histórico é fruto do debate, da argumentação e da revisão das análises.

**Figura 2** – Registros das discussões e tabulações de pontuação elaboradas pelas equipes durante as aulas preparatórias para a ONHB.



A necessidade de repensar os modos de ensinar e aprender constitui uma das principais discussões no campo educacional contemporâneo. Nesse cenário, a inovação educacional surge como caminho para a construção de práticas mais significativas, capazes de promover a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais. Inovar implica, portanto, transformar o processo educativo, reorganizando a prática pedagógica e adotando metodologias que favoreçam o protagonismo discente, a reflexão e a aprendizagem colaborativa.

A proposta metodológica desenvolvida a partir da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) no CPM Luiz Tarquínio se insere nesse movimento de renovação, ao adotar estratégias que privilegiam a investigação e a análise crítica das fontes históricas. Assim como defende Carbonell (2002, p. 16):

[...] não se pode olhar para trás em direção à escola ancorada no passado em que se limitava ler, escrever, contar e receber passivamente um banho de cultura geral. A nova cidadania que é preciso formar exige, desde os primeiros anos de escolarização, outro tipo de conhecimento e uma participação mais ativa.

Assim, a inovação pedagógica não se resume à introdução de novos recursos tecnológicos, mas requer intencionalidade, planejamento e a ressignificação do papel do professor como mediador do conhecimento. Ainda na concepção do autor, a inovação pedagógica pode ser descrita como:

[...] um conjunto de intervenções, decisões e processos, com certo grau de intencionalidade e sistematização, que tratam de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas. E, por sua vez, introduzir, em uma linha renovadora, novos projetos e programas, materiais curriculares, estratégias de ensino-aprendizagem, modelos didáticos e outra forma de organizar e gerir o currículo, a escola e a dinâmica da classe (Carbonell, 2002, p. 19).

Nesse sentido, a ONHB constitui um ambiente de aprendizagem ativa, no qual os estudantes são instigados a formular hipóteses, debater interpretações e construir respostas,

aproximando o ensino de História de uma perspectiva investigativa e interdisciplinar. Tal abordagem, ao integrar colaboração, reflexão e protagonismo, expressa uma prática inovadora que dá novo sentido à sala de aula, tornando o processo de aprender mais participativo e conectado à experiência vivida pelos sujeitos.

A aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), enquanto abordagem metodológica ativa, constitui um paradigma pedagógico crucial para a superação do ensino meramente transmissivo, focando na construção do conhecimento por parte dos discentes. Para que isso se concretize, faz-se imperativo o delineamento de diversas atividades que estejam intrinsecamente articuladas com situações problematizadoras e que instiguem o diálogo e a reflexão (Carvalho et al., 1995). Nesse sentido, não basta a mera observação; uma atividade investigativa autêntica exige que o aluno incorpore a essência do trabalho científico: refletir criticamente, debater ideias, justificar explicações e relatar descobertas, conferindo ao seu empenho o estatuto de investigação científica. Portanto, a apresentação de problemas aos alunos reflete a própria natureza do trabalho científico global, levando-os a exercitar a aplicação dos conhecimentos teóricos e práticos em cenários educacionais.

Consequentemente, a efetividade de uma atividade investigativa está diretamente ligada à sua capacidade de fazer sentido para o aluno, o qual deve compreender o propósito da sua investigação. Neste processo, a figura do professor migra da posição de depositário do saber para a de guia ou mediador (Lopes, 2001). É imperativo que os problemas e as atividades propostas sejam concebidos a partir dos conhecimentos prévios dos alunos, estimulando seu interesse e servindo como ponto de inflexão para a gênese do novo conhecimento. Além disso, o engajamento na solução de problemas não se restringe à aquisição de conteúdos factuais e conceituais; ele é um vetor essencial para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, tais como o raciocínio, a flexibilidade de pensamento, a astúcia na análise e a capacidade argumentativa. Por conseguinte, o desenvolvimento de habilidades, competências equipara-se em importância à assimilação de conceitos.

Finalmente, ao adotar a investigação como alicerce, a ABP estimula a participação ativa do aluno. O processo de raciocínio, que é parte indissociável da solução de problemas, pressupõe o reconhecimento da existência do problema e a formulação de estratégias para o seu

enfrentamento. Ademais, a confrontação de concepções espontâneas com evidências ou resultados, característica da atividade investigativa, pode gerar conflitos e a necessidade de revisão da investigação (Carvalho, 1992), expondo o aluno ao aspecto dinâmico e construtivo da ciência. Esta perspectiva contrasta com a visão errônea do "método científico" como uma sequência rígida e fechada. Por fim, para a construção do conhecimento, o processo investigativo, que envolve o pensar, o sentir e o fazer, torna-se tão relevante quanto o resultado final, garantindo uma aprendizagem integral.

### **3. REFERENCIAL TEÓRICO**

A compreensão do papel da História na formação dos sujeitos exige reconhecer que o passado exerce uma função orientadora na constituição da identidade e na construção da consciência histórica. Assim, aprender História significa compreender que as questões do tempo presente nos auxiliam a analisar o passado e a perceber como os acontecimentos históricos influenciam o presente imediato. Dessa forma, a compreensão e a atribuição de significado à realidade que nos cerca passam, necessariamente, pelo entendimento do passado. Portanto, a aprendizagem histórica vai além do simples ato de conhecer fatos pretéritos: ela envolve a capacidade de relacionar o passado ao presente, favorecendo, em termos cognitivos, a projeção de expectativas e possibilidades para o futuro.

Nesse sentido, os estudos de Jörn Rüsen (2001) são fundamentais, uma vez que o autor compreende a consciência histórica como uma competência humana essencial, capaz de permitir que os indivíduos se orientem no tempo, interpretem as experiências vividas e atribuam sentido às transformações sociais. Segundo Rüsen (2001), o pensamento histórico ultrapassa a simples recuperação factual do passado, pois está profundamente vinculado à prática cotidiana. Como afirma o próprio autor:

A aprendizagem histórica pode se explicar como um processo de mudança estrutural na consciência histórica. A aprendizagem histórica implica mais que um simples adquirir de conhecimento do passado e da expansão do mesmo. Visto como um processo pelo qual as competências são adquiridas progressivamente, emerge como um processo de mudança de formas estruturais pelas quais tratamos e utilizamos a experiência e conhecimento da realidade passada, passando de formas tradicionais de pensamento aos modos genéticos (Rüsen, 2010, p. 01).

A partir dessa perspectiva, é possível estabelecer uma relação entre as concepções de Jörn Rüsen e Isabel Barca quanto ao papel formativo do ensino de História. Ambos reconhecem que a aprendizagem histórica não se restringe à aquisição de informações sobre o passado, mas constitui um processo cognitivo e interpretativo que permite aos sujeitos atribuir sentido às experiências temporais e orientar suas ações no presente. Enquanto Rüsen (2001; 2010) enfatiza a consciência histórica como uma competência estruturante do pensamento humano, um processo dinâmico de transformação das formas de compreender e utilizar o conhecimento histórico, Barca (2007) amplia essa reflexão ao destacar a importância da construção narrativa e da argumentação crítica como fundamentos para uma leitura plural e criteriosa da realidade. Assim, o ensino de História, ao articular memória, interpretação e comunicação, assume uma função essencial na formação de sujeitos capazes de pensar historicamente, compreender as mudanças sociais e projetar perspectivas de futuro com base em uma compreensão consciente do tempo. A escola, portanto, desempenha papel essencial na mediação entre as experiências temporais vividas e os instrumentos conceituais necessários à leitura crítica da realidade, conforme Isabel Barca (2007):

Uma consciência histórica para este tempo exigirá uma ideia dinâmica da História, assente não só na construção narrativa (não fragmentada) do passado como também na interpretação criteriosa de uma multiplicidade de fontes. Ter ‘consciência histórica’ não implica a adoção, por todos, de uma única narrativa substantiva. As abordagens teóricas, fruto de diversas perspectivas, estão abertas a discussão, tal como as produções históricas concretas permanecem sujeitas a desconfirmação. É a argumentação racional e o respeito pela evidência que ajudarão a decidir entre respostas mais ou menos válidas às questões sobre o passado tal como às questões sobre o presente e, eventualmente, à construção de cenários sobre o futuro (Barca, 2007, p. 117).

Desse modo, a História ultrapassa a mera transmissão de conteúdos, configurando-se como um processo educativo que visa ao desenvolvimento da consciência histórica, capaz de orientar as ações humanas no tempo. Para o autor, essa consciência resulta “das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de tal forma que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo”

(Rüsen, 2001, p. 57). Ademais, o desenvolvimento dessa consciência crítica está intimamente ligado às estratégias didáticas que favorecem a autonomia intelectual e a aprendizagem ativa. Para José Moran (2015, p. 16), “a aprendizagem é mais significativa quando os estudantes participam ativamente da construção do conhecimento, em interação constante com os colegas e o professor”. Nesse sentido, a metodologia adotada durante a olimpíada, baseada em momentos de estudo individual, pesquisa em grupo e mediação docente, responde à necessidade de repensar o papel do professor no processo educativo. Portanto, a dinâmica da ONHB dialoga com as metodologias ativas, especialmente a sala de aula invertida, que “favorece o desenvolvimento da autonomia e a construção colaborativa do saber” (Bacich; Tanzi Neto; Trevisani, 2015, p. 45). Essa abordagem rompe com a lógica tradicional do ensino, deslocando o foco para a problematização e o debate entre os alunos, o que potencializa a aprendizagem significativa e o envolvimento com o conhecimento histórico.

A reflexão de Rüsen dialoga diretamente com as contribuições de Reinhart Koselleck (2006), que propõe os conceitos de “espaço de experiência” e “horizonte de expectativa” como chaves para compreender a articulação entre passado, presente e futuro. Para o autor, o espaço de experiência corresponde ao conjunto de vivências e memórias acumuladas, incorporadas ao presente; já o horizonte de expectativa refere-se às projeções de futuro construídas com base nessas experiências históricas. Assim, experiência e expectativa formam um sistema dinâmico que permite aos sujeitos interpretar a temporalidade e situar-se criticamente diante da História. Como afirma Koselleck, a experiência é o “[...] passado atual, aquele no qual acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados” (2006, p. 309), enquanto a expectativa é o “futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que pode ser previsto [...]” (2006, p. 310). Nessa perspectiva, conforme Lee:

Enquanto ação futura e uma continuação das normas (ou tradição), o conhecimento histórico pode fornecer visões para o futuro, por meio de sugestões de que movimentos possam contar como parte daquela norma. Isso não ratifica o relato do passado enclavado em tais normas ou tradições, mas cria a possibilidade de compreensão e avaliação delas. Além disto, dado que qualquer ação é concebida dentro de um certo contexto e de um certo jeito, o conhecimento de elementos históricos (referências do passado), nesta situação, ajudará em qualquer análise do que é possível ser feito (Lee, p. 2011, p. 36).

A citação de Lee (2011) destaca a dimensão prospectiva do conhecimento histórico, ao evidenciar que compreender o passado não se limita à reconstrução de eventos, mas envolve a capacidade de projetar possibilidades de ação no presente e no futuro. Nessa perspectiva, a História assume uma função formativa essencial, pois permite aos sujeitos refletirem criticamente sobre as tradições e normas herdadas, compreendendo-as como construções históricas passíveis de revisão. Assim, o pensamento histórico contribui para o exercício da autonomia e da responsabilidade social, ao oferecer caminhos para analisar contextos, interpretar continuidades e rupturas e avaliar as condições de transformação do mundo em que se vive.

Essa perspectiva se contrapõe à tendência pedagógica tradicional, que reduz o ensino à repetição de informações, com o professor na posição de transmissor e o aluno como receptor passivo. Em uma abordagem histórico-crítica, conforme propõe José Carlos Libâneo (2003), o processo educativo é concebido como uma prática social mediada, em que o professor atua como orientador e mediador do conhecimento, e o estudante, como sujeito ativo na construção de sua aprendizagem. Nessa lógica, o ensino de História deve promover o diálogo entre passado e presente, estimulando a análise e a problematização de fontes históricas, a reflexão crítica sobre os processos sociais e a compreensão das transformações humanas ao longo do tempo. Assim, o aprendizado histórico torna-se um meio de emancipação intelectual e formação da consciência histórica, permitindo ao educando compreender sua inserção no mundo e intervir de modo crítico e transformador na realidade (Brasil, 2018).

A ONHB, portanto, constitui um campo de produção de sentido e de diálogo entre diferentes saberes, ao mesmo tempo em que valoriza a autonomia e o protagonismo discente. Ao propor questões que exigem interpretação, argumentação e articulação de contextos históricos diversos, aproxima os estudantes do fazer científico, contribuindo para o desenvolvimento de competências previstas na BNCC (Brasil, 2018). Logo, promove o debate interpretativo e a construção de significados, promovendo uma aprendizagem histórica que ultrapassa o livro didático e que está em sintonia com as demandas da educação contemporânea.

Esse estudo não se propõe apenas a reafirmar o protagonismo estudantil no processo de aprendizagem histórica, mas a refletir sobre a construção de uma dinâmica colaborativa entre discentes e docentes, marcada pela investigação histórica. Nesse contexto, o estudante assume o

papel de pesquisador do passado e do presente, desenvolvendo sua capacidade analítica por meio de debates em equipe e encontros semanais de orientação. Esses momentos coletivos favorecem a resolução das questões e desenvolvimento das tarefas propostas em cada fase da ONHB, ressaltando a importância da participação das escolas públicas nesse processo.

Dessa forma, promover nos estudantes atitudes próprias do trabalho historiador está em sintonia com as competências gerais da BNCC, que valorizam a capacidade de compreender e interpretar a realidade de maneira crítica, contextualizando os acontecimentos no tempo e no espaço. Ao estimular que os alunos analisem o presente com base em questionamentos sobre o passado, refletindo sobre quem narra a história, por quais meios e com quais intenções, favorece-se o desenvolvimento do pensamento crítico, da argumentação fundamentada e da empatia, competências que a BNCC reconhece como essenciais para a formação cidadã e para a leitura ética e reflexiva das múltiplas narrativas históricas.

#### **4. METODOLOGIA**

Metodologicamente, esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza descritiva e interpretativa, combinando análise documental e bibliográfica com a elaboração de um produto educacional digital. O estudo insere-se no campo da aprendizagem histórica e da inovação pedagógica, buscando compreender de que modo as questões da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) podem inspirar o desenvolvimento de recursos interativos para a aprendizagem.

A etapa seguinte consistiu na seleção e exame das questões da ONHB referentes às últimas cinco edições (2020-2025). O critério de seleção considerou as questões que abordam temáticas relacionadas à História do tempo presente, especialmente aquelas que mobilizam reflexões sobre cidadania, memória, diversidade e relações entre passado e atualidade. As questões selecionadas foram classificadas segundo quatro eixos analíticos:

- (a) compreensão do tempo histórico e suas múltiplas temporalidades;
- (b) uso e interpretação de fontes históricas;
- (c) análise crítica de narrativas históricas e discursos midiáticos;
- (d) relações entre História, identidade e memória no tempo presente.

A análise do material foi conduzida com base na Análise de Conteúdo proposta por Laurence Bardin (2011), contemplando as fases de pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados. Esse processo permitiu identificar padrões e competências históricas estimuladas pela olimpíada, além de fornecer subsídios teórico-metodológicos para a etapa de criação do jogo digital.

## **5. DIMENSÃO PROPOSITIVA**

Com base nos resultados da análise documental das questões da ONHB, elaborou-se um jogo digital educativo, desenvolvido na plataforma *Base44*, que utilizou como modelo a estrutura e o nível de complexidade das questões analisadas. O jogo foi pensado como recurso de apoio à aprendizagem das equipes participantes da olimpíada, buscando aproximar os estudantes dos debates e metodologias da ONHB por meio de uma linguagem lúdica, interativa e acessível.

A concepção do jogo inspirou-se nos princípios da gamificação e da aprendizagem significativa, integrando elementos de narrativa, resolução de problemas e tomada de decisão. As atividades foram estruturadas em fases temáticas, cada uma correspondendo a desafios relacionados a acontecimentos e problemáticas do tempo presente.

O jogo teve como foco três dimensões: (a) usabilidade e engajamento, (b) compreensão histórica, e (c) estimular a colaboração e argumentação nas respostas. As informações coletadas foram submetidas a uma análise qualitativa interpretativa, buscando compreender como os estudantes mobilizam competências históricas no ambiente digital e como o jogo pode favorecer a construção de sentido histórico em situações de aprendizagem mediadas pela tecnologia. Assim, o percurso metodológico integra teoria, prática e inovação, reconhecendo a ONHB como um espaço privilegiado de investigação sobre a aprendizagem de História e propondo a criação de um produto educacional digital que valoriza o pensamento histórico e a participação ativa dos estudantes.

Com o objetivo de sintetizar o percurso analítico e o diálogo entre as dimensões teóricas, empíricas e tecnológicas da pesquisa, elaborou-se um mapa cognitivo (Figura 3) que

apresenta a articulação entre os eixos de análise da ONHB e o processo de criação do jogo interativo na plataforma *Base44*.

**Figura 3** – Mapa cognitivo dos eixos analíticos utilizados na pesquisa para a construção do jogo digital ONHB:



Fonte: elaborado pela autora (2025).

Dando continuidade, apresenta-se uma proposta didática voltada ao ensino de História que integra princípios da gamificação e do design de jogos digitais, com o intuito de favorecer o desenvolvimento do pensamento histórico entre estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. A proposta fundamenta-se nas contribuições de Flávia Eloisa Caimi (2015) e Peter Lee (2001), que defendem a importância de práticas educativas que estimulem a análise, a argumentação e a reflexão crítica sobre o passado em diálogo com o presente. Para a elaboração do protótipo do jogo, utilizou-se a plataforma *Base44*, que oferece recursos de Inteligência Artificial capazes de auxiliar na criação de questões e na geração automática de códigos e aplicativos. O sistema é de acesso gratuito, com funcionalidades

adicionais disponíveis em planos pagos, o que viabiliza sua utilização em contextos escolares com diferentes condições de infraestrutura.

A metodologia adotada insere-se no campo da pesquisa-ação, por articular teoria e prática de modo reflexivo, permitindo à professora-pesquisadora intervir no processo educativo e observar as transformações decorrentes dessa intervenção. O produto resultante é o jogo digital *ONHB: Quiz Master*, desenvolvido na *Base44*, que consiste em um quiz interativo inspirado na estrutura e nos princípios pedagógicos da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB). A proposta busca realizar uma mediação didática das questões da olimpíada, convertendo-as em desafios gamificados que exigem raciocínio histórico, análise de fontes e tomada de decisão.

Nesse sentido, a escolha pela plataforma *Base44* e pelo formato de *quiz* fundamenta-se em critérios de acessibilidade e inclusão digital. Considerando as desigualdades tecnológicas ainda presentes nas escolas públicas, optou-se por uma plataforma de baixo custo computacional, leve e compatível com navegadores de diferentes dispositivos (computadores, *tablets* e *smartphones*). Essa decisão visa garantir que o jogo possa ser aplicado durante as aulas, mitigando as barreiras de acesso e promovendo uma experiência mais dinâmica para os estudantes.

O design do jogo foi concebido para simular as etapas e a lógica das fases da ONHB, transformando os desafios historiográficos em experiências lúdicas. Cada fase apresenta um conjunto de questões de múltipla escolha, baseadas em fontes históricas e em temas da História do Tempo Presente, que demandam a mobilização ativa de competências historiográficas. A estrutura pedagógica do jogo compreende três eixos principais:

1. **Questões e Fontes:** As perguntas foram elaboradas a partir da análise das edições da ONHB entre 2020 e 2025, mantendo o rigor acadêmico e a perspectiva interdisciplinar. O foco temático recai sobre problemáticas contemporâneas, estimulando a reflexão sobre memória, identidade e cidadania.
2. **Mecânicas de Gamificação:** O jogo incorpora elementos de pontuação, *feedback* imediato e progressão por fases. Cada resposta gera pontuação proporcional à agilidade e precisão do jogador, o que incentiva o engajamento e o pensamento estratégico. O avanço

nas fases exige o domínio crescente de habilidades de análise, contextualização e argumentação.

3. Trabalho Colaborativo: Embora a interface seja individual, o jogo foi planejado para ser jogado em equipe, reproduzindo o espírito de cooperação característico da ONHB. Nessa dinâmica, os estudantes discutem coletivamente as alternativas, justificam suas escolhas e constroem respostas argumentativas, o que reforça o caráter investigativo e colaborativo do processo.

Dessa maneira, o protótipo ultrapassa a concepção de uma simples ferramenta avaliativa. Ao transpor a metodologia da ONHB para uma linguagem digital e interativa, o *ONHB: Quiz Master* pode promover uma aprendizagem mais dinâmica e significativa. A proposta alia, portanto, fundamentos teóricos da Educação Histórica a estratégias tecnológicas, conferindo ao produto educacional um duplo valor: formativo e social. Cada questão é acompanhada por imagens ilustrativas (fotografias, charges, obras de arte e documentos históricos), que funcionam como disparadores para a reflexão e contextualização dos temas abordados. O *quiz* é composto por perguntas organizadas de forma a relacionar conceitos históricos, interpretação de fontes e situações-problema, estimulando a análise crítica dos conteúdos.

O(a) professor(a) pode adaptar o conteúdo, criando séries de questões sobre um único tema ou articulando diferentes eixos temáticos, de modo a ampliar o debate histórico em sala. Cada acerto confere pontuação variável conforme o tempo de resposta, incentivando tanto a rapidez quanto a precisão na argumentação. A estrutura de pontuação (5, 4, 1 e 0 pontos) mantém a lógica interpretativa da ONHB, estimulando o posicionamento crítico dos estudantes diante de múltiplas perspectivas históricas.

Além de incentivar o debate e a reflexão, o jogo contribui para ressignificar o uso do celular e de outros dispositivos móveis na escola, transformando-os em ferramentas de aprendizagem colaborativa. O uso planejado da tecnologia digital, alinhado aos objetivos pedagógicos, pode favorecer o engajamento dos estudantes e promove uma relação mais consciente e produtiva com os recursos tecnológicos disponíveis. As experiências observadas durante o desenvolvimento do protótipo confirmam o potencial dos jogos digitais como estratégias de mediação pedagógica.

Por fim, o uso de jogos digitais na disciplina de História evidencia múltiplas potencialidades educativas: a articulação entre diferentes campos do conhecimento, o estímulo ao pensamento crítico e criativo, a resolução de problemas e o fortalecimento de competências socioemocionais, como cooperação e letramento digital (BNCC, 2018). Em síntese, a proposta do *ONHB: Quiz Master* reafirma o papel da gamificação como uma estratégia didática capaz de integrar ludicidade, tecnologia e investigação histórica.

**Quadro 1** – Articulação entre as práticas colaborativas da ONHB e o design pedagógico do jogo *ONHB: Quiz Master*.

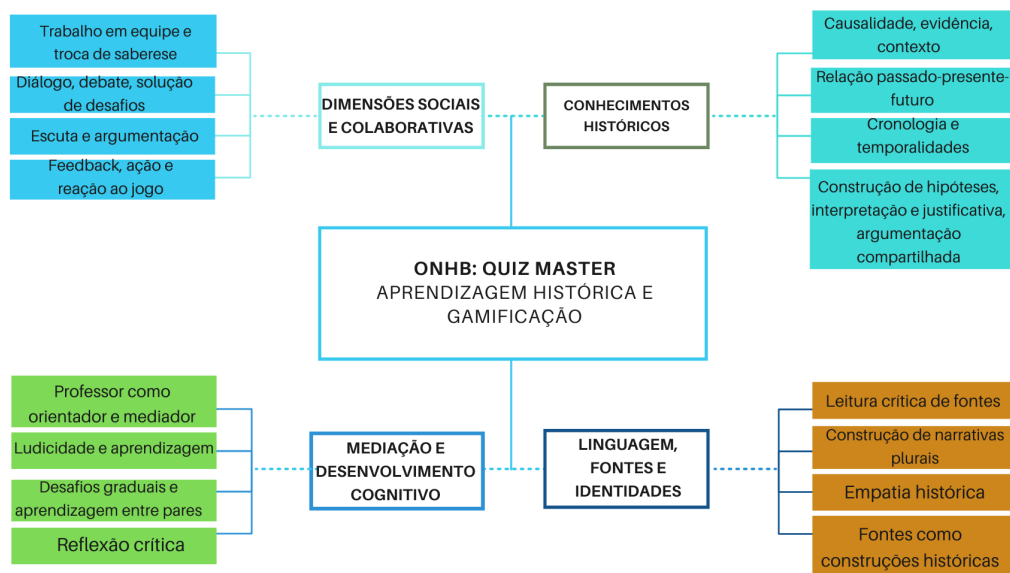
| Dimensão / Competência | Fundamento teórico                 | Potencialidades observadas / promovidas pela ONHB                                                                                    | Transposição para o jogo <i>ONHB: Quiz Master</i>                                                                                                                                              |
|------------------------|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Colaboração            | Vygotsky (1993); Libâneo (2003)    | Trabalho em equipe nas fases da olimpíada, com partilha de responsabilidades, construção coletiva de respostas e debate entre pares. | O formato em equipes e o compartilhamento de decisões estimulam a cooperação, a negociação de sentidos e o gerenciamento conjunto das tarefas no ambiente digital.                             |
| Interação social       | Moran (2015); Bacich et al. (2015) | As equipes interagem continuamente para resolver as questões, desenvolvendo argumentação e escuta ativa.                             | O jogo reproduz dinâmicas colaborativas por meio da discussão das alternativas e da busca conjunta de soluções, favorecendo a aprendizagem dialógica.                                          |
| Interatividade         | Lee (2001); Caimi (2015)           | A ONHB estimula o diálogo com múltiplas fontes e perspectivas históricas.                                                            | A interface digital do jogo permite <i>feedback</i> imediato, exploração de fontes e tomada de decisão, fortalecendo o pensamento histórico.                                                   |
| Mediação pedagógica    | Libâneo (2003); Hoffmann (1994)    | O professor atua como orientador do processo investigativo, estimulando a reflexão crítica e o protagonismo discente.                | O(a) docente assume o papel de mediador do jogo, articulando as discussões e problematizando as respostas, de modo a transformar a experiência lúdica em conhecimento histórico significativo. |
| Desenvolvimento        | Vygotsky (1993)                    | As interações entre estudantes e professor-orientador ampliam as                                                                     | O jogo cria situações de desafio e cooperação que                                                                                                                                              |

| Dimensão / Competência                            | Fundamento teórico         | Potencialidades observadas / promovidas pela ONHB                                                                 | Transposição para o jogo <i>ONHB: Quiz Master</i>                                                                                                      |
|---------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                   |                            | capacidades cognitivas dos participantes.                                                                         | estimulam o avanço conceitual e procedimental dos alunos, entre o que sabem e o que podem aprender com o apoio do grupo.                               |
| Compreensão dos conhecimentos históricos          | Caimi (2015)               | As questões da ONHB mobilizam conceitos de primeira e segunda ordem (causalidade, evidência, contexto).           | As perguntas gamificadas exigem a aplicação desses conceitos em contextos interativos, favorecendo a reconstrução ativa do conhecimento.               |
| Representação do tempo histórico                  | Caimi (2015); Rüsen (2001) | O exame relaciona múltiplas temporalidades e estimula o raciocínio cronológico e contextual.                      | O jogo propõe desafios que exigem ordenação temporal, comparação entre épocas e interpretação de permanências e rupturas.                              |
| Solução de problemas históricos                   | Caimi (2015); Barca (2007) | As questões da ONHB simulam o ofício do historiador ao exigir análise crítica de evidências.                      | No jogo, os alunos enfrentam problemas históricos de modo lúdico, aplicando estratégias de investigação e argumentação para avançar nas fases.         |
| Raciocínio histórico e elaboração de inferências  | Lee (2011); Caimi (2015)   | As tarefas da olimpíada promovem a interpretação de textos, identificação de contextos e análise de perspectivas. | O formato de múltipla escolha com mais de uma justificativa correta estimula a construção de inferências e a validação de hipóteses históricas.        |
| Análise de imagens e fontes                       | Caimi (2015)               | O trabalho com fontes iconográficas na ONHB amplia o repertório visual e crítico dos estudantes.                  | O jogo incorpora imagens, mapas e documentos como elementos de pistas e desafios, incentivando a leitura crítica das fontes visuais.                   |
| Construção de identidades e narrativas históricas | Rüsen (2007); Caimi (2015) | As narrativas da ONHB permitem compreender a diversidade de experiências humanas no tempo.                        | As fases do jogo propõem narrativas interativas que estimulam a empatia histórica, o reconhecimento de múltiplas vozes e a reflexão sobre identidades. |

Fonte: Elaborado pela autora (2025), com base em Caimi (2015), Lee (2001), Rüsen (2001, 2007), Libâneo (2003), Moran (2015) e Vygotsky (1993).



**Figura 4** – Mapa cognitivo das potencialidades de aprendizagem histórica a partir do jogo *ONHB: Quiz Master*



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

## 6. O JOGO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM HISTÓRICA

O jogo digital *ONHB: Quiz Master* foi desenvolvido com o propósito de traduzir, para uma interface interativa e acessível, a lógica colaborativa e interpretativa da Olimpíada Nacional em História do Brasil. A Figura 5 apresenta a tela inicial do jogo, na qual o(a) professor(a) ou mediador(a) tem acesso às opções de criação de partidas, configuração das salas e acompanhamento em tempo real do desempenho das equipes. A organização visual da interface busca ser intuitiva, com menus distribuídos em blocos, ícones identificáveis e botões de navegação que facilitam o uso mesmo por estudantes com pouca familiaridade com jogos digitais. Essa preocupação com a usabilidade está diretamente relacionada ao objetivo de reduzir barreiras de acesso e potencializar a experiência de aprendizagem com jogos digitais.

A dinâmica do jogo inicia-se com a criação de uma sala virtual pelo professor ou pelas equipes. Nessa etapa, é possível definir o número de questões que comporão cada rodada, variando entre 5 e 50 itens, o que permite ajustar a duração do jogo às condições de tempo e aos objetivos pedagógicos da aula.

**Figura 5** – Tela inicial do jogo ONHB: Quiz Master, com opções de criação de salas, gerenciamento de partidas e acompanhamento das equipes.



Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2025.

Após selecionar a quantidade de perguntas, o sistema gera automaticamente um código alfanumérico, que é exibido na tela principal da sala (Figura 6). Esse código é compartilhado com as equipes, que, a partir de seus dispositivos (celulares, tablets ou computadores), acessam o endereço do jogo e inserem o código para ingressar na mesma sala. O compartilhamento do código constitui, assim, o mecanismo central de vinculação entre os participantes e a partida ativa, garantindo que todas as equipes estejam conectadas ao mesmo conjunto de desafios historiográficos.

Uma vez inserido o código, cada equipe deve se registrar na sala por meio da escolha de um nome de identificação. Buscando manter a proximidade com a estrutura da ONHB, o jogo permite nomear as equipes de forma semelhante à olimpíada, seja retomando nomenclaturas já utilizadas anteriormente pelos alunos (como referências a personagens históricos, conceitos, movimentos sociais ou toponímias), seja criando novos nomes que expressem a identidade do grupo. Essa etapa, embora simples, contribui para o fortalecimento do vínculo entre os membros da equipe, favorecendo a cooperação e a dimensão lúdica da atividade. Na tela do mediador, as

equipes aparecem listadas com seus respectivos nomes, permitindo verificar quem já ingressou na sala antes do início da rodada (Figura 7).

**Figura 5** –Tela de criação da sala e seleção da quantidade de questões.

**CONFIGURAÇÕES DA SALA**

**A** Nome do Time A  
ONHB 1

**B** Nome do Time B  
ONHB 2

**#** Número de Questões  
10 questões

- 5 questões
- ✓ 10 questões
- 15 questões
- 20 questões

★ Dica: Após criar a sala, você receberá um código único que poderá compartilhar com a outra equipe para que ela entre na partida.

Fonte: Arquivo pessoal da autora, 2025.

Após a confirmação das equipes participantes, dá-se início à partida. As questões são exibidas simultaneamente nos dispositivos conectados a sala. Cada item apresenta um enunciado acompanhado de uma fonte histórica (imagem, texto, charge, mapa ou documento), seguido de quatro alternativas de resposta. Mantendo a lógica avaliativa da ONHB, as alternativas possuem níveis de pertinência, de modo que uma delas corresponde à resposta historicamente mais consistente (5 pontos), outra apresenta uma interpretação correta, porém menos contextualizada (4 pontos), uma terceira é descritiva ou superficial (1 ponto) e, por fim, uma alternativa incorreta (0 ponto). Essa estrutura é explicitada no *feedback* do jogo, permitindo que os estudantes compreendam não apenas se acertaram ou erraram, mas em que medida sua escolha foi mais ou menos adequada em termos de argumentação histórica.

O tempo para resposta pode ser configurado pelo(a) mediador(a), de acordo com o perfil da turma e a complexidade das questões. Durante esse intervalo, as equipes são incentivadas a

discutir as alternativas, retomando seus conhecimentos prévios, as fontes apresentadas e as relações entre passado e presente. Embora a seleção da alternativa seja realizada em um único dispositivo por equipe, a decisão resulta de um processo coletivo de argumentação, no qual os alunos confrontam hipóteses, justificam pontos de vista e constroem consensos. A interface do jogo, ao exibir um contador de tempo e uma barra de progresso das questões, reforça a necessidade de organização interna das equipes, articulando rapidez, análise crítica e tomada de decisão.

**Figura 6** – Documento textual utilizado na questão: *Viagem pelas colônias alemãs do Espírito Santo* (Hugo Weninck, 1910/2013).

Brasil Império

difícil

Modelo ONHB

Contexto Histórico:

Documento 01 – Viagem pelas colônias alemãs do Espírito Santo.

"Seguimos rio acima até chegarmos na região onde realmente se encontra a colônia alemã, e pretendemos cavalgar duas horas ainda hoje. A princípio vemos apenas cabanas de negros e mulatos, distantes um quarto de hora umas das outras, às vezes bem mais, que com suas aparências miseráveis são um eloquente testemunho das parcas pretensões dessas pessoas, em sua maioria pequenos agricultores, no tocante à vida e sobretudo à sua comunidade. Elas praticamente se satisfazem com uma construção feita de barro e coberta com folha de palmeira, tal como aparece na foto seguinte; realmente, ela está idilicamente localizada em meio a bananeiras novas junto ao murmúrio das águas, mas mesmo o colono alemão mais modesto não gostaria de morar ali".

TIPO DE DOCUMENTO: Texto acadêmico.

ORIGEM: WERNICKE, Hugo. Viagem pelas colônias alemãs do Espírito Santo. Vitória: Arquivo Público do Espírito Santo, 1910/2013, p.52-53. Disponível em: [https://ape.es.gov.br/Media/ape/PDF/Livros/LIVRO\\_ViagemAsColoniasEvangelicasAlemaas\\_Editado.pdf](https://ape.es.gov.br/Media/ape/PDF/Livros/LIVRO_ViagemAsColoniasEvangelicasAlemaas_Editado.pdf). Acesso em: 15 mar. 2024.

CRÉDITOS: Arquivo Público do Espírito Santo.

PALAVRAS-CHAVE: história da imigração, viajantes

Documento iconográfico – A Redenção de Cam (Modesto Brocos, 1895)

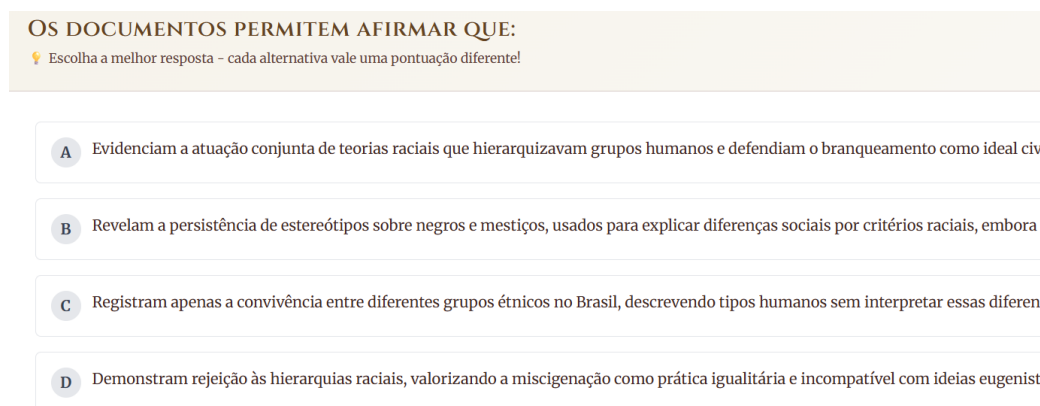
Fonte: Arquivo Público do Espírito Santo.

**Figura 7** – Documento iconográfico utilizado na questão: A Redenção de Cam (Modesto Brocos, 1895).



Fonte: *Google Arts & Culture*.

**Figura 8** – Tela de apresentação das alternativas de resposta da questão no jogo ONHB: Quiz Master, com destaque para a distribuição das alternativas em diferentes níveis de pertinência histórica.

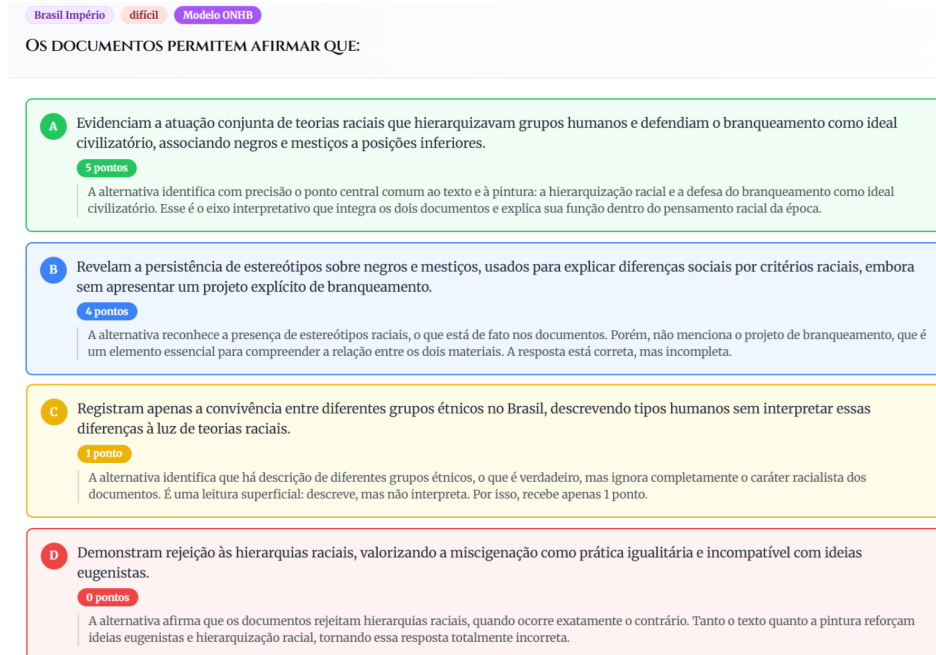


Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Concluída a resposta, o jogo apresenta, em poucos segundos, o *feedback* para cada equipe, indicando a alternativa correta, a pontuação obtida e uma breve justificativa histórico-interpretativa. Esse retorno imediato favorece a aprendizagem, pois possibilita que os estudantes comparem suas hipóteses com o gabarito comentado, identifiquem equívocos de interpretação e reconfigurem suas estratégias nas questões seguintes. Ao mesmo tempo, o(a)

docente pode retomar os itens que geraram maior dispersão de respostas, promovendo discussões coletivas sobre evidências, contextos e narrativas históricas.

**Figura 9** – Tela de *feedback* da questão respondida no jogo *ONHB: Quiz Master*, exibindo a alternativa correta, justificativa histórico-interpretativa e pontuação atribuída à equipe.



Fonte: Arquivo pessoal da autora (2025).

Outro elemento central da interface é o *ranking* das equipes, atualizado automaticamente ao final de cada questão. A tela de classificação exibe a pontuação acumulada por cada equipes. O *ranking* é apresentado como um recurso pedagógico para discutir processos de aprendizagem, diferentes formas de interpretação e a importância do trabalho colaborativo. Ao observar as oscilações na pontuação, os estudantes podem perceber que o desempenho não é linear e que o avanço no jogo depende da capacidade de análise, da leitura cuidadosa das fontes e da qualidade dos argumentos construídos em grupo.

Essa flexibilidade permite integrar o *ONHB: Quiz Master* a diferentes momentos da aula: como atividade diagnóstica inicial, como exploração de conteúdos, como sistematização ou como estratégia avaliativa. Em cada um desses usos, o compartilhamento do código de sala e a

visualização coletiva do *ranking* funcionam como dispositivos de organização do trabalho, reforçando a dimensão pública e dialogada da aprendizagem histórica.

Por fim, o desenho da interface e o modo de funcionamento do jogo procuram manter, em ambiente digital, os princípios que orientam a ONHB: a centralidade das fontes históricas, a valorização da argumentação, o caráter colaborativo da resolução de problemas e a compreensão de que o conhecimento histórico é sempre resultado de interpretação situada e fundamentada. Ao possibilitar a criação de salas, a definição do número de questões por rodada, a nomeação das equipes e o compartilhamento de códigos de acesso, o *ONHB: Quiz Master* constitui uma estratégia flexível, capaz de ser apropriada por diferentes contextos escolares. Mais do que apenas um *quiz* de memorização, o jogo se configura como um ambiente de investigação gamificado, no qual a ludicidade se articula à reflexão crítica e amplia as possibilidades de aprendizagem histórica.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar as potencialidades formativas das questões da Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) e, a partir delas, desenvolver um jogo digital capaz de traduzir, para uma linguagem lúdica, os princípios que caracterizam a olimpíada. A análise das questões entre 2020 e 2025 evidenciou que elas mobilizam competências centrais da Educação Histórica, tais como interpretação de fontes, argumentação, compreensão de temporalidades e leitura crítica de narrativas. Esses elementos reforçam a relevância da ONHB como referência metodológica para o ensino de História.

Assim, a criação do jogo *ONHB: Quiz Master* buscou preservar essa estrutura interpretativa, especialmente ao organizar as alternativas por níveis de pertinência, integrar diferentes tipos de fontes e promover a tomada de decisão coletiva. A gamificação, nesse sentido, não se apresenta como mera estratégia motivacional, mas como recurso que pode favorecer práticas de aprendizagem ativa e aproximar os estudantes do modo de pensar historicamente discutido por Rüsen, Barca, Lee e demais autores do campo.

Do ponto de vista pedagógico, o jogo configura-se como uma ferramenta acessível, flexível e potencialmente integrável a diferentes momentos do planejamento docente, seja como

atividade diagnóstica, exploratória ou sistematizadora. Ao priorizar a argumentação, a leitura crítica e a colaboração, o *Quiz Master* amplia as possibilidades de mediação do professor e contribui para práticas que valorizam o protagonismo discente.

Do ponto de vista acadêmico, esta pesquisa reafirma a importância da ONHB não apenas como competição, mas como campo de estudo e inspiração para propostas inovadoras. Ao evidenciar a estrutura lógica e interpretativa das questões, o trabalho também reforça a necessidade de investigações contínuas sobre como recursos digitais podem colaborar para o desenvolvimento da consciência histórica. Por fim, longe de encerrar um percurso, este estudo abre caminhos para futuras investigações, tais como ampliar o banco de questões do jogo, desenvolver novas funcionalidades, explorar outros formatos de gamificação e examinar a recepção da ferramenta em diferentes contextos escolares. Espera-se, assim, que este trabalho contribua para fortalecer o diálogo entre ensino de História, tecnologia e formação crítica, oferecendo subsídios teóricos e práticos para o uso intencional de recursos digitais na educação histórica.

## 8. REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello. *Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação*. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BARCA, Isabel. Marcos de consciência histórica de jovens portugueses. *Currículo sem Fronteiras*, v. 7, n. 1, p. 115-126, jan./jun. 2007.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. *Base Nacional Comum Curricular* – BNCC. Homologada em 14 de dezembro de 2018. Brasília: MEC/CNE, 2018. Disponível em: <<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 25 set. 2025.
- CAIMI, Flavia Eloisa. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História. In: *Revista Tempo*, v11, n21. 27/6/2007.
- CAIMI, Flávia E. O que precisa saber um professor de História? *História & Ensino*, Londrina, v. 21, n. 2, p. 105-124, jul./ dez. 2015.
- CAIMI, F. E. A História na Base Nacional Comum Curricular. *Revista do Lhiste*, Porto Alegre, nº.4, vol.3, jan/jun. 2016.
- CARBONELL, J. *A aventura de inovar: a mudança na escola*. Trad. F. Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- CARVALHO, A. M. P. Construção do conhecimento e ensino de ciências. *Em Aberto*, Brasília, ano 11, n2 55, jul./ set. 1992.
- CARVALHO, A. M. P. et al. El papel de las actividades en la construcción dei conocimiento en clase. *Investigación en la Escuela*, (25), p. 60-70, 1995.
- HOFFMANN, Jussara Maria Lerch. Avaliação mediadora: uma relação dialógica na construção do conhecimento. *Ideias*, Porto Alegre, v. 22, p. 51-59, 1994.
- KOSELLECK, Reinhart. “espaço de experiência e horizonte de expectativas”. In: *Futuro passado* – contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.
- LEE, Peter. Por que aprender História? In: *Educar em Revista*, Curitiba, Brasil, n. 42, p. 19-42, out./dez. 2011. Editora UFPR.

- LIBÂNEO, José Carlos. *Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos*. São Paulo: Loyola, 2003.
- LOPES, A.R.C.. *Conhecimento Escolar: ciência e cotidiano*. Rio de Janeiro: EDUERJ, 1999.
- MONTEIRO, Ana Maria. Professores: entre saberes e práticas. *Educação & Sociedade*, Campinas, ano XXII, n. 74, abr. 2001.
- MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 2. ed. Campinas, SP: Papirus, 2015.
- MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (orgs.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens*. Coleção Mídias Contemporâneas, v. II. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.
- RÜSEN, Jörn. Razão Histórica. In: *Teoria da História: Os Fundamentos da Ciência Histórica*. Brasília, Editora UNB, 2001.
- RÜSEN, Jörn. *História viva: teoria da história: formas de consciência histórica*. Brasília: UNB, 2007.
- RÜSEN, Jörn. *O desenvolvimento da competência narrativa na aprendizagem histórica: uma hipótese ontogenética relativa à consciência moral*. Jörn Rüsen e o ensino de história. Curitiba: UFPR, p. 51-77, 2010.
- SOUZA, Francisco das Chagas Silva; COSTA JÚNIOR, José Gerardo Bastos da. A Olimpíada Nacional em História do Brasil (ONHB) como prática pedagógica no ensino médio integrado do IFRN. *História Hoje*, São Paulo, v. 5, n. 10, p. 66-86, 2016.
- VEIGA, Ilma Passos Alencastro. *A prática pedagógica do professor de Didática*. 2. Ed. Campinas, Papirus, 1992.
- VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

Submetido em: 15/11/2025