



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE (UFS)**

**Departamento de História (DHI)**

UANÁ FIGUEIREDO MARCON

***GAMIFICANDO A HISTÓRIA LOCAL: UM APLICATIVO EDUCATIVO COM A  
GEOLOCALIZAÇÃO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO CENTRO DE ARACAJU***

**São Cristóvão-SE**

2026

Uaná Figueiredo Marcon

***GAMIFICANDO A HISTÓRIA LOCAL: UM APLICATIVO EDUCATIVO COM A  
GEOLOCALIZAÇÃO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO CENTRO DE ARACAJU***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de História da Universidade Federal de Sergipe como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em História.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Janaina Cardoso de Mello

São Cristóvão

Sergipe - Brasil

2026

## RESUMO

Este trabalho investiga as possibilidades de integração entre História local, educação patrimonial e tecnologias digitais por meio do desenvolvimento de um aplicativo educativo baseado em geolocalização e gamificação, voltado ao centro urbano de Aracaju. Partindo da problematização acerca do distanciamento entre os sujeitos e o patrimônio histórico da cidade, propõe-se a criação de uma ferramenta digital capaz de transformar o espaço urbano em território educativo. O objetivo geral consiste em analisar como a elaboração e utilização de um aplicativo com elementos de geolocalização e mecânicas de jogo podem contribuir para o ensino de História local e para a valorização do patrimônio histórico-cultural. Metodologicamente, o trabalho articula levantamento histórico-documental dos pontos selecionados, a Praça Fausto Cardoso, Ponte do Imperador e Catedral Metropolitana, análise teórica sobre consciência histórica, história pública, gamificação e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, além do desenvolvimento de um protótipo funcional. O aplicativo é concebido não apenas como recurso pedagógico, mas também como dispositivo de mediação e produção de fontes históricas digitais, ao possibilitar registros, interações e participação social. Conclui-se que a integração entre geolocalização, experiência urbana e narrativa histórica pode ampliar o engajamento dos sujeitos, fortalecer a consciência histórica e contribuir para a democratização crítica do conhecimento histórico.

**Palavras-chave:** Ensino de História. História Local. Gamificação. Geolocalização.

## ABSTRACT

This study investigates the integration of local history, heritage education, and digital technologies through the development of an educational application based on geolocation and gamification, focused on the urban center of Aracaju. Starting from the issue of the distance between individuals and the city's historical heritage, the research proposes the creation of a digital tool capable of transforming urban space into an educational territory. The main objective is to analyze how the development and use of a geolocation-based and game-oriented application can contribute to the teaching of local history and to the appreciation of cultural heritage. Methodologically, the study combines historical-documentary research on selected landmarks, Praça Fausto Cardoso, Ponte do Imperador, and Catedral Metropolitana, with theoretical discussions on historical consciousness, public history, gamification, and Digital Information and Communication Technologies, in addition to the development of a functional prototype. The application is conceived not only as a pedagogical resource but also as a mediating device and a tool for the production of digital historical sources through user interaction and participation. It is concluded that the integration of geolocation, urban experience, and historical narrative can enhance engagement, strengthen historical consciousness, and promote the critical democratization of historical knowledge.

**Keywords:** History Teaching. Local History. Gamification. Geolocation.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Tela principal.....	44
Figura 2- Tela Ponte do Imperador.....	46
Figura 3- Tela Ponte do Imperador Popular.....	46
Figura 4- Tela Ponte do Imperador Arte local .....	46
Figura 5- Tela Catedral.....	47
Figura 6- Tela Catedral Popular.....	47
Figura 7- Tela Catedral Arte Local.....	47; 51
Figura 8- Tela Praça.....	48
Figura 9- Tela Praça Popular.....	48
Figura 10- Tela Praça Arte Local.....	48
Figura 11- Tela Conquista.....	50
Figura 12- Tela Inventário.....	50
Figura 13- Tela Galeria de Artistas.....	50;51
Figura 14- Tela Arte Catedral.....	51
Figura 15- Tela Rota.....	52
Figura 16- Tela Rota Mapeada.....	52

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>10</b>
Levantamento teórico e delimitação do corpus.....	10
Levantamento empírico e coleta de fontes.....	12
Análise de Conteúdo e Desenvolvimento do Protótipo.....	15
<b>1. PONTOS HISTÓRICOS E CONCEITOS.....</b>	<b>18</b>
1.1 Pontos históricos.....	18
1.2 Conceitos.....	26
<b>2. O APLICATIVO E SEU FUNCIONAMENTO.....</b>	<b>42</b>
2.1 Concepção geral do aplicativo: o jogo como mediação prática entre cidade, patrimônio e ensino de História.....	42
2.2 Geolocalização e exploração urbana: o mapa interativo como interface educativa do aplicativo.....	43
2.3 Narrativa histórica e percursos urbanos: construção do conhecimento a partir da experiência do usuário.....	45
2.4 Mecânicas de jogo, interação e participação: funções lúdicas aplicadas ao ensino de História.....	49
2.5 Aplicação pedagógica do aplicativo no ensino.....	53
<b>3. UM APLICATIVO COMO DISPOSITIVO DE ARMAZENAMENTO DE FONTES HISTÓRICAS: BANCO DE DADOS, PARTICIPAÇÃO SOCIAL E FERRAMENTA DE PESQUISA.....</b>	<b>54</b>
3.1 O banco de dados do aplicativo como arquivo digital contemporâneo.....	54
3.2 A geração de novas fontes históricas pelos usuários: participação, experiência e registro do presente.....	56
3.3 Disputa de narrativas, História Pública e curadoria historiográfica em ambientes digitais.....	59
3.4 O historiador como mediador, a responsabilidade ética e os limites da participação digital.....	61
3.5 O aplicativo como mediador e a importância de um banco de dados institucional e independente.....	64

<b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>66</b>
REFERÊNCIAS.....	69

## INTRODUÇÃO

Quem caminha pelo centro de Aracaju nem sempre percebe que, por trás das fachadas de prédios antigos, das praças movimentadas ou dos monumentos esquecidos, repousa uma história viva, silenciosa e pulsante. O cotidiano moderno, apressado e fragmentado, tende a ocultar os sentidos profundos que cada espaço urbano carrega. Como observa Sandra Jatahy Pesavento (2007), a cidade pode ser lida como um palimpsesto histórico, no qual diferentes tempos se sobrepõem e deixam marcas na paisagem urbana. Assim, o espaço da cidade constitui um grande documento histórico e um território educativo, onde múltiplas camadas de memória se entrelaçam e, muitas vezes, permanecem invisíveis aos olhos apressados do presente.

No caso de Aracaju, esse potencial histórico-cultural se revela de maneira particularmente intensa no centro urbano, onde se concentram elementos constitutivos da formação política, social e simbólica da capital sergipana. Entretanto, observa-se um distanciamento crescente entre a população e esses espaços de memória. A vivência cotidiana raramente favorece a percepção histórica; os trajetos são rápidos, utilitários, e deixam pouco espaço para uma leitura crítica do entorno. Essa distância contribui para a perda de pertencimento e para o enfraquecimento da relação com o patrimônio. Ao mesmo tempo que, dentro da escola, o ensino de História enfrenta desafios semelhantes. Modelos tradicionais, baseados na exposição oral e na memorização, tornam-se insuficientes diante de gerações que aprendem por meio de estímulos visuais, interatividade e experiências digitais. Bacich e Moran (2018) já alertam que não é possível engajar estudantes do século XXI utilizando as mesmas ferramentas e metodologias do século XX. Para Maria Auxiliadora Schmidt (2021), a formação da consciência histórica exige práticas que despertem diálogo, problematização e participação ativa. Então, como aproximar os sujeitos do patrimônio histórico urbano e do ensino de História local por meio de mediações digitais, participativas e críticas?

É nesse cenário que se insere o presente trabalho, cujo objetivo é desenvolver e analisar um aplicativo educativo baseado em geolocalização e gamificação. Inspirado em jogos de realidade aumentada, como Pokémon GO, o aplicativo convida o usuário a percorrer fisicamente o centro de Aracaju, passando por espaços como a Praça Fausto Cardoso, a Catedral Metropolitana e a Ponte do Imperador, e desbloquear conteúdos históricos, imagens,

narrativas e desafios interativos. O aprendizado acontece no movimento, na experiência direta com o espaço, na articulação entre corpo, memória e tecnologia. Esse projeto se sustenta nas contribuições das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), das metodologias ativas e da educação patrimonial. Em diálogo com Paulo Freire (2021), compreende-se o aplicativo como mediação pedagógica capaz de estimular uma postura investigativa e crítica diante do espaço urbano, articulando pesquisa, experiência e aprendizagem histórica. Nesse sentido, a cidade torna-se o próprio “texto pedagógico”, e o aplicativo funciona como mediador entre usuário, espaço e conhecimento, estimulando a autonomia investigativa, a curiosidade histórica e a leitura crítica do mundo.

Do ponto de vista teórico, o trabalho se ancora na concepção de consciência histórica de Jörn Rüsen (2001), segundo a qual pensar ou entender a História implica orientar-se temporalmente, relacionar passado, presente e futuro, construir sentido e interpretar a realidade. Ao vivenciar o espaço urbano de forma gamificada, o usuário é convidado não apenas a consumir conteúdo, mas a reconstruir narrativas, interpretar símbolos e reconhecer-se como agente dentro da história da cidade. A relevância do estudo também se fundamenta em uma lacuna visível na literatura e nas práticas pedagógicas: embora existam pesquisas sobre jogos digitais no ensino de História, a integração entre geolocalização, gamificação, patrimônio histórico local, educação patrimonial é ainda muito pouco explorada no Brasil. Também discutir a importância de metodologias de ensino diferentes. Além de que, em um contexto marcado por revisionismos e distorções históricas amplamente disseminadas, torna-se urgente democratizar o acesso à História de forma acessível, crítica e socialmente responsável.

A partir desse quadro, este trabalho formula três hipóteses centrais: Que o uso de um aplicativo educativo gamificado pode contribuir significativamente para o ensino de História local, ao promover engajamento e participação ativa dos usuários. Que a ferramenta pode alcançar não apenas estudantes, mas moradores e turistas, ampliando o impacto social da educação histórica. Que um aplicativo gamificado sobre a história local possa contribuir como ferramenta de novas fontes históricas .

Com base nessas hipóteses, define-se como objetivo geral investigar como a criação e o uso de um aplicativo com elementos de geolocalização e gamificação podem contribuir para o ensino de História local e para a valorização do patrimônio histórico-cultural de Aracaju.

Para isso, busca-se mapear pontos históricos, analisar o papel das TDICs no ensino, relacionar conceitos de consciência histórica, a relação com a cidade e às práticas pedagógicas propostas e desenvolver um protótipo funcional baseado em princípios de design educativo e experiência do usuário.

Além de seu caráter pedagógico, o presente trabalho compreende o aplicativo educativo também como um dispositivo de produção de fontes históricas, inserido no contexto das transformações contemporâneas da cultura digital e da história pública. Ao propor a interação ativa dos usuários com o espaço urbano, por meio de registros, comentários, escolhas narrativas e trajetos geolocalizados, o aplicativo não apenas difunde conteúdos históricos previamente sistematizados, mas passa a gerar novos dados e vestígios do tempo presente, passíveis de análise histórica futura. O projeto amplia sua relevância ao atuar simultaneamente no campo do ensino de História e no da produção e preservação de memórias urbanas contemporâneas.

A ampliação do projeto para a produção de fontes históricas digitais implica, necessariamente, uma reflexão ética e historiográfica sobre os limites, responsabilidades e critérios envolvidos nesse processo. A participação social, embora fundamental para a democratização da produção do conhecimento histórico, não elimina a necessidade de mediação crítica. O trabalho reconhece que toda fonte é produzida em condições específicas e atravessada por escolhas, silenciamentos e disputas narrativas, o que exige práticas de curadoria, contextualização e validação historiográfica. Assim, o aplicativo não se propõe como um espaço de registro irrestrito, mas como um ambiente mediado, no qual as contribuições dos usuários são tratadas como objetos de análise histórica e não como verdades acabadas sobre o passado.

Ao incorporar mecanismos de revisão e organização dos dados, o projeto assume o compromisso de articular participação social e rigor historiográfico, posicionando o historiador como mediador entre memória, tecnologia e conhecimento histórico. Desse modo, o aplicativo se insere no campo da história pública digital, ao ampliar os espaços de produção e circulação da História, sem abdicar da responsabilidade científica e do debate crítico sobre o passado. Portanto, este trabalho compreende o aplicativo educativo não apenas como uma ferramenta didática inovadora, mas como um projeto historiográfico contemporâneo, que articula ensino, cidade, tecnologia, memória e ética. Ao transformar o centro urbano de

Aracaju em espaço de aprendizagem, registro e reflexão histórica, a pesquisa busca contribuir tanto para a valorização do patrimônio local quanto para o debate acadêmico sobre os novos modos de produzir, mediar e preservar a História na era digital. Esses aportes serão sistematizados na seção 1.2 (Conceitos), que organiza as categorias mobilizadas, consciência histórica, memória, cidade, patrimônio e gamificação, como base interpretativa do protótipo.

## **PERCURSO METODOLÓGICO**

### **Levantamento teórico e delimitação do corpus**

A primeira etapa da pesquisa consistiu na realização de um levantamento teórico e conceitual aprofundado, com o objetivo de compreender os fundamentos epistemológicos e pedagógicos que sustentam a proposta do trabalho. Essa fase buscou articular contribuições das áreas da História, da Educação e do Design Gráfico, de modo a construir uma base teórica coerente para o desenvolvimento do aplicativo educativo. A revisão teórica teve como finalidade não apenas mapear debates sobre o ensino de História e o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), mas também situar o projeto em discussões contemporâneas sobre consciência histórica, metodologias ativas, gamificação, história pública e valorização do espaço urbano como território educativo.

A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir de textos acadêmicos, livros e artigos científicos que abordam o ensino de História, as tecnologias digitais e as relações entre memória, cidade e patrimônio cultural. Foram priorizados autores que discutem a formação da consciência histórica, a centralidade do diálogo no processo educativo e o uso de linguagens digitais como mediação pedagógica. Esse levantamento permitiu construir um referencial teórico interdisciplinar, articulando diferentes perspectivas que dialogam entre si e fundamentam a proposta do aplicativo.

O ponto de partida conceitual do trabalho foi a compreensão de que o ensino de História, na contemporaneidade, enfrenta o desafio de se reinventar diante das transformações culturais e tecnológicas. Conforme destaca Maria Auxiliadora Schmidt (2021), a função do ensino histórico não se restringe à transmissão de conteúdos, mas à formação da consciência histórica, entendida como a capacidade de atribuir sentido às experiências temporais. Essa

perspectiva dialoga diretamente com a teoria de Jörn Rüsen, reorganizada por Sabrina Magalhães Rocha (2008), para quem a consciência histórica se estrutura por meio de narrativas que articulam experiência, interpretação e orientação temporal, sendo a forma dialógica aquela que melhor responde às demandas educativas atuais. Essa concepção foi central para o delineamento metodológico do trabalho, pois orientou a proposta do aplicativo como uma ferramenta que estimula a interação crítica com as memórias da cidade. O usuário não é concebido como receptor passivo de informações, mas como sujeito ativo que interpreta, questiona e reconstrói narrativas históricas a partir de sua vivência no espaço urbano.

O trabalho também dialoga com a perspectiva pedagógica de Paulo Freire (2021), segundo a qual o conhecimento se constrói na interação entre sujeitos e na leitura crítica da realidade. Para Freire, ensinar implica diálogo, pesquisa e problematização do mundo vivido. Essa abordagem fundamentou a concepção do aplicativo como um ambiente interativo e investigativo, no qual o estudante é convidado a explorar a cidade, formular interpretações e produzir sentidos sobre o espaço que habita.

As metodologias ativas foram incorporadas como suporte pedagógico dessa concepção. De acordo com Bacich e Moran (2018), essas metodologias deslocam o foco do ensino para a aprendizagem experiencial e participativa, promovendo autonomia e protagonismo discente. Esse princípio orientou a estrutura do aplicativo, que propõe o aprendizado histórico a partir da vivência dos espaços urbanos, articulando deslocamento físico, interação digital e construção narrativa.

Outro eixo fundamental do levantamento teórico foi o estudo das TDICs e da gamificação no ensino de História. Grzybowski (2022) argumenta que os jogos digitais podem funcionar como linguagens históricas, desde que utilizados com intencionalidade pedagógica e não apenas como recurso motivacional. Essa perspectiva foi complementada pelas contribuições de Huizinga (2000; p.79-87) e Caillois (1990; p.14-63), que compreendem o jogo como fenômeno cultural e social, estruturado por regras, simbolismos e formas de interação. A gamificação, nesse contexto, foi entendida como estratégia pedagógica capaz de mobilizar engajamento, curiosidade e participação ativa, conforme discutido por Andréa Maria da Silva (2024) e por Bianchessi e Mendes (2019).

Na articulação entre História, tecnologia e espaço urbano, o levantamento teórico incorporou reflexões sobre cidade, memória e patrimônio cultural. Pesavento (2007) compreende a cidade como território de significações, composta por camadas de memória e representações sociais. Henri Lefebvre (2001; p. 43-63) concebe a cidade como obra histórica e espaço de apropriação social, articulando a noção de direito à cidade. Essas contribuições foram fundamentais para pensar o centro urbano como território educativo e para compreender o patrimônio como processo social, atravessado por disputas de memória e significação.

O debate sobre memória e patrimonialização é tomado a partir de Pierre Nora (1993), como referência para compreender a dimensão disputada dos usos do passado no espaço urbano. Ao problematizar a relação entre memória e História, Nora contribui para uma abordagem crítica da educação patrimonial, permitindo compreender os espaços urbanos como lugares de memória que demandam interpretação e problematização, e não apenas valorização acrítica.

Além disso, o conceito de história pública foi incorporado a partir das reflexões de Rafael Dias de Castro (2025), que enfatiza a função social do historiador e a ampliação dos espaços de circulação do conhecimento histórico. Essa abordagem fundamenta a proposta do aplicativo como interface entre produção acadêmica e público amplo, permitindo que estudantes, moradores e visitantes se tornem participantes ativos na preservação e na ressignificação da memória local.

Por fim, o levantamento teórico permitiu identificar uma lacuna metodológica no ensino de História local: apesar do crescimento do uso de tecnologias digitais na educação, ainda são escassas propostas que integrem, de forma articulada, geolocalização, gamificação, memória urbana e educação patrimonial. O presente projeto surge, portanto, como tentativa de responder a essa lacuna, propondo um modelo de ensino que articula interatividade, ludicidade e formação da consciência histórica crítica. Essa etapa teórica consolidou os fundamentos conceituais que orientaram as fases seguintes da pesquisa, assegurando coerência entre o referencial historiográfico, a concepção do aplicativo e sua aplicabilidade no campo do ensino de História.

### **Levantamento empírico e coleta de fontes**

A segunda etapa da pesquisa correspondeu ao levantamento e à análise empírica, momento em que a investigação se voltou para o reconhecimento do espaço urbano de Aracaju como campo de observação e de experimentação pedagógica. Essa fase teve como objetivo identificar e compreender os potenciais locais de interesse histórico, simbólico e visual que pudessem ser explorados no aplicativo, tanto como pontos de aprendizagem quanto como gatilhos de pertencimento e de experiência histórica.

Foram realizadas visitas de campo ao centro histórico de Aracaju, abrangendo praças, ruas e monumentos de relevância patrimonial. As observações diretas buscaram captar não apenas os aspectos materiais dos espaços, mas também as relações de uso e percepção cotidiana que a população mantém com eles. O olhar histórico, nesse contexto, esteve voltado para o entendimento do espaço urbano enquanto lugar de memória, conceito que, segundo Pierre Nora (1993), remete aos pontos em que o passado se ancora no presente, seja por meio da materialidade dos edifícios ou pelas narrativas coletivas que ali se mantêm vivas.

Durante o processo de exploração do território urbano, alguns locais foram considerados, mas ao longo da observação e análise, três pontos se destacaram pela sua visibilidade, centralidade simbólica e potencial de representação no ambiente digital:

A Catedral Metropolitana, a Estátua de Fausto Cardoso e a Ponte do Imperador. A escolha desses espaços foi orientada por diferentes critérios. Em primeiro lugar, a facilidade de acesso e a visibilidade urbana foram elementos determinantes. Todos os três pontos estão situados em áreas amplas, abertas e facilmente localizáveis, o que os torna propícios para um projeto baseado em geolocalização e em exploração presencial pelo usuário. Além disso, são lugares com forte apelo visual e simbólico, que despertam a curiosidade.

A Catedral Metropolitana, além de ser um marco arquitetônico e religioso, representa um dos eixos fundadores da cidade, integrando história, arte e urbanismo. A Praça Fausto Cardoso, articula-se com a memória política e republicana do estado, sendo um ponto de referência que permite o diálogo entre memória cívica e espaço público. Por fim, a Ponte do Imperador, situada às margens do rio Sergipe, conjuga valor histórico, visual e afetivo, funcionando como símbolo do passado imperial e da relação da cidade com suas águas. Os três pontos escolhidos compõem um recorte representativo da história, da estética e da identidade urbana aracajuana, servindo como um microcosmo para explorar os vínculos entre memória, espaço e aprendizagem histórica.

Durante as visitas, foram realizados registros fotográficos detalhados dos monumentos e de seus entornos, observando-se elementos como conservação, sinalização, uso do espaço e circulação de pessoas. Além disso, buscou-se compreender as camadas narrativas desses locais: as histórias oficiais, as memórias populares e as formas de apropriação simbólica pela população. Esse processo empírico possibilitou captar não apenas o patrimônio enquanto objeto material, mas também sua dimensão imaterial e viva, presente nas práticas cotidianas e nas narrativas que se constroem no espaço urbano. Paralelamente, foram produzidas artes autorais e reinterpretações gráficas de alguns dos pontos visitados, utilizando princípios do design gráfico. Essa etapa teve uma função dupla: de um lado, experimentou-se a tradução estética dos espaços históricos para a linguagem visual do aplicativo; de outro, consolidou-se o conceito do projeto como uma plataforma aberta à participação e à produção colaborativa. A ideia de permitir que usuários possam publicar suas próprias representações e leituras dos locais históricos reforça o caráter dialógico e inclusivo da proposta, conversando com os pressupostos da História Pública e da Educação Patrimonial, que defendem o compartilhamento do saber histórico e o reconhecimento de múltiplas vozes na construção da memória coletiva.

Dessa forma, a etapa empírica não apenas subsidiou o desenvolvimento do protótipo com materiais concretos, mas também orientou as decisões conceituais e estéticas do projeto. O contato direto com o espaço urbano e a vivência sensorial dos lugares reforçaram a ideia de que a cidade é um laboratório vivo de História, onde a aprendizagem se dá pela experiência e pelo envolvimento emocional. Assim, a pesquisa de campo consolidou a base empírica necessária para o aplicativo cumprir sua função pedagógica: transformar o ato de caminhar e observar a cidade em um processo de descoberta, reflexão e pertencimento histórico.

Paralelamente, o levantamento empírico contemplou consultas a fontes documentais e iconográficas em instituições de preservação e pesquisa, como o Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe (IHGSE), Arquivo Público de Sergipe online e sites terceiros da própria prefeitura e Governo do Estado. Essas instituições forneceram acesso a fotografias, mapas, jornais e documentos administrativos que contribuíram para a contextualização histórica dos espaços estudados.

O processo de levantamento empírico resultou, portanto, em uma documentação ampla que integrou observações diretas, registros fotográficos, ilustrações autorais e fontes

históricas, servindo de base para a construção do protótipo e para a reflexão crítica sobre o papel da tecnologia e da arte na mediação da memória coletiva. Essa etapa consolidou a proposta do projeto enquanto espaço de diálogo entre História, Design e comunidade, ao transformar o patrimônio urbano em campo de experimentação estética, educativa e participativa.

### **Análise de Conteúdo e Desenvolvimento do Protótipo**

A terceira etapa da metodologia correspondeu ao processo de concepção, desenvolvimento e análise do protótipo digital do aplicativo educativo, etapa em que se consolidou a integração entre os eixos teórico, empírico e prático da pesquisa. Esse momento representou a transposição das ideias e fundamentos pedagógicos previamente discutidos para uma linguagem visual e interativa, que traduzisse, de modo acessível e atrativo, os princípios do ensino de História mediados pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). O objetivo foi criar uma proposta de aplicativo funcional, inspirada na estrutura dos jogos de realidade aumentada, como o Pokémon GO, mas com intencionalidade educacional e patrimonial, valorizando a cidade como espaço de aprendizagem histórica.

O protótipo foi desenvolvido integralmente na plataforma Figma, uma ferramenta amplamente utilizada para a criação de interfaces digitais e projetos interativos. A escolha desse software se justificou pela sua flexibilidade, capacidade de prototipagem visual e familiaridade a qual já possuo com o software, que permitiram a constante revisão e aprimoramento do design durante o processo de criação.

A metodologia adotada baseou-se em princípios do Design Gráfico aplicado à educação, conforme discutem Bacich e Moran (2018), segundo os quais a mediação visual pode ampliar a aprendizagem significativa, desde que a estética e a funcionalidade estejam alinhadas ao propósito pedagógico. Dessa forma, cada decisão visual, cores, tipografia, ícones, hierarquia de informações e posicionamento dos elementos na tela, foi orientada por critérios de legibilidade, clareza informacional e estímulo à curiosidade histórica.

O processo criativo foi dividido em fases sucessivas e complementares:

1. Planejamento conceitual – momento de definição dos objetivos educacionais e das funcionalidades essenciais do aplicativo. Nessa fase, foram traçadas as relações entre

a proposta pedagógica e a experiência do usuário, identificando como a gamificação e a geolocalização poderiam ser integradas ao ensino de História local.

2. Desenvolvimento do layout e identidade visual – etapa em que foram elaboradas as telas, ícones, menus e cores, com base na teoria da Gestalt e nos princípios de design informacional. A estética buscou um equilíbrio entre o realismo dos espaços históricos e o caráter lúdico do jogo, utilizando tons que remetem à memória urbana e ao patrimônio arquitetônico, mas sem perder a leveza visual característica dos aplicativos contemporâneos.
3. Prototipagem funcional e testes simulados – fase em que foram organizados os fluxos de navegação, interações e respostas visuais. Essa etapa incluiu a simulação de uso no ambiente digital, avaliando aspectos como acessibilidade, legibilidade, equilíbrio cromático e hierarquia informacional.

Durante o desenvolvimento, o design do aplicativo foi constantemente ajustado para preservar o equilíbrio entre o rigor historiográfico e o apelo visual e interativo. O desafio consistiu em evitar que o elemento lúdico se sobrepusesse ao conteúdo histórico, transformando o jogo em um instrumento de mediação crítica e sensível, capaz de aproximar o usuário das narrativas locais. Nesse sentido, o projeto buscou atender ao que Grzybowski (2022) denomina de “games históricos para além da gamificação”, isto é, experiências digitais que não apenas recompensam o jogador, mas que estimulam o raciocínio histórico, a contextualização temporal e o reconhecimento de múltiplas vozes na construção do passado.

O conteúdo histórico utilizado no aplicativo foi selecionado e tratado com base na Análise de Conteúdo, segundo a metodologia proposta por Laurence Bardin (2016) e adaptada por Flávia Eloisa Caimi e Letícia Mistura (2019). Essa técnica foi escolhida por permitir uma interpretação sistemática, rigorosa e crítica das fontes e dos discursos históricos, garantindo coerência entre o material apresentado no aplicativo e as interpretações sustentadas pela historiografia. O procedimento analítico foi dividido em três momentos principais:

1. Pré-análise, em que foram definidas as hipóteses e objetivos específicos, selecionadas as fontes visuais e textuais, e organizada a estrutura narrativa do aplicativo.
2. Exploração do material, momento em que se realizou o recorte e a categorização das unidades de significado, temas como memória, patrimônio urbano, identidade e educação pública foram identificados e convertidos em categorias de análise.
3. Tratamento e interpretação dos resultados, etapa de sistematização das inferências e construção das narrativas que seriam apresentadas ao usuário final.

A aplicação da Análise de Conteúdo foi especialmente relevante porque o projeto se propôs a funcionar como um porta-voz de histórias locais e de vozes diversas, abrindo espaço para a multiplicidade de perspectivas sobre o patrimônio. Por isso, o cuidado ético e historiográfico na seleção das informações foi uma preocupação constante: o aplicativo evita simplificações, distorções ou representações ficcionais que possam comprometer a veracidade histórica. Cada texto, imagem ou dado inserido no protótipo foi verificado e reinterpretado à luz da historiografia, garantindo que o produto final mantivesse consistência acadêmica e compromisso com a verdade histórica.

O desenvolvimento do aplicativo também se inspirou em projetos contemporâneos de mediação cultural e urbana, como o *Circuito Reconectar* (Salvador), o *O que que Natal tem?* (Natal) e o *HistoryCity Apps* (iniciado na Itália). Esses projetos, todos desenvolvidos nos últimos três anos, contribuíram como referências comparativas, tanto no aspecto técnico (uso da geolocalização e interação em tempo real) quanto no aspecto conceitual (aproximação entre cidade, história e cidadania). Contudo, o presente trabalho se diferencia por propor uma dimensão participativa e interpretativa, na qual os próprios usuários podem, futuramente, submeter suas próprias representações artísticas, fotografias e relatos históricos, enriquecendo o banco de dados do aplicativo e ampliando o alcance comunitário da proposta. Essa abertura ao diálogo com o público aproxima o projeto das discussões contemporâneas sobre História Pública, em que o conhecimento histórico se torna um bem coletivo, construído de forma colaborativa e inclusiva.

Além de sua função pedagógica, o protótipo foi concebido como objeto de design, uma forma de expressão estética que comunica a história através da experiência visual e sensorial. Por isso, o processo criativo envolveu experimentações com formas, texturas e composições gráficas, reinterpretando visualmente os monumentos e espaços históricos de Aracaju. As artes autorais produzidas, que reimaginam a Catedral, a Praça de Fausto Cardoso e a Ponte do Imperador, foram incorporadas como parte da proposta estética do aplicativo e poderão ser apresentadas como anexos ilustrativos. Essas imagens reforçam o conceito de história como experiência estética e cultural, em consonância com a ideia freiriana de que o aprendizado nasce do envolvimento afetivo e do diálogo com o mundo vivido.

Assim, o desenvolvimento do protótipo consolidou-se como a etapa mais concreta e interdisciplinar do projeto, onde teoria, pesquisa de campo e criação visual convergiram em um produto educacional tangível. O aplicativo, enquanto resultado, materializa a intenção inicial do trabalho: transformar a cidade em sala de aula, o cidadão em protagonista da memória e a tecnologia em instrumento de aprendizagem histórica. Dessa forma, o percurso criativo, basicamente documentado por meio de registros visuais, capturas de tela e reflexões processuais, acaba revelando não apenas o desenvolvimento de um produto digital, mas a construção de uma nova mediação entre História, espaço urbano e cultura digital.

## **1. PONTOS HISTÓRICOS E CONCEITOS**

### **1.1 Pontos históricos**

#### **1.1.1 Praça Fausto Cardoso**

A Praça Fausto Cardoso constitui um dos espaços urbanos mais antigos e historicamente significativos do centro de Aracaju, estando diretamente associada à fundação da capital sergipana, à organização do poder político estadual e à construção de uma memória cívica ligada à Primeira República. Sua trajetória histórica permite compreender, de forma articulada, os processos de planejamento urbano, monumentalização do espaço público e disputas simbólicas em torno da memória política em Sergipe.

#### **A praça no contexto da fundação de Aracaju (1855–1857)**

Com a transferência da capital da Província de Sergipe de São Cristóvão para Aracaju, em 1855, foi implantado um projeto urbano planejado, concebido pelo engenheiro Sebastião José Basílio Pirro, baseado em um traçado ortogonal que previa a localização estratégica das principais praças e edifícios públicos da nova capital. Nesse plano original, a área onde se localiza a atual Praça Fausto Cardoso aparecia identificada como Praça do Mercado, desempenhando papel central na demarcação do núcleo urbano inicial.

Segundo registros do acervo do IBGE – Biblioteca, a praça foi construída em 1857, apenas dois anos após Aracaju tornar-se capital, e foi o local onde se fixaram os primeiros pinos de demarcação do centro urbano, concentrando, à época, o Palácio do Governo, repartições administrativas e a Assembleia Provincial. Essa concentração de funções administrativas contribuiu para que o espaço se consolidasse, desde o início, como o centro político e institucional da cidade.

### **As denominações da praça e os sentidos políticos do espaço público**

Ao longo do século XIX e início do XX, a praça recebeu diferentes denominações, Praça do Imperador, Praça do Palácio, Praça da República e Praça Tiradentes, refletindo as mudanças de regime político e as disputas simbólicas em torno da representação do poder no espaço urbano.

Essas alterações evidenciam que a praça não era apenas um espaço físico, mas também um território simbólico constantemente resignificado conforme os projetos políticos vigentes. Sua localização, às margens do rio Sergipe e em frente à sede do governo provincial e, posteriormente, estadual, reforçou sua condição de espaço de visibilidade do poder e de palco privilegiado da vida política sergipana, aspecto recorrente na história urbana de Aracaju.

### **Fausto Cardoso e a crise política da Primeira República em Sergipe**

A denominação atual da praça está diretamente ligada aos acontecimentos políticos de 1906, episódio conhecido como a “Tragédia de Sergipe”. Fausto de Aguiar Cardoso (1864–1906) foi advogado, intelectual ligado à Escola do Recife, discípulo de Tobias Barreto

e deputado federal por Sergipe, destacando-se como uma das principais vozes de oposição às oligarquias dominantes no estado durante a Primeira República.

De acordo com o verbete biográfico do CPDOC/FGV, Fausto Cardoso liderou um movimento político contra o grupo comandado por Monsenhor Olímpio Campos, que controlava o governo estadual. A revolta resultou na intervenção federal e culminou na retomada violenta do Palácio do Governo. Em 28 de agosto de 1906, Fausto Cardoso foi alvejado por tropas federais em frente ao palácio, vindo a falecer aos 42 anos de idade. A morte do deputado teve ampla repercussão local e nacional, transformando-o em símbolo da resistência política e marcando profundamente a memória republicana sergipana, como destaca Terezinha Alves Oliva em estudo publicado pela Revista do Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe (IHGSE).

### **Monumentalização da memória e mudança definitiva do nome da praça (1911–1912)**

Após um período de repressão à memória faustista, o cenário político sergipano se alterou com o enfraquecimento do grupo olimpista. Em 1911, foi criada uma comissão, presidida por Olegário Dantas, com o objetivo de arrecadar recursos para a construção de um monumento em homenagem a Fausto Cardoso. A obra foi encomendada ao escultor italiano Lorenzo Petrucci, conforme registros do acervo do IBGE

No primeiro semestre de 1912, o intendente municipal de Aracaju, Napoleão de Carvalho, sancionou a lei que alterou oficialmente o nome da praça para Praça Fausto Cardoso. Em seguida, os restos mortais do deputado foram trasladados para a base do monumento, inaugurado em 8 de setembro de 1912, tornando-se o primeiro monumento público com estátua em Sergipe. O monumento, que retrata Fausto Cardoso em postura de oratória e traz a inscrição “Vou morrer defendendo a honra de minha terra”, consolidou a praça como um lugar de memória cívica.

### **Transformações urbanas e usos da praça ao longo do século XX**

Durante o século XX, a Praça Fausto Cardoso passou por sucessivas intervenções urbanísticas que acompanharam os projetos de modernização de Aracaju. Nas primeiras décadas do século, foram implantados jardins planejados, coretos em estilo art nouveau e mobiliário urbano, reforçando o caráter estético e simbólico do espaço público. A partir da

década de 1930, novas edificações passaram a compor o entorno da praça, como o Palácio Carvalho Neto, construído em estilo art déco e atualmente sede do Arquivo Público de Sergipe, incorporando à paisagem urbana linguagens arquitetônicas associadas à modernidade

Segundo Santos, Mello e Silva (2025), ao longo das décadas seguintes, especialmente entre os anos 1940 e 1970, a verticalização, a intensificação do comércio e a mudança dos usos do solo alteraram significativamente a função da praça, que gradualmente deixou de ser um espaço de sociabilidade cotidiana para tornar-se um local de circulação e de centralização administrativa. Essas transformações também contribuíram para a construção de uma imagem simbólica do centro de Aracaju, na qual a Praça Fausto Cardoso passou a desempenhar papel central como referência visual e identitária da cidade, especialmente em registros fotográficos e representações institucionais do espaço urbano, como afirma Diniz (2009).

### **A praça como palco político e espaço de memória**

Historicamente, a Praça Fausto Cardoso foi palco de grandes comícios, manifestações políticas e eventos cívicos, incluindo mobilizações lideradas por figuras nacionais e movimentos como as Diretas Já, reafirmando sua centralidade na vida política sergipana ao longo do século XX. Entretanto, estudos recentes apontam que, no século XXI, a praça enfrenta processos de esvaziamento simbólico, precarização do espaço público e perda de legibilidade histórica, apesar de seu elevado valor patrimonial e memorial, e a valorização desses espaços históricos também dialoga com iniciativas de revitalização urbana que buscam ressignificar o centro histórico de Aracaju como lugar de memória, convivência e educação patrimonial (Braga, 2019).

#### **1.1.2 Ponte do Imperador**

A chamada Ponte do Imperador Dom Pedro II foi construída em 1860, cinco anos após a fundação de Aracaju como capital da Província de Sergipe, inserindo-se diretamente no projeto urbano-portuário que orientou a implantação da nova cidade. Diferentemente da ideia corrente de “ponte” como elemento de travessia, o equipamento foi concebido originalmente como um atracadouro, destinado ao desembarque de autoridades, mercadorias e passageiros provenientes do Rio Sergipe.

Segundo estudos sobre a formação urbana de Aracaju, a cidade foi planejada para se voltar ao rio, entendido como eixo estruturador da vida econômica e administrativa da capital. Inserida no conjunto paisagístico formado pela Praça Fausto Cardoso e pelo rio Sergipe, a Ponte do Imperador compõe a imagem histórica do centro de Aracaju, funcionando como marco visual e simbólico da relação entre cidade, poder e modernização urbana (Santos; Mello; Silva, 2025). Nesse contexto, a Ponte do Imperador cumpria papel estratégico ao articular o espaço fluvial com o núcleo político-administrativo em consolidação, especialmente a então Rua da Aurora (atual Avenida Ivo do Prado).

A construção do atracadouro está diretamente associada à visita de Dom Pedro II a Sergipe, ocorrida em 1860. Conforme registro histórico institucional, o vapor *Apa*, que conduzia o imperador e sua comitiva, utilizou o atracadouro recém-construído para o desembarque em Aracaju, o que conferiu ao equipamento forte carga simbólica desde sua origem.

### **A Ponte do Imperador como elemento do conjunto de “espaços públicos fortes”**

Do ponto de vista da historiografia urbana, a Ponte do Imperador integra um conjunto articulado de espaços públicos centrais, ao lado das praças Fausto Cardoso e Olímpio Campos, da antiga Alfândega e do Palácio do Governo. César Henrique Matos e Silva, em sua tese de doutorado, identifica esse conjunto como parte dos chamados “espaços públicos fortes” do centro de Aracaju, locais dotados de elevada densidade simbólica, institucional e simbólica, fundamentais para a vida pública da cidade entre o final do século XIX e a primeira metade do século XX. A Ponte do Imperador não deve ser analisada isoladamente, mas como peça integrante de uma paisagem urbana do poder, conectando o espaço fluvial ao espaço político-administrativo. O próprio posicionamento da ponte, de frente à atual Assembleia Legislativa de Sergipe, reforça sua função de mediação entre cidade, Estado e território.

### **Reformas arquitetônicas e ressignificações (1904–1920)**

A estrutura original da Ponte do Imperador era inteiramente de madeira, característica comum aos atracadouros do período. Contudo, em 1904, a ponte passou por uma reforma significativa, que substituiu a madeira por estrutura metálica e elementos de vidro importados da Inglaterra, incorporando ainda um portal com estética inspirada em castelos medievais.

Essa intervenção marcou uma inflexão importante: a ponte deixou de ser apenas um equipamento funcional e passou a ser também um marco arquitetônico e visual da cidade.

Em 1920, ocorreu uma nova reforma, conduzida pelo construtor italiano Hugo Bozzi, que substituiu o portal medieval por dois torreões em alvenaria, encimados por esculturas indígenas. Essa escolha estética é interpretada como tentativa de afirmar uma identidade simbólica regional, em diálogo com discursos nacionalistas e regionalistas em circulação no início do século XX.

### **Usos históricos: porto, aviação e sociabilidade urbana**

Ao longo do tempo, a Ponte do Imperador desempenhou múltiplas funções. Além de atracadouro fluvial, foi utilizada, na década de 1920, como ponto de apoio para a chegada dos primeiros hidroaviões em Aracaju, antes da construção de um aeródromo formal. Esse uso reforça o caráter híbrido do espaço, situado entre inovação tecnológica, modernização urbana e espetáculo público.

A bibliografia urbanística sobre Aracaju ressalta que a ponte foi, por décadas, um dos locais mais frequentados da cidade, funcionando como ponto de circulação, contemplação do rio e sociabilidade cotidiana, especialmente em articulação com as praças centrais e com a Rua da Frente.

### **Patrimônio histórico e permanência no imaginário urbano**

No campo do patrimônio cultural, a Ponte do Imperador é reconhecida como um dos mais antigos equipamentos urbanos preservados de Aracaju, frequentemente mencionada em inventários e estudos sobre o centro histórico. Trabalhos acadêmicos sobre patrimônio sergipano destacam que a ponte sintetiza, em sua materialidade, as sucessivas camadas da história urbana da capital, da cidade portuária oitocentista à modernização republicana do século XX. Mesmo após sucessivas reformas e mudanças no entorno urbano, a ponte permanece como referência simbólica da relação entre Aracaju e o Rio Sergipe, elemento essencial para compreender a lógica de implantação da cidade e os sentidos históricos atribuídos ao seu centro. Desta forma, a Ponte do Imperador pode ser compreendida como um elemento estruturante da memória urbana da cidade, cuja permanência na paisagem contribui

para a leitura histórica do centro da cidade e de seus processos de modernização, conforme analisado por Silva (2017).

### **1.1.3 Catedral Metropolitana**

A fundação de Aracaju como capital da Província de Sergipe, em 1855, implicou a criação de um conjunto de equipamentos urbanos capazes de sustentar a vida administrativa, política e religiosa da nova cidade planejada. Nesse contexto, a construção de uma igreja matriz era considerada elemento fundamental para a consolidação simbólica e institucional da capital. Estudos sobre a formação urbana de Aracaju indicam que a cidade foi concebida segundo um traçado racional, conhecido como “tabuleiro de Pirro”, no qual os edifícios religiosos ocupavam posição estratégica na organização do espaço urbano. Inicialmente, a prática religiosa católica foi exercida de forma provisória na Igreja de São Salvador. Contudo, a necessidade de um templo maior e mais representativo levou à decisão de construir a Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição, destinada a se tornar o principal edifício religioso da capital (ARAÚJO, 2010).

#### **Construção da Igreja Matriz (1862–1875)**

A construção da Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição teve início em 1862, com o lançamento da pedra fundamental, prolongando-se por mais de uma década. Segundo Araújo, as obras enfrentaram sucessivas interrupções, motivadas por dificuldades financeiras, problemas técnicos e pela precariedade estrutural da cidade em seus primeiros anos de existência. A inauguração ocorreu apenas em 22 de dezembro de 1875, evidenciando o ritmo lento das obras públicas no período e as limitações de uma capital ainda em processo de consolidação. A edificação original apresentava linhas arquitetônicas simples, sem grande ornamentação, característica comum às construções do período inicial de Aracaju (ARAÚJO, 2010).

#### **Elevação à condição de Catedral e criação da Diocese (1910–1911)**

A transformação da matriz em Catedral Metropolitana ocorreu no contexto da criação da Diocese de Aracaju, em 1910, por determinação do Papa Pio X. A instalação efetiva da Diocese, com a posse do primeiro bispo, deu-se em 1911, conferindo novo status institucional

ao templo e ampliando sua importância simbólica no espaço urbano aracajuano, conforme registros históricos da Arquidiocese de Aracaju ([s.d.]).

A partir desse momento, intensificaram-se os debates sobre a necessidade de reformar o edifício, de modo que ele correspondesse à nova condição de Sé episcopal. Conforme demonstram estudos apresentados pela ANPUH-SE, a elevação da matriz à condição de catedral implicou não apenas mudanças institucionais, mas também uma redefinição simbólica e arquitetônica do edifício no espaço urbano de Aracaju (ANPUH-SE, [s.d.])

### **Reformas do século XX e redefinição arquitetônica (década de 1930)**

A reforma mais profunda da Catedral Metropolitana ocorreu na década de 1930, sob a liderança do Monsenhor Carlos Camélio Costa. Essa intervenção alterou significativamente a fisionomia do edifício, incorporando elementos do ecletismo arquitetônico, com forte predominância do neogótico. Segundo Costa, Silva e Silva (2016), a adoção do neogótico estava associada a valores simbólicos ligados à tradição católica e à monumentalidade, em consonância com tendências observadas em outras cidades brasileiras no mesmo período.

As reformas incluíram a redefinição da fachada, a construção das torres pontiagudas, a introdução de arcos ogivais e a execução de pinturas internas em técnica de trompe-l'œil, atribuídas ao artista italiano Orestes Gatti. Essas intervenções conferiram maior solenidade ao espaço interno e reforçaram a monumentalidade do templo (ARAÚJO, 2010).

### **A Catedral como espaço de sociabilidade e centralidade urbana**

Além de sua função religiosa, a Catedral Metropolitana desempenhou papel central na vida social e cultural de Aracaju. Araújo destaca que, sobretudo entre as décadas de 1930 e 1950, o entorno da Catedral constituía importante espaço de sociabilidade, associado a missas solenes, procissões, festas religiosas e encontros cotidianos da população .

Localizada em área central, a Catedral estabelece diálogo direto com outros marcos urbanos, como o Palácio do Governo e a Ponte do Imperador, compondo um eixo simbólico que articula poder religioso, político e paisagem urbana. Essa centralidade reforça sua condição de referência espacial e identitária no centro histórico da cidade.

### **Patrimônio histórico, tombamento e ações de preservação**

O reconhecimento da Catedral Metropolitana como bem patrimonial ocorreu por meio de seu tombamento em nível estadual, formalizado pelo Governo de Sergipe. Documentos oficiais ressaltam o valor histórico, artístico e cultural do edifício, destacando a necessidade de ações contínuas de preservação e restauro. Desde o início do século XXI, a Catedral tem sido objeto de inspeções técnicas e projetos de restauração, envolvendo parcerias entre o Governo do Estado e a Arquidiocese de Aracaju. Relatórios institucionais apontam problemas estruturais, desgaste das pinturas internas e descaracterizações pontuais, reforçando a importância da preservação como política pública voltada à memória coletiva sergipana.

## **1.2 Conceitos**

### **Ensino de História e formação da consciência histórica**

O ensino de História ocupa um lugar singular na formação humana, pois lida diretamente com a produção de sentidos sobre o tempo, sobre a experiência e sobre a própria condição humana. Mais do que transmitir informações sobre eventos passados, a disciplina tem por finalidade estimular a capacidade de interpretar a realidade e compreender como diferentes temporalidades se articulam na constituição do presente. Nesse sentido, a educação histórica contemporânea ultrapassa modelos tradicionais baseados na memorização e se volta para a formação de sujeitos capazes de orientar-se criticamente no mundo, reconhecendo-se como agentes históricos.

A teoria da consciência histórica de Jörn Rüsen (2001), oferece um dos aportes teóricos mais consistentes para compreender esse processo. Para Rüsen, aprender História significa desenvolver uma forma específica de racionalidade, a racionalidade histórica, que organiza a experiência temporal em narrativas dotadas de sentido. Como afirma Sabrina Magalhães Rocha (2008) na página 106 de seu trabalho ao interpretar o autor, “o pensamento histórico só se ‘forma’ plenamente quando se relaciona diretamente ao agir e ao eu dos sujeitos”. Isso significa que a História não se limita ao passado; ela orienta as ações humanas no presente e projeta expectativas para o futuro. A consciência histórica, portanto, é simultaneamente cognitiva, ética e prática. Rüsen identifica quatro formas narrativas fundamentais: tradicional, exemplar, crítica e genética, que expressam modos diferentes de organizar o tempo. A forma tradicional preserva valores; a exemplar extrai lições; a crítica

desconstrói narrativas estabelecidas; e a genética (ou dialógica) compreende a História como processo aberto, marcado por conflito, transformação e pluralidade. Essa última forma é a que melhor responde às demandas educativas contemporâneas, pois promove uma orientação temporal reflexiva e complexa, capaz de lidar com ambiguidades e múltiplas perspectivas.

Maria Auxiliadora Schmidt (2021) aprofunda esse entendimento ao propor uma didática reconstrutivista da História, cujo objetivo é desenvolver a consciência histórica dialógica. Para a autora, a aprendizagem histórica envolve a articulação entre experiência, interpretação e orientação, e deve convidar o estudante a assumir uma postura investigativa, confrontando versões, analisando fontes, compreendendo disputas narrativas e reconhecendo a historicidade do próprio conhecimento. Assim, o estudante deixa de ocupar uma posição passiva e torna-se sujeito ativo na construção do saber histórico, participando de um processo contínuo de negociação de sentidos. Essa concepção se articula diretamente ao pensamento de Paulo Freire, para quem ensinar é sempre um ato político, ético e dialógico. Em *Pedagogia da Autonomia*, Freire afirma, na página 16, que “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino; ambos se encontram no diálogo com a realidade”. No ensino de História, isso significa que o acesso ao conhecimento não ocorre por transmissão mecânica, mas pela problematização da experiência vivida. A leitura crítica do mundo antecede e sustenta a leitura crítica da História. Por isso ensinar História é promover nos estudantes a compreensão de que eles próprios são sujeitos históricos, inseridos em processos sociais que podem ser interpretados e transformados.

A função social da História, desenvolvido por Rafael Dias de Castro (2025), ajuda a entender melhor. O autor destaca que o trabalho histórico possui uma natureza pública: seu objetivo não é apenas produzir conhecimento acadêmico, mas ampliar os horizontes de compreensão da sociedade. Isso implica democratizar narrativas, promover o acesso ao conhecimento histórico e reconhecer a pluralidade de vozes que compõem a memória coletiva. Em um contexto marcado por desinformação, revisionismos e disputas de memória, o ensino de História assume papel ainda mais decisivo na formação crítica e cidadã.

Considerando esse conjunto teórico, o ensino de História deve ser entendido como prática cultural, social e política. Ele articula dimensões cognitivas como interpretação e análise, dimensões afetivas como empatia histórica e identificação, e dimensões sociais como participação, diálogo e responsabilidade ética. A formação da consciência histórica, portanto,

não é apenas uma habilidade intelectual, mas um modo de estar no mundo, orientado por valores democráticos e pela compreensão crítica das heranças do passado.

Por isso, metodologias ativas e recursos digitais podem desempenhar papel importante, desde que integrados a uma concepção rigorosa de educação histórica. Bacich e Moran (2018) argumentam que o estudante contemporâneo aprende de forma mais significativa quando assume protagonismo no processo, participando de práticas investigativas, colaborativas e reflexivas. Então, quando usadas criticamente, tecnologias e estratégias lúdicas podem fortalecer os processos de interpretação, análise e produção narrativa que constituem a consciência histórica. Em síntese, formar a consciência histórica significa promover a capacidade de relacionar passado, presente e futuro de modo crítico, ético e orientado para a ação. O ensino de História, ao assumir essa missão, contribui não apenas para o desenvolvimento intelectual do estudante, mas também para a formação de sujeitos capazes de compreender seu papel na sociedade e agir de maneira responsável e transformadora. Essa perspectiva fundamenta a proposta deste trabalho, que busca integrar História, tecnologias digitais e gamificação para criar novas possibilidades de aprendizagem histórica no espaço urbano. Ao propor a ideia de um aplicativo que possa ser utilizado como ensino de história, abre um espectro de possibilidades desde ensinar e dar espaço à história, servindo como um produto não apenas de um jogo mas sim como material de estudo e ferramenta de pesquisa.

### **Gamificação, Tecnologias Digitais e Metodologias Ativas no Ensino de História**

As transformações tecnológicas e culturais das últimas décadas modificaram profundamente as formas de aprender, comunicar e produzir conhecimento, exigindo que o ensino de História se repense em diálogo com as linguagens digitais e com os modos contemporâneos de acesso à informação. Tradicionalmente estruturada pela exposição oral e pela linearidade do texto escrito, a disciplina enfrenta o desafio de tornar-se significativa para estudantes imersos em ambientes interativos, multimodais e conectados. Nesse contexto, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e as metodologias ativas configuram-se como mediações capazes de ampliar as formas de investigação, interpretação e produção do conhecimento histórico.

Bacich e Moran (2018) defendem que as metodologias ativas colocam o estudante no centro do processo educativo, promovendo autonomia, protagonismo e participação. Para os

autores, não é possível atender às demandas das novas gerações com estratégias exclusivamente transmissíveis, típicas do século XX, uma vez que a aprendizagem se torna mais significativa quando o aluno participa de práticas investigativas, colaborativas e reflexivas. Essa concepção dialoga diretamente com o ensino de História, pois a formação da consciência histórica, conforme discutida por Rüsen (2001), exige a mobilização de operações cognitivas como interpretar, comparar, argumentar, questionar, narrar e orientar-se no tempo. É nesse cenário que a gamificação se apresenta como uma estratégia pedagógica capaz de articular linguagem digital, participação ativa e formação histórica. Mais do que a simples inserção de elementos lúdicos, a gamificação constitui um modo de organizar a aprendizagem por meio de desafios, regras, objetivos, interações e feedbacks, favorecendo o engajamento e a construção de sentido. A base teórica da ludicidade encontra sustentação em autores como Caillois e Brougère (sintetizada por Luis Antonio Batista Leal), que compreendem o jogo como prática cultural estruturante.

Leal (2014) sintetiza o livro de Brougère: *Jogos e educação* (2003), que o jogo é uma prática social produtora de significados, aprendida culturalmente por meio de regras, símbolos e interações. Ao afirmar que “a cultura lúdica torna possível a aprendizagem do lúdico”, o autor evidencia que o jogar envolve processos interpretativos complexos, o que reforça seu potencial como mediação pedagógica. Essa dimensão é particularmente relevante para o ensino de História, uma vez que a construção de sentidos e a interpretação de narrativas também são centrais ao pensamento histórico.

Já Roger Caillois (1990; p.14-63) aprofunda essa compreensão ao identificar quatro categorias fundamentais do jogo o *agon* (competição), *alea* (sorte), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem) e além de distinguir entre *paidia* (improvisação) e *ludus* (regras). Essas categorias evidenciam que o jogo articula racionalidade, imaginação, risco e experiência, oferecendo ferramentas analíticas importantes para pensar a gamificação no ensino de História. Atividades gamificadas mobilizam desafios, simulações narrativas e exploração, possibilitando que o estudante experimente processos de decisão e interpretação histórica de forma ativa. Ao demonstrar que práticas lúdicas estão na origem de diversas atividades culturais e simbólicas, Caillois reforça que o jogo não é um adorno da cultura, mas uma de suas matrizes constitutivas, o que legitima seu uso em contextos educativos.

Acompanhando pesquisas contemporâneas sobre jogos digitais no ensino de História corroboram essas perspectivas. Bianchessi e Mendes (2019) mostram que os jogos digitais, ao envolverem os estudantes cognitivamente e emocionalmente, favorecem aprendizagens significativas, estimulando a participação ativa e o engajamento. Juntando com Andréa Maria da Silva (2024) que argumenta que os jogos contribuem para a motivação, o pensamento crítico e a construção ativa do conhecimento histórico, permitindo que os estudantes formulem hipóteses, tomem decisões e reflitam sobre consequências. Então Grzybowski (2022), por sua vez, destaca que os games não devem ser compreendidos apenas como ferramentas de gamificação, mas como linguagens históricas, capazes de colocar o jogador diante de dilemas e problematizações próprias do fazer historiográfico.

As TDICs ampliam esse potencial formativo ao introduzirem novas linguagens, temporalidades e formas de interação no processo educativo. Eliana Gasparini Xerri (2013) ressalta que o uso de recursos digitais como vídeos, plataformas virtuais, teleaulas e ambientes interativos, não se limita à modernização técnica da escola, mas implica uma reorganização das práticas pedagógicas, favorecendo a aprendizagem colaborativa, a autonomia discente e a construção ativa do conhecimento histórico. Alcione Aparecida da Silva (2013) complementa essa visão ao afirmar que as tecnologias devem ser compreendidas como mediações pedagógicas, e não como soluções automáticas, sendo seu potencial educativo diretamente condicionado à articulação com pressupostos teóricos críticos. A articulação entre gamificação, TDICs e metodologias ativas contribui diretamente para a formação da consciência histórica, pois mobiliza operações cognitivas centrais ao pensamento histórico: análise crítica de informações, interpretação de narrativas, tomada de decisão, construção de explicações e reconhecimento da pluralidade de perspectivas. Ao participar de ambientes gamificados, o estudante se aproxima das práticas do fazer histórico, compreendendo que o conhecimento histórico é produzido, disputado e constantemente reinterpretado. Novas mídias são como diferentes espaços de produção, circulação e negociação de sentidos, como afirma Sabeh (2022), o qual destaca que esses ambientes não apenas veiculam informações, mas organizam formas específicas de interação, participação e construção do conhecimento.

Também dialogando com Paulo Freire (2021), compreende-se que as tecnologias digitais e os ambientes gamificados podem atuar como mediações pedagógicas relevantes no ensino de História, desde que orientados por princípios éticos, críticos e emancipadores. Em

*Pedagogia da Autonomia*, Freire enfatiza que ensinar não consiste em transferir conhecimentos prontos, mas em criar condições para que o educando produza e construa saberes de forma ativa e reflexiva (FREIRE, 2021). Assim, a tecnologia não substitui a relação pedagógica, mas pode ampliá-la e diversificá-la, oferecendo novos modos de interação com o conhecimento histórico e contribuindo para o desenvolvimento da autonomia intelectual e da consciência histórica. Vale destacar a necessidade da vinculação à intencionalidade metodológica, sendo o educador responsável por organizar, selecionar e mediar as experiências de aprendizagem, como afirma Gontijo Leito (2022) que, para o autor, a tecnologia não atua como um fim em si mesma, mas como um meio que potencializa práticas pedagógicas investigativas, colaborativas e críticas.

Ao fornecer um aplicativo que conversa com as várias formas de comunicação, mas a principal sendo por intermediário digital, há uma proximidade maior a ser explorada aos jovens que estão mais contextualizados aos novos meios tecnológico e a esse uso entre o físico e digital. Cabe cada vez mais que as áreas de ensino estejam com a visão que há um novo espaço a ser explorado, um ensino que não envolva apenas a sala de aula, mas que também não exclua aquilo que há de material, e por isso a necessidade de encontrar meios que dialoguem com esses dois espaços, o físico e o digital.

### **História Local, Patrimônio e Educação Patrimonial**

O estudo da História local constitui um eixo fundamental para aproximar o ensino de História da experiência concreta dos sujeitos, permitindo que o passado seja compreendido a partir dos espaços, práticas e memórias que estruturam o cotidiano. Conforme argumenta José D'Assunção Barros (2010), a História local não deve ser entendida como uma narrativa menor ou isolada, mas como uma escala privilegiada de observação dos processos históricos mais amplos, pois é no local que as dinâmicas sociais, políticas e culturais se materializam de forma sensível e concreta. O ensino de História local favorece a compreensão de que o passado não é abstrato, mas vivido, situado e territorializado. E no contexto de Aracaju, essa abordagem ganha relevância especial no centro urbano, espaço onde se concentram marcos institucionais, administrativos e simbólicos da capital sergipana. A região da praça Fausto Cardoso, enquanto eixo central do projeto deste trabalho, configura-se como um lugar estratégico para a articulação entre História local, patrimônio e educação. Trata-se de um espaço que sintetiza diferentes temporalidades da cidade, reunindo edificações públicas,

monumentos e práticas sociais que expressam disputas políticas, projetos urbanos e memórias coletivas.

As discussões contemporâneas sobre educação patrimonial têm destacado o potencial das tecnologias digitais para ampliar as formas de interação entre sujeitos, patrimônio e território. Atalaya, Moreno-Vera e Ponce-Gea (2023) analisam experiências educativas que utilizam dispositivos móveis, geolocalização e recursos digitais como estratégias para promover aprendizagens ativas e significativas em contextos patrimoniais. Para os autores, a mediação tecnológica possibilita que o patrimônio seja explorado de maneira situada, articulando conhecimento histórico, experiência sensorial e participação dos estudantes. Incentivar o deslocamento pelo espaço urbano e a interação com locais históricos, aproxima, e muito, a interação entre patrimônio e o meio digital, na qual o sujeito aprende História a partir da experiência concreta com o território e potencializa seu aprendizado com o aplicativo.

Ter a noção de patrimônio cultural amplia ainda mais essa discussão. De acordo com a UNESCO (2003), o patrimônio não se restringe aos bens materiais, mas inclui também práticas, saberes, celebrações, expressões orais e formas de vida que constituem a memória coletiva dos grupos sociais. Aprofundada por Sandra C. A. Pelegrini (2009), ao afirmar que o patrimônio é uma construção social e política, resultante de escolhas e disputas sobre o que deve ser lembrado, preservado ou esquecido. Por isso, trabalhar o patrimônio no ensino de História implica problematizar seus significados, seus usos e os interesses que atravessam sua institucionalização. Então, é possível entender que a educação patrimonial assume papel central como prática pedagógica crítica. Para a mesma, educar para o patrimônio não é apenas transmitir informações sobre bens culturais, mas promover a consciência histórica e o sentimento de pertencimento, estimulando o reconhecimento do patrimônio como bem coletivo. Ao investigar a Praça Fausto Cardoso, os estudantes podem ser levados a questionar por que determinados monumentos são valorizados, quais narrativas são oficializadas e quais memórias permanecem à margem da história urbana de Aracaju. A partir dessas categorias, o patrimônio urbano é compreendido não como dado neutro, mas como campo de disputas de memória e significação, o que torna o espaço central de Aracaju um território educativo

Pierre Nora (1993) contribui para essa reflexão ao analisar os lugares de memória como espaços que concentram esforços conscientes de preservação em um contexto marcado

pela ruptura da memória vivida. A praça e seus pontos podem ser compreendidos como um lugar de memória, na medida em que reúne símbolos, práticas comemorativas e narrativas institucionais que buscam fixar determinados sentidos sobre o passado da cidade. No ensino de História local, essa perspectiva permite compreender o patrimônio não como algo neutro, mas como campo de disputa entre memória e História.

A formação da consciência histórica, conforme discutida por Jörn Rüsen e desenvolvida no campo da Didática da História por Maria Auxiliadora Schmidt (2021), encontra nesse trabalho com o patrimônio urbano um terreno fértil. Ao interpretar os vestígios do passado presentes na cidade, o estudante articula passado, presente e futuro, desenvolvendo uma orientação temporal que lhe permite compreender sua própria inserção histórica. Essa abordagem reforça o caráter dialógico do ensino de História, ao confrontar narrativas, experiências e interpretações diversas. A qual também dialoga com o pensamento de Paulo Freire (2021), para quem a educação deve partir da realidade concreta dos educandos e promover uma leitura crítica do mundo. A cidade, e particularmente o centro da cidade, constitui essa realidade concreta, passível de problematização e investigação histórica. Ao transformar o espaço urbano em objeto de estudo, o ensino de História se aproxima da vida cotidiana dos estudantes e fortalece processos de conscientização e participação social.

Conforme discutido, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação ampliam as possibilidades da educação patrimonial ao permitir novas formas de mediação entre sujeito, espaço e conhecimento histórico. Eliana Gasparini Xerri (2013) destaca que as tecnologias digitais reorganizam o ambiente pedagógico, favorecendo práticas colaborativas e investigativas. Além disso, destacar que os projetos que exploram e utilizam a cidade e a tecnologia como meio de aprendizado, também produzem uma nova forma de manter esse patrimônio e narrativas como o HistoryCity App, preservando essas antigas rotas e localizações que já não existem mais de forma física, mas ainda se mantêm agora de forma digital com documentação de época

Por isso, a proposta do aplicativo educativo baseado em geolocalização e gamificação se aproxima das discussões da história pública. Ao ampliar os espaços de circulação do conhecimento histórico e dialogar com públicos diversos, o aplicativo transforma alguns pontos em território educativo acessível a estudantes, moradores e visitantes. O conhecimento histórico deixa de circular apenas no espaço escolar e passa a integrar o cotidiano urbano,

fortalecendo o vínculo entre História, memória e sociedade. Assim, a articulação entre História local, patrimônio e educação patrimonial, ancorada no contexto de Aracaju e seu centro histórico, permite compreender o ensino de História como prática social, cultural e política. Ao explorar o espaço urbano como fonte histórica e ambiente de aprendizagem, este trabalho propõe uma abordagem que valoriza o território, problematiza a memória e promove a formação da consciência histórica crítica. A cidade, nesse sentido, deixa de ser apenas cenário e se afirma como protagonista do processo educativo, tornando-se uma sala de aula viva, aberta e em permanente construção.

### **História Oral e Memória Coletiva no Ensino de História**

A discussão sobre História oral no ensino de História está profundamente vinculada ao debate contemporâneo sobre memória coletiva. Essa leitura permite compreender a Praça Fausto Cardoso e seus marcos como espaços de disputa simbólica, nos quais determinadas versões do passado ganham visibilidade institucional enquanto outras permanecem marginalizadas (Nora, 1993). Para o autor, a memória coletiva não é um simples acúmulo de lembranças compartilhadas, mas uma construção social marcada por escolhas, esquecimentos e disputas de sentido. É justamente nesse contexto que emergem os lugares de memória, como resposta à ruptura entre passado vivido e presente acelerado. Segundo o próprio, a memória coletiva contemporânea existe porque já não há “meios de memória”, formas naturais e contínuas de transmissão do passado. A memória passa a depender de suportes, sejam arquivos, monumentos, celebrações, registros orais, que funcionam como tentativas de fixar sentidos diante da ameaça constante do esquecimento. Essa concepção é central para o ensino de História, pois desloca a memória de um lugar meramente afetivo para um campo de problematização histórica. Trabalhar com memória coletiva significa, portanto, compreender como, por quem e para quem o passado é lembrado.

Por isso a História oral assume um papel estratégico. Os relatos orais não são vestígios “puros” do passado, mas narrativas produzidas no presente, atravessadas por identidades, expectativas e experiências sociais. Pierre Nora (1993) entende ao destacar que a memória coletiva é sempre seletiva e situada, e que lembrar implica necessariamente esquecer. Ao registrar narrativas orais, o ensino de História não busca recuperar um passado tal como ele foi, mas analisar os modos pelos quais os sujeitos constroem sentidos sobre suas experiências

históricas. A oralidade, torna-se uma via privilegiada de acesso à memória coletiva enquanto construção social.

No contexto da História local, essa discussão ganha densidade ao ser articulada aos espaços urbanos. Como aponta Sandra Pesavento (2007), a cidade é um território de significações, no qual se sobrepõem memórias, práticas e representações. Lugares como a Praça Fausto Cardoso, no centro de Aracaju, concentram não apenas edificações e monumentos, mas também narrativas, lembranças e experiências que compõem a memória coletiva da cidade. Esses espaços funcionam como verdadeiros lugares de memória, pois cristalizam esforços conscientes de lembrar determinados episódios, personagens e projetos urbanos. A memória coletiva associada à Praça Fausto Cardoso não se limita às narrativas oficiais inscritas em monumentos ou documentos institucionais. Ela também se manifesta nos relatos de moradores, trabalhadores, estudantes e frequentadores do espaço, que atribuem sentidos diversos ao lugar a partir de suas vivências. Trabalhar a História oral nesse contexto permite revelar as tensões entre memória oficial e memórias vividas, evidenciando que a memória coletiva é plural, conflitiva e historicamente construída.

Essa abordagem dialoga diretamente com José D'Assunção Barros (2010) ao afirmar que a História local exige lidar com a coexistência de múltiplas narrativas sobre o mesmo espaço. A memória coletiva não é homogênea, e a História oral possibilita captar essa diversidade de experiências, permitindo que o estudante compreenda o passado como campo de disputas simbólicas. Essa perspectiva é fundamental para evitar uma educação patrimonial meramente celebratória, que cristaliza o passado sem questionamento.

A didática da História proposta por Maria Auxiliadora Schmidt (2021) reforça essa dimensão ao defender uma formação da consciência histórica baseada no diálogo e na problematização. Ao trabalhar com memória coletiva e relatos orais, o ensino de História promove o confronto entre diferentes versões do passado, estimulando o estudante a interpretar, comparar e refletir criticamente sobre as narrativas que circulam socialmente. Nesse processo, o aluno aprende que a memória não é sinônimo de História, mas um de seus objetos centrais de análise. E não se distancia com a teoria da consciência histórica de Rüsen (2001), que contribui para essa compreensão ao enfatizar que a orientação temporal dos sujeitos se constrói por meio de narrativas. As memórias coletivas expressas nos relatos orais são formas narrativas que organizam a experiência histórica, conectando passado, presente e

expectativas de futuro. No ensino de História, analisar essas narrativas permite desenvolver uma consciência histórica crítica, capaz de reconhecer os usos sociais do passado. Escutar as memórias dos outros é um ato educativo e político, pois implica reconhecer saberes, trajetórias e identidades historicamente situadas.

Vendo como abertura, as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação continuam a ampliar significativamente as possibilidades de trabalho com memória coletiva. Conforme aponta Xerri (2013), os recursos digitais permitem registrar, armazenar e difundir narrativas históricas, reorganizando o ambiente pedagógico e ampliando o alcance social da memória. O aplicativo educativo proposto neste trabalho funciona como um dispositivo de mediação da memória coletiva. Ao associar relatos orais a pontos específicos do centro de Aracaju, o aplicativo transforma o espaço urbano em suporte narrativo da memória. O usuário, ao caminhar pela cidade, entra em contato com memórias registradas, percebendo como o passado é continuamente reinterpretado no presente. Essa proposta dialoga com a noção de história pública. Ao ampliar os espaços de produção e circulação do conhecimento histórico, o aplicativo não apenas transmite informações, mas incorpora memórias locais, tornando visível a dimensão social da História. Desse modo, a memória coletiva deixa de ser apenas objeto de estudo e passa a integrar uma prática educativa participativa, acessível e situada.

A História oral no ensino de História pode ser compreendida como prática de análise da memória coletiva. Trabalhar com relatos, espaços urbanos e tecnologias digitais permite revelar as formas pelas quais a sociedade constrói, preserva e disputa o passado. No contexto de Aracaju, e particularmente dos pontos escolhidos, essa abordagem transforma o ensino de História em uma experiência crítica, sensível e territorializada, contribuindo para a formação da consciência histórica e para o fortalecimento do vínculo entre memória, cidade e educação.

Do ponto de vista funcional, a memória coletiva é incorporada ao aplicativo por meio de conteúdos narrativos associados a pontos georreferenciados. Cada local histórico mapeado, funciona como um lugar de memória digital, no qual se articulam três camadas principais: a narrativa histórica contextualizada, os vestígios patrimoniais materiais e as memórias orais registradas. Essa organização permite que o usuário acesse diferentes formas de relação com o passado ao se deslocar fisicamente pelo espaço urbano. As memórias coletivas são inseridas no aplicativo principalmente por meio de relatos orais (em formato de áudio ou texto

transcrito), de sujeitos que vivenciam ou vivenciaram o espaço urbano. Esses relatos não são tratados como registros neutros do passado, mas como narrativas produzidas no presente, atravessadas por experiências, afetos e identidades. Tal compreensão dialoga com Pierre Nora (1993), ao afirmar que a memória é viva, atual e subjetiva, distinguindo-se da História, que opera como reconstrução crítica e intelectual do passado. Dessa forma, o aplicativo não busca “reconstituir” o passado tal como ele foi, mas tornar visíveis os modos pelos quais o passado é lembrado, narrado e significado socialmente. A curadoria dessas memórias constitui uma etapa técnica e pedagógica fundamental do projeto. Inspirado na perspectiva da história pública, conforme discutida por Rafael Dias de Castro (2022), o aplicativo assume que a circulação do conhecimento histórico envolve escolhas e responsabilidades. Assim, os relatos orais são selecionados, organizados e contextualizados a partir de critérios históricos e pedagógicos, evitando tanto a sacralização da memória quanto sua utilização acrítica. Cada narrativa é acompanhada de informações contextuais que situam o relato no tempo e no espaço, permitindo ao usuário compreender a memória como construção histórica.

Além disso, o aplicativo prevê a possibilidade de interação reflexiva do usuário, seja por meio de comentários mediados, respostas a desafios interpretativos ou registros de impressões pessoais. Esses elementos não transformam o aplicativo em um repositório irrestrito de memórias, mas em um espaço educativo controlado, no qual a participação do usuário é orientada por objetivos pedagógicos claros. Tecnicamente, a memória coletiva entra no aplicativo como conteúdo narrativo georreferenciado, mediado pedagogicamente e orientado por critérios historiográficos, articulando História oral, patrimônio urbano e tecnologia digital. O aplicativo atua, desse modo, como um mediador entre memória e História, permitindo que o usuário compreenda o passado não como algo fixo, mas como construção social em permanente disputa. Essa abordagem transforma a experiência de aprendizagem histórica em uma prática situada, crítica e conectada à realidade urbana de Aracaju

### **Cidade e Espaço Urbano como Territórios Educativos**

A cidade pode ser compreendida como um espaço privilegiado de aprendizagem histórica, na medida em que concentra materialmente os vestígios do passado e simbolicamente as disputas de memória, poder e identidade que estruturam a vida social. Ao considerar o espaço urbano como território educativo, o ensino de História desloca-se de uma

abordagem abstrata para uma experiência situada, em que o conhecimento histórico é construído a partir da observação, da circulação e da interpretação do espaço vivido.

Com Henri Lefebvre (2001; p.43-63) em *O Direito À Cidade* contribui de forma decisiva para essa leitura ao compreender o espaço urbano como uma produção social. Para o autor, a cidade não é apenas um conjunto de edificações, mas o resultado histórico de práticas, relações e representações que se inscrevem no território. Essa perspectiva permite compreender o espaço urbano como portador de historicidade, isto é, como uma construção que expressa conflitos, projetos políticos e modos de organização social. No ensino de História, essa concepção legitima o uso da cidade como fonte histórica, passível de análise e problematização.

Sandra Pesavento (2007) reforça essa abordagem ao compreender a cidade como território de significações, no qual se sobrepõem camadas temporais distintas. Para a autora, a paisagem urbana guarda marcas visíveis e invisíveis do passado, que podem ser reveladas por meio de um olhar histórico atento. Essa leitura da cidade como um pergaminho histórico amplia as possibilidades de uma educação ativa, pois convida o aluno a investigar o espaço urbano como lugar de memória, conflito e transformação.

A noção de território educativo também se articula com a formação da consciência histórica, conforme discutida por Jörn Rüsen (2001). Ao explorar o espaço urbano, o estudante estabelece relações entre passado, presente e futuro, desenvolvendo orientações temporais que dão sentido à experiência histórica. A cidade, nesse contexto, oferece situações concretas que permitem compreender a historicidade do cotidiano, favorecendo a construção de uma consciência histórica crítica e reflexiva.

Maria Auxiliadora Schmidt (2021) contribui ao defender uma didática da História baseada na reconstrução do conhecimento histórico. Para a autora, o ensino deve promover o confronto de narrativas e a interpretação ativa das fontes. O espaço urbano pode ser compreendido como uma dessas fontes, pois concentra vestígios materiais, memoriais e simbólicos que demandam análise histórica. Ao investigar a cidade, o estudante deixa de ser mero receptor de informações e assume papel ativo na construção do conhecimento. Isso também volta a dialogar com José D'Assunção Barros (2010), ao destacar que o estudo da História local permite compreender o passado a partir de escalas próximas à experiência dos sujeitos. O espaço urbano, nesse sentido, funciona como mediador entre o local e o global,

permitindo que o estudante reconheça como processos históricos mais amplos se manifestam concretamente em seu território. Essa abordagem fortalece o vínculo entre História, experiência e pertencimento.

As TDCIS potencializam essa concepção de cidade como território educativo. Conforme Xerri (2013), os ambientes digitais reorganizam as práticas pedagógicas e favorecem aprendizagens colaborativas e investigativas. Quando articuladas ao espaço urbano, essas tecnologias possibilitam uma aprendizagem situada, em que o estudante constrói conhecimento histórico a partir da interação direta com o território. Moura e Vas (2020) demonstram que metodologias digitais orientadas à exploração do espaço estimulam a autonomia investigativa e o protagonismo discente. No contexto do aplicativo desenvolvido neste trabalho, a geolocalização atua como elemento central da educação ativa, conectando o conteúdo histórico ao espaço físico da cidade. O deslocamento urbano passa a ser parte do processo de aprendizagem, transformando a experiência cotidiana em prática educativa. A Praça Fausto Cardoso, a Ponte do Imperador e a Catedral, enquanto eixo do aplicativo, assume o papel de território educativo gamificado. Ao explorar esses espaços, o usuário observa, interpreta e problematiza os sentidos históricos da paisagem urbana, articulando vestígios materiais, memórias coletivas e narrativas históricas. Essa dinâmica favorece uma aprendizagem ativa, na qual o conhecimento é produzido na relação entre sujeito, espaço e tecnologia. Assim como para Carolina Catini (2021), a qual a autora também afirma como a educação não formal não deve ser entendida como uma prática secundária, mas como um conjunto de experiências educativas historicamente construídas, que ocorrem em espaços culturais, urbanos e sociais, marcados pela participação, pela vivência e pela interação com o território. A cidade pode ser compreendida como um espaço privilegiado de aprendizagem, no qual o conhecimento se constrói a partir da experiência direta dos sujeitos com o ambiente em que vivem.

A cidade, portanto, não é apenas cenário do ensino de História, mas agente pedagógico. Ao ser compreendida como território educativo, ela possibilita a articulação entre experiência, investigação e reflexão histórica. No contexto de Aracaju, essa abordagem permite transformar o centro urbano em espaço de aprendizagem crítica, fortalecendo o sentimento de pertencimento e a consciência histórica dos estudantes. O ensino de História amplia seus limites tradicionais e se inscreve no próprio espaço da vida urbana, fazendo da cidade uma sala de aula viva, dinâmica e historicamente construída.

## **Produção de Fontes Históricas e Novos Dados**

A expansão das tecnologias digitais e das mídias interativas tem provocado transformações significativas nos modos de produção, circulação e preservação do conhecimento histórico. Se, tradicionalmente, a História se apoiava em documentos escritos, registros oficiais e arquivos institucionais, o contexto contemporâneo amplia esse horizonte ao incorporar novas formas de produção de fontes, especialmente aquelas mediadas por plataformas digitais, redes sociais e aplicativos interativos. Nesse cenário, o presente passa a ser continuamente registrado, narrado e compartilhado, produzindo um volume crescente de dados que se tornam potenciais fontes históricas para o futuro.

Henry Jenkins (2009), ao discutir a noção de cultura da convergência, oferece uma chave interpretativa fundamental para compreender esse processo. Para o autor, a convergência não se refere apenas à junção de tecnologias, mas a um fluxo de conteúdos que circulam entre diferentes mídias, impulsionado pela participação ativa dos sujeitos. A cultura da convergência caracteriza-se pela interação entre produtores e consumidores de informação, dissolvendo fronteiras rígidas entre quem cria e quem recebe conteúdos. Essa dinâmica redefine a produção cultural contemporânea e, conseqüentemente, a forma como a memória social é construída e registrada.

No campo da História, essa perspectiva permite compreender que os sujeitos não apenas consomem narrativas históricas, mas também produzem registros, relatos e interpretações sobre o tempo em que vivem. Fotografias digitais, vídeos, comentários, mapas colaborativos e relatos compartilhados em ambientes digitais constituem novas formas de documentação histórica, que articulam experiência individual e memória coletiva. Então, o presente se transforma em um tempo intensamente documentado, no qual as fronteiras entre passado, presente e futuro tornam-se mais porosas.

Dialogando com o conceito de memória coletiva, conforme problematizado por Pierre Nora (1993). Se a memória contemporânea depende de suportes para existir, as mídias digitais passam a ocupar papel central nesse processo, funcionando como novos lugares de memória. Diferentemente dos monumentos tradicionais, essas memórias digitais são dinâmicas, mutáveis e constantemente atualizadas, refletindo disputas de sentido e múltiplas narrativas sobre o passado e o presente. O registro digital não fixa a memória de forma definitiva, mas a mantém em circulação, sujeita a reinterpretações.

Ja no contexto aplicativo educativo proposto neste trabalho, essa lógica de convergência cultural se manifesta de maneira concreta. O app não se limita a apresentar conteúdos históricos sobre o centro de Aracaju; ele cria condições para a produção de novos registros sobre o espaço urbano. Ao articular geolocalização, narrativas históricas e interação do usuário, o aplicativo transforma a experiência de caminhar pela cidade em um processo de produção de dados, relatos e memórias situadas no tempo presente.

Esses registros, sejam comentários, interações, escolhas narrativas ou respostas a desafios interpretativos, constituem vestígios do modo como os sujeitos se relacionam com o patrimônio urbano e com a História local. O aplicativo opera como um dispositivo de produção de fontes históricas, capazes de revelar práticas culturais, percepções do espaço urbano e formas contemporâneas de apropriação da memória. O presente vivido pelos usuários torna-se, assim, um campo de documentação histórica em tempo real. Monteiro e Rocha (2015) também apontam como um campo marcado pela ampliação dos espaços de diálogo entre historiadores e públicos não especializados, especialmente em ambientes digitais, pode ser explorado e útil para a História. Os autores discutem como as plataformas digitais operam como espaços de mediação historiográfica, nos quais narrativas históricas são produzidas, disputadas e ressignificadas socialmente, dialogando novamente com a proposta do aplicativo.

Essa abordagem reforça todos os diálogos feitos anteriormente ao ampliar os espaços de produção do conhecimento histórico e incorporar sujeitos não especialistas como agentes ativos da construção da memória. O aplicativo funciona como uma interface entre o saber acadêmico e a experiência cotidiana, permitindo que a História seja produzida em diálogo com a cidade e com seus habitantes. Ao relacionar narrativas do passado com experiências presentes, o usuário constrói orientações temporais que projetam sentidos para o futuro. A produção de fontes digitais não se limita à preservação do passado, mas participa ativamente da construção de futuros possíveis, nos quais a memória urbana continua a ser reinterpretada.

Dessa forma, a convergência entre mídias digitais, cidade e educação histórica redefine o próprio estatuto da fonte histórica. O que antes era compreendido como vestígio distante passa a ser produzido no cotidiano, mediado por tecnologias e práticas culturais contemporâneas. O aplicativo educativo, ao integrar ensino de História, geolocalização e

participação ativa, posiciona-se como um espaço de convergência entre passado, presente e futuro, no qual aprender História também significa produzir História.

## **2. O APLICATIVO E SEU FUNCIONAMENTO**

### **2.1 Concepção geral do aplicativo: o jogo como mediação prática entre cidade, patrimônio e ensino de História**

O aplicativo desenvolvido neste trabalho foi concebido como uma ferramenta educativa digital que articula ensino de História, patrimônio cultural e exploração do espaço urbano, utilizando a lógica dos jogos digitais e a tecnologia de geolocalização como mediação pedagógica. Diferentemente de plataformas exclusivamente informativas, o aplicativo estrutura-se como um jogo educativo, no qual o deslocamento físico do usuário pelo centro histórico de Aracaju é condição para o acesso aos conteúdos históricos.

Partindo do ponto de que a aprendizagem histórica se constrói por meio da orientação temporal e da atribuição de sentido às experiências vividas, conforme discutido por Jörn Rüsen (2001), o aplicativo foi pensado para operar na prática como um dispositivo de ativação da consciência histórica. Assim, ao invés de apresentar conteúdos de forma linear ou descontextualizada, o jogo associa cada informação histórica a um lugar concreto da cidade, permitindo que o usuário relacione o passado narrado à materialidade do espaço urbano contemporâneo.

O aplicativo assume a cidade não apenas como cenário, mas como estrutura central da experiência educativa. A escolha por um jogo com geolocalização dialoga diretamente com a noção de cidade como território educativo, na medida em que transforma o espaço urbano em suporte ativo do processo de ensino-aprendizagem. Ao se deslocar até pontos históricos específicos, como a Ponte do Imperador, a Catedral Metropolitana e a Praça Fausto Cardoso, o usuário não apenas “consome” informações, mas participa de uma experiência que articula memória, espaço e narrativa histórica. A opção pelo formato de jogo também se vincula à compreensão, discutida anteriormente no trabalho, de que as metodologias ativas e as tecnologias digitais podem ampliar o engajamento e a participação dos sujeitos no ensino de História. Na prática, isso se materializa no aplicativo por meio de uma estrutura que incentiva

a exploração, a curiosidade e a permanência do usuário nos espaços históricos, rompendo com uma lógica passiva de aprendizagem. O jogo não substitui o conteúdo histórico, mas atua como mediação didática, organizando o acesso às informações e estimulando a construção de significados a partir da experiência urbana.

O aplicativo foi concebido como um instrumento que articula história local, educação patrimonial e gamificação, operando como uma prática de história pública voltada tanto para estudantes quanto para o público em geral. Ao integrar conteúdos históricos a uma dinâmica lúdica e espacializada, o jogo busca aproximar o usuário da história da cidade, promovendo uma leitura mais sensível e crítica do patrimônio urbano e de seus múltiplos sentidos no presente.

## **2.2 Geolocalização e exploração urbana: o mapa interativo como interface educativa do aplicativo**

A geolocalização no aplicativo opera por meio de um mapa interativo dinâmico, que se atualiza simultaneamente ao deslocamento físico do usuário pelo espaço urbano. Ao abrir o aplicativo, o jogador visualiza sua posição em tempo real, representada no mapa, e acompanha o carregamento progressivo dos elementos disponíveis ao seu redor conforme se movimenta pela cidade. Dessa forma, o próprio ato de caminhar ativa a interface, fazendo com que o ambiente urbano seja revelado gradualmente como espaço de interação educativa. Essa estrutura foi pensada para integrar de forma direta o corpo, cidade e aprendizagem histórica. À medida que o usuário se desloca, o mapa carrega visualmente os pontos históricos previamente selecionados e desenvolvidos no projeto, indicando os locais com os quais é possível interagir. Esses pontos não aparecem de maneira aleatória ou genérica, mas correspondem a espaços específicos do centro de Aracaju, como os 3 pontos escolhidos por sua relevância histórica e patrimonial.

Figura 1- Tela principal



Fonte: Elaborado pelo autor, 2026

No funcionamento prático do aplicativo, a aproximação física do usuário em relação a esses pontos desencadeia a liberação das interações disponíveis. O mapa, portanto, atua como uma interface mediadora, que orienta o percurso do jogador e estabelece uma relação direta entre o espaço urbano real e o conteúdo histórico digital. Ao invés de acessar informações por meio de menus ou listas desconectadas do território, o usuário identifica visualmente no mapa os elementos históricos ao seu redor, reconhecendo sua localização e inserção no tecido urbano contemporâneo. Esse modelo de exploração estimula uma leitura mais atenta do espaço da cidade. Ao observar o mapa se transformar em tempo real, o usuário é levado a perceber a proximidade entre os pontos históricos, os trajetos possíveis e as relações espaciais entre eles. O aplicativo não apenas informa onde estão os locais históricos, mas propõe uma experiência em que o usuário descobre a cidade caminhando, associando o conteúdo histórico à vivência concreta do espaço.

O caráter interativo do mapa permite que o usuário construa percursos próprios, escolhendo quais pontos visitar e em que ordem. Essa lógica não linear reforça a autonomia

do jogador e favorece uma aprendizagem mais ativa, na qual o conhecimento histórico emerge da interação entre deslocamento, observação e acesso ao conteúdo. O retorno aos mesmos pontos também é incentivado, possibilitando novas leituras do espaço urbano a partir de diferentes experiências e momentos.

Sendo assim, o mapa interativo com geolocalização não se limita a uma função técnica de orientação espacial, mas se consolida como um elemento central da proposta pedagógica do aplicativo. Ao articular movimento, visualização e interação, o jogo transforma o centro histórico de Aracaju em um ambiente de aprendizagem expandido, no qual o espaço urbano passa a ser explorado, interpretado e ressignificado pelo usuário a partir de sua própria experiência.

### **2.3 Narrativa histórica e percursos urbanos: construção do conhecimento a partir da experiência do usuário**

A organização dos conteúdos históricos no aplicativo segue uma narrativa construída de forma criteriosa, orientada pela relação entre espaço urbano, memória e experiência histórica. Em vez de apresentar informações isoladas ou fragmentadas, o aplicativo estrutura seus conteúdos a partir dos percursos históricos do centro da cidade, permitindo que o usuário construa o conhecimento à medida que se desloca e interage com os pontos disponíveis no mapa. Essa escolha narrativa se fundamenta na compreensão, já discutida, de que a aprendizagem histórica não ocorre apenas pela transmissão de dados, mas pela atribuição de sentido às experiências vividas. No funcionamento prático do aplicativo, isso se materializa na possibilidade de o usuário percorrer caminhos históricos, nos quais cada ponto visitado contribui para uma leitura mais ampla do espaço urbano e de seus processos históricos. O percurso, portanto, não é apenas físico, mas também interpretativo.

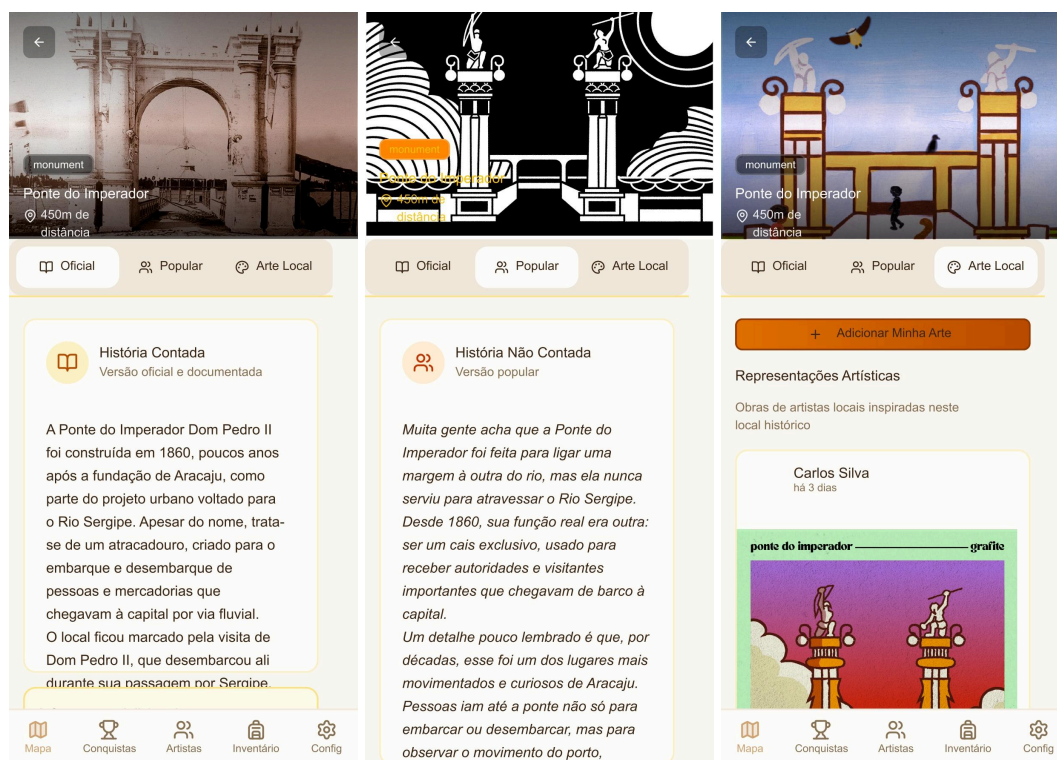
A narrativa proposta pelo aplicativo não é rígida ou fechada. Ao permitir que o usuário escolha a ordem dos locais visitados, o jogo favorece a construção de múltiplos itinerários históricos, respeitando diferentes ritmos, interesses e formas de apropriação do espaço. Essa dinâmica reforça o caráter ativo da experiência educativa, na qual o usuário deixa de ser um receptor passivo e passa a atuar como sujeito do processo de aprendizagem.

Outro aspecto central da narrativa do aplicativo é a possibilidade de participação do usuário na construção da memória histórica. O jogo prevê espaços de interação nos quais os usuários podem relatar suas próprias histórias, memórias e percepções sobre os locais visitados. Essa funcionalidade amplia a experiência histórica ao incorporar narrativas pessoais e coletivas, reconhecendo que o patrimônio urbano é atravessado por múltiplas vivências e significados ao longo do tempo. Ao integrar essas contribuições dos usuários, o aplicativo assume também um papel de mediação entre história acadêmica e memória social. As narrativas individuais não substituem o conteúdo histórico, mas dialogam com ele, evidenciando continuidades, rupturas e diferentes formas de relação com o espaço urbano. Essa dimensão participativa reforça o caráter público do aplicativo, aproximando-o das práticas de história pública discutidas ao longo do trabalho.

Figura 2- Tela Ponte do Imperador

Figura 3- Tela Ponte do Imperador Popular

Figura 4- Tela Ponte do Imperador Arte local

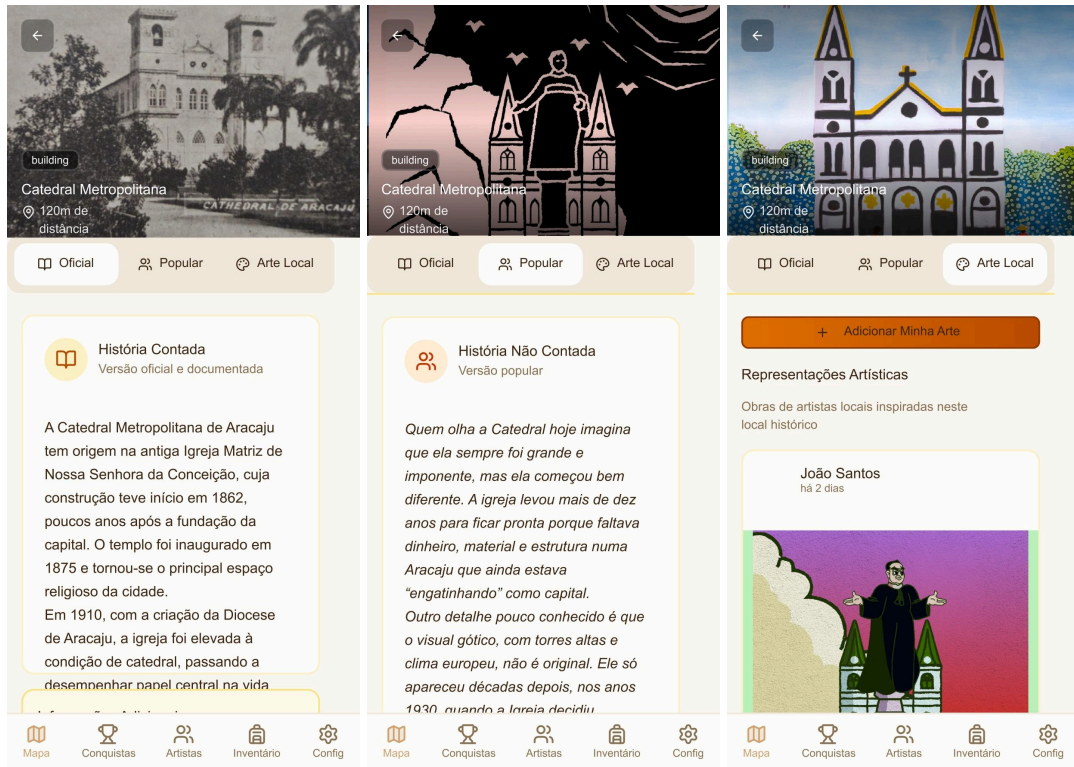


Fonte: Elaborado pelo autor, 2026

Figura 5- Tela Catedral

Figura 6- Tela Catedral Popular

Figura 7- Tela Catedral Arte Local

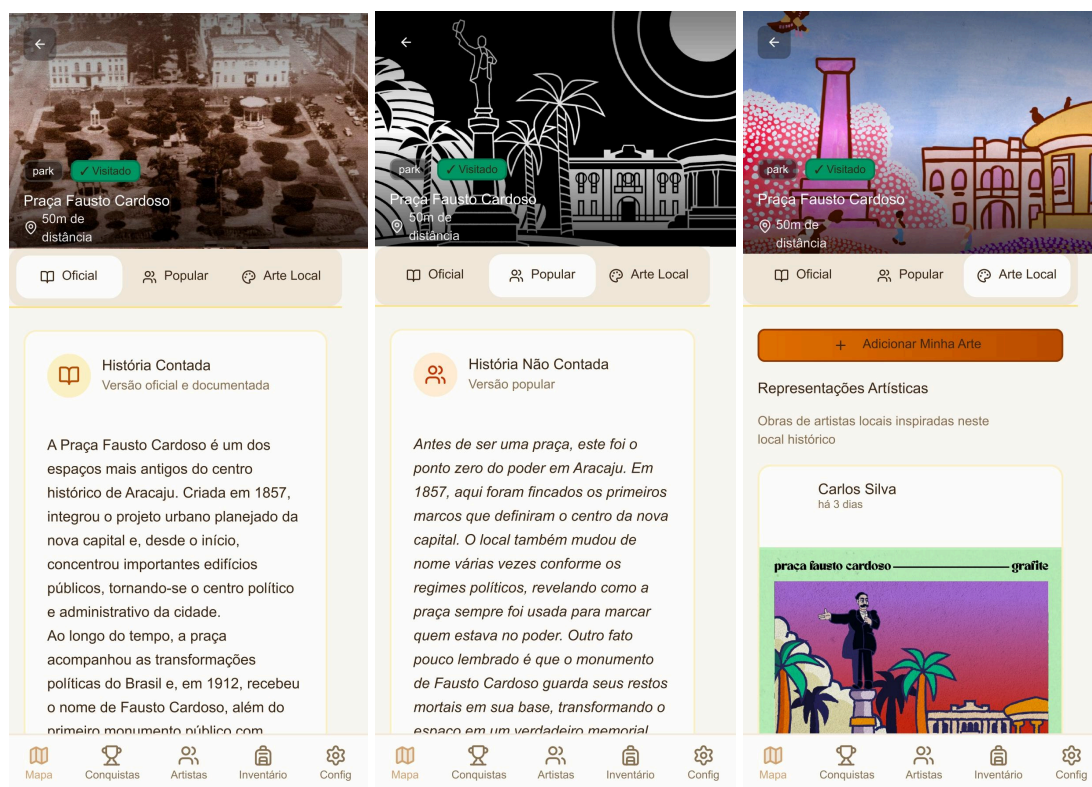


Fonte: Elaborado pelo autor, 2026

Figura 8- Tela Praça

Figura 9- Tela Praça Popular

Figura 10- Tela Praça Arte Local



Fonte: Elaborado pelo autor, 2026

Dessa forma, a narrativa histórica do aplicativo se constrói a partir da articulação entre percursos urbanos, escolhas do usuário e interação com o espaço, permitindo que a cidade seja experimentada como um conjunto de caminhos históricos possíveis. Ao caminhar, explorar e relatar, o usuário participa ativamente da construção de sentidos sobre o passado, o presente e as memórias que atravessam o centro histórico de Aracaju.

## **2.4 Mecânicas de jogo, interação e participação: funções lúdicas aplicadas ao ensino de História**

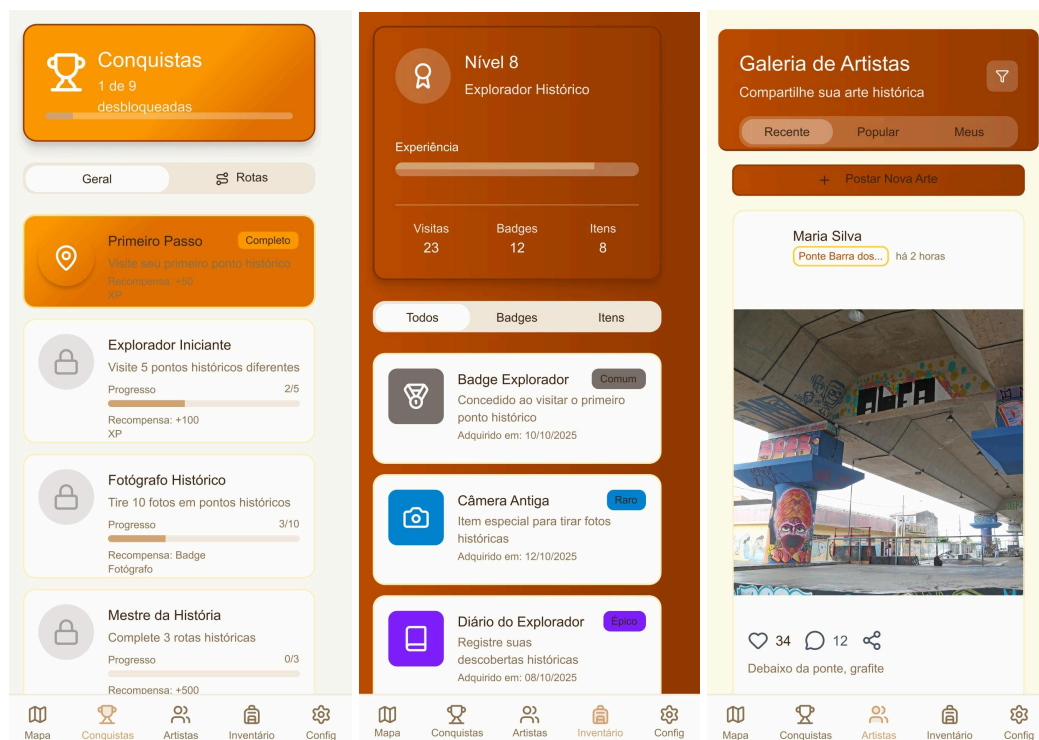
As mecânicas de jogo presentes no aplicativo foram pensadas para estruturar a experiência do usuário e estimular sua permanência e engajamento com os espaços históricos, sem deslocar o foco pedagógico do projeto. Na prática, essas funções operam como mediadoras entre a exploração urbana, a narrativa histórica e a participação ativa do jogador, articulando ludicidade e aprendizagem histórica.

Entre essas mecânicas, destaca-se o sistema de conquistas, que acompanha o progresso do usuário à medida que ele explora os pontos históricos, percorre trajetos específicos e interage com o conteúdo disponível. As conquistas funcionam como marcos simbólicos da experiência, valorizando o percurso realizado e incentivando o aprofundamento da relação do usuário com a cidade e seus espaços históricos. Diferentemente de uma lógica meramente competitiva, essas recompensas estão associadas à vivência do território e à continuidade da exploração urbana. Destacando que, o método das conquistas não é para utilizar de forma que o jogo se torne competitivo, mas sim, algo com “objetivo”, como pontos ainda a serem explorados, quantas vezes o usuário compartilhou suas experiências e etc.

Figura 11- Tela Conquista

Figura 12- Tela Inventário

Figura 13- Tela Galeria de Artistas



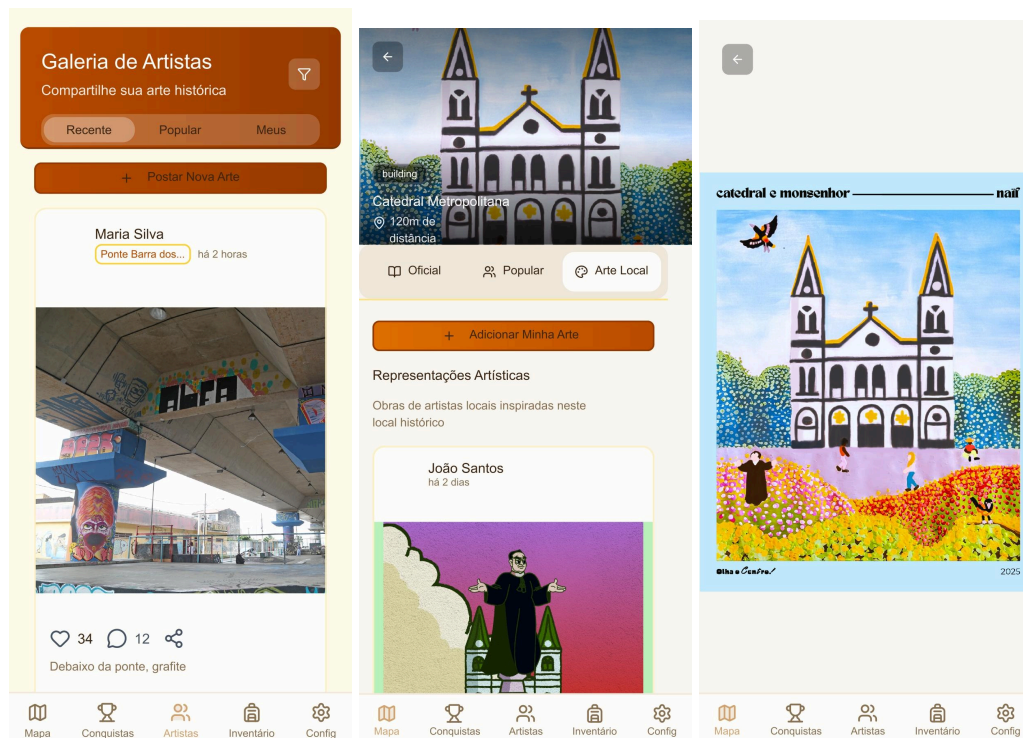
Fonte: Elaborado pelo autor, 2026

Outra funcionalidade central do aplicativo é a possibilidade de publicação de produções autorais pelos usuários. Cada perfil pode expor representações dos lugares visitados, como ilustrações, registros visuais ou interpretações pessoais dos espaços históricos. Essa dimensão amplia o uso do aplicativo para além do consumo de conteúdo, permitindo que o usuário se torne também produtor de sentidos e narrativas sobre o patrimônio urbano. Ao compartilhar suas representações, o jogador contribui para uma leitura plural da cidade, evidenciando diferentes formas de apropriação e interpretação do espaço histórico.

Figura 13- Tela Galeria de Artistas

Figura 7- Tela Catedral Arte Local

Figura 14- Tela Arte Catedral



Fonte: Elaborado pelo autor, 2026

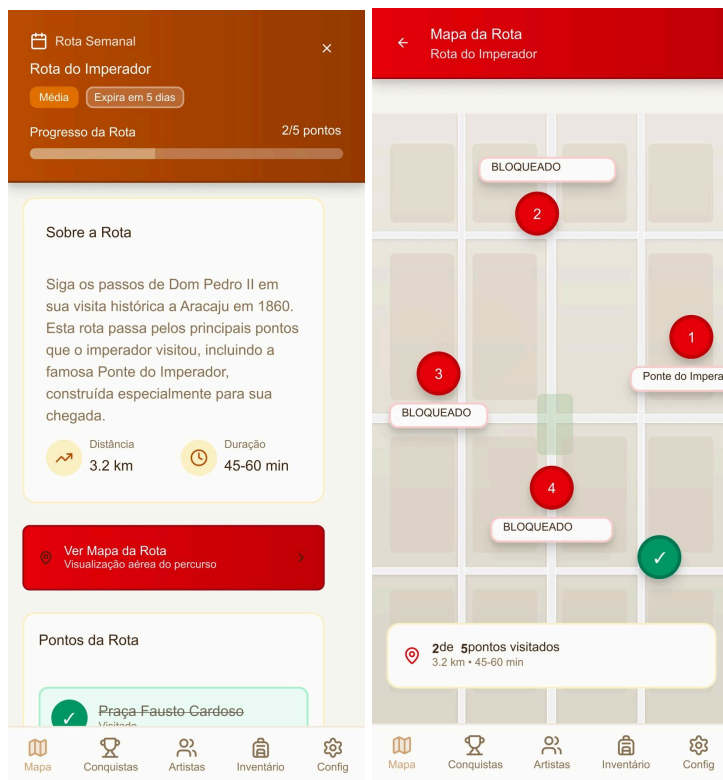
O aplicativo também contempla espaços destinados aos relatos e memórias dos usuários, nos quais experiências pessoais, lembranças e percepções sobre os locais podem ser registradas. Essa funcionalidade reforça a compreensão de que o patrimônio histórico é atravessado por vivências individuais e coletivas, possibilitando o diálogo entre narrativas institucionais e memórias sociais. Na prática, o jogo incorpora essas contribuições como parte da experiência histórica, sem hierarquizá-las como verdades absolutas, mas como registros significativos da relação entre sujeitos e cidade.

O aplicativo também permite a visualização e o percurso de rotas históricas da cidade, organizadas a partir de antigos caminhos urbanos, transformações do traçado e conexões entre os pontos históricos. Essas rotas funcionam como percursos orientados de exploração, buscando em seu acervo mapas antigos da cidade, oferecendo ao usuário a possibilidade de compreender a cidade não apenas por pontos isolados, mas como um conjunto articulado de espaços historicamente conectados. Ao percorrer essas rotas, o jogador experiencia a cidade

como processo, percebendo continuidades e mudanças no uso e na organização do espaço urbano.

Figura 15- Tela Rota

Figura 16- Tela Rota Mapeada



Fonte: Elaborado pelo autor, 2026

Essas diferentes funções, conquistas, publicações, relatos e rotas históricas, atuam de forma integrada no aplicativo, estruturando uma experiência que combina exploração, participação e construção de sentido histórico. O jogo não se limita a guiar o usuário pela cidade, mas cria condições para que ele se envolva ativamente com o patrimônio, registre suas interpretações e compartilhe leituras sobre os lugares visitados. As mecânicas lúdicas do aplicativo cumprem uma função pedagógica ao incentivar o engajamento contínuo, a produção de narrativas e a valorização da experiência urbana. Ao articular essas funcionalidades, o jogo consolida-se como uma ferramenta educativa que promove a interação entre história local, memória coletiva e participação dos sujeitos no espaço urbano.

## 2.5 Aplicação pedagógica do aplicativo no ensino

Além de apenas um produto, o aplicativo foi concebido para funcionar como um recurso pedagógico complementar ao ensino de História, podendo ser utilizado em diferentes contextos educacionais, especialmente no âmbito da educação básica. Sua aplicação no ensino não pressupõe a substituição das aulas presenciais ou dos materiais didáticos tradicionais, mas sua integração como ferramenta de mediação entre o conteúdo curricular, o espaço urbano e a experiência dos estudantes.

Na prática pedagógica, o aplicativo pode ser utilizado por professores como suporte para atividades orientadas de exploração do centro histórico da cidade. A partir de propostas previamente definidas, os estudantes são incentivados a percorrer os pontos históricos, registrar observações, produzir interpretações e relacionar os espaços visitados aos conteúdos trabalhados em sala de aula. Dessa forma, o aplicativo contribui para ampliar o repertório metodológico do professor, oferecendo possibilidades de aprendizagem para além do espaço escolar. O uso do mapa interativo e das rotas históricas permite que o professor organize atividades estruturadas, como percursos temáticos, estudos de caso ou projetos interdisciplinares, articulando História, Geografia, Artes e outras áreas do conhecimento. Essas práticas favorecem o desenvolvimento de habilidades como observação, análise crítica do espaço urbano e construção de narrativas históricas a partir da experiência concreta dos alunos.

Outro aspecto relevante para o ensino é a possibilidade de os estudantes registrarem suas próprias produções e relatos no aplicativo. Ao produzir representações dos lugares visitados e compartilhar suas percepções, os alunos passam a atuar como sujeitos ativos do processo de aprendizagem, exercitando a interpretação histórica e o diálogo entre memória, espaço e conhecimento escolar. Essas produções podem ser posteriormente retomadas pelo professor em sala de aula, servindo como material de discussão, reflexão e avaliação. E como já discutido anteriormente, os alunos já produzem diariamente informações digitais em outros aplicativos, mas nesse caso, são produzidos e armazenados para um viés educativo e histórico, o espaço torna-se específico para este uso.

Além do uso em atividades externas, o aplicativo também pode ser explorado em contextos de planejamento e aprofundamento dos conteúdos históricos. Professores podem utilizá-lo como apoio para introduzir temas relacionados à história local, ao patrimônio

cultural e às transformações do espaço urbano, estimulando o interesse dos estudantes antes ou depois das visitas aos locais históricos. O aplicativo apresenta-se como uma ferramenta pedagógica que possibilita a articulação entre ensino de História, tecnologia digital e espaço urbano. Ao integrar exploração, produção de sentidos e mediação docente, o jogo contribui para práticas educativas que valorizam a história local e promovem uma aprendizagem mais ativa, contextualizada e significativa.

### **3. UM APLICATIVO COMO DISPOSITIVO DE ARMAZENAMENTO DE FONTES HISTÓRICAS: BANCO DE DADOS, PARTICIPAÇÃO SOCIAL E FERRAMENTA DE PESQUISA.**

#### **3.1 O banco de dados do aplicativo como arquivo digital contemporâneo**

A consolidação das tecnologias digitais tem provocado uma reconfiguração profunda dos modos de produção, armazenamento e circulação das fontes históricas. Se, durante longo tempo, o trabalho do historiador esteve majoritariamente vinculado a arquivos físicos, documentos escritos e acervos institucionais relativamente estáveis, o contexto contemporâneo introduz novas formas de arquivamento, caracterizadas pela dinamicidade, pela participação social e pela produção contínua de dados. Nesse cenário, o banco de dados digital emerge como uma das principais infraestruturas de registro do presente, assumindo papel central na constituição das fontes históricas do futuro.

Jacques Le Goff (2013; p.366-474), ao problematizar a noção de documento histórico, afirma que todo documento é também um monumento, pois resulta de escolhas, seleções e relações de poder que determinam o que deve ser lembrado e o que pode ser esquecido. Essa reflexão, embora formulada a partir de documentos tradicionais, mostra-se ainda mais pertinente quando aplicada aos arquivos digitais contemporâneos. Diferentemente dos arquivos clássicos, o banco de dados não é apenas um repositório passivo de informações, mas um sistema ativo de organização do conhecimento, que estrutura, hierarquiza e torna visíveis determinados registros em detrimento de outros. No caso do aplicativo proposto neste trabalho, o banco de dados deve ser compreendido como um arquivo digital em permanente construção. Ele não se limita a armazenar conteúdos históricos previamente definidos, mas se alimenta continuamente das interações dos usuários com o espaço urbano, com as narrativas

apresentadas e com os dispositivos tecnológicos que mediam essa experiência. Dessa forma, o banco de dados do aplicativo registra não apenas informações sobre o passado, mas sobretudo as formas contemporâneas de apropriação, interpretação e ressignificação desse passado no presente.

A noção de cultura da convergência, desenvolvida por Henry Jenkins (2009), contribui de maneira decisiva para compreender esse tipo de arquivo. Para o autor, a convergência caracteriza-se pela circulação de conteúdos entre diferentes plataformas e pela participação ativa dos sujeitos na produção cultural. Aplicada ao campo da História, essa perspectiva permite compreender o banco de dados do aplicativo como um espaço em que múltiplas narrativas, experiências e registros convergem, produzindo um acervo heterogêneo e plural. O arquivo deixa de ser centralizado e passa a ser alimentado por uma multiplicidade de agentes, dissolvendo a separação rígida entre produtor e consumidor de informação histórica. Esse processo implica uma transformação no arquivo histórico. O banco de dados digital não se organiza segundo uma lógica linear ou cronológica, mas a partir de categorias, filtros, geolocalizações e relações estabelecidas pelo sistema. Assim, o modo como os dados são armazenados e disponibilizados interfere diretamente nas leituras possíveis do passado. O arquivo digital, nesse sentido, não é neutro: ele incorpora decisões técnicas, epistemológicas e políticas que moldam o acesso à memória e à história, organizadas ou programadas por uma pessoa ou equipe.

As reflexões de Ben Williamson (2017) sobre dados digitais reforçam essa compreensão crítica. Ao analisar o papel do big data em contextos educacionais e culturais, o autor demonstra que os dados não são apenas informações brutas, mas construções sociotécnicas, produzidas e organizadas a partir de interesses, modelos e finalidades específicas. Transportada para o campo da História, essa análise permite compreender o banco de dados do aplicativo como um espaço de produção de conhecimento historicamente situado, no qual os registros do presente são estruturados por escolhas técnicas e conceituais.

O banco de dados do aplicativo pode ser entendido como um arquivo do tempo presente, no qual se acumulam vestígios das práticas urbanas, das percepções sobre o patrimônio e das interações dos sujeitos com a cidade, com dados disponibilizados pela equipe do aplicativo e os dados que são produzidos pelos usuários. Diferentemente dos

arquivos tradicionais, que tendem a estabilizar o documento, o arquivo digital é marcado pela instabilidade, pela atualização constante e pela possibilidade de reinterpretação contínua.

No contexto do centro urbano de Aracaju, e particularmente dos pontos desenvolvidos, o banco de dados do aplicativo assume relevância especial. Ao registrar interações geolocalizadas, escolhas narrativas e usos do espaço, o sistema passa a documentar não apenas a história oficial do lugar, mas também as formas como ele é vivido e percebido no presente. Esses registros constituem um acervo valioso para compreender dinâmicas urbanas, práticas culturais e processos de patrimonialização em curso. O aplicativo não apenas utiliza fontes históricas existentes, mas produz um novo tipo de arquivo, que articula cidade, tecnologia e participação social. Esse arquivo digital não substitui os acervos tradicionais, mas amplia o campo da pesquisa histórica ao incorporar dados que dificilmente seriam registrados por instituições formais. O banco de dados torna-se, assim, um espaço de convergência entre memória, experiência urbana e historiografia contemporânea.

Dessa forma, compreender o banco de dados do aplicativo como arquivo digital contemporâneo significa reconhecer que a produção de fontes históricas está cada vez mais vinculada às tecnologias de registro do presente. O aplicativo, ao estruturar e armazenar esses dados, contribui para a construção de um acervo vivo sobre o centro de Aracaju, no qual o passado é constantemente reinterpretado à luz das práticas e percepções do presente. Esse movimento inaugura novas possibilidades para a pesquisa histórica futura, ao transformar o cotidiano urbano em objeto de documentação sistemática e historicamente relevante.

### **3.2 A geração de novas fontes históricas pelos usuários: participação, experiência e registro do presente**

A ampliação dos arquivos digitais contemporâneos está diretamente associada à participação ativa dos sujeitos na produção de registros sobre o tempo presente. Diferentemente dos modelos tradicionais de documentação histórica, nos quais a produção das fontes estava concentrada em instituições estatais, privadas, administrativas ou intelectuais, o contexto digital permite que indivíduos comuns se tornem produtores de vestígios históricos. Fotografias, relatos, comentários, trajetos geolocalizados e interações em plataformas digitais constituem registros que, embora muitas vezes produzidos sem

intencionalidade historiográfica, passam a integrar o conjunto de fontes disponíveis para a interpretação do passado recente.

Essa transformação também pode ser compreendida a partir da noção de cultura da convergência. No contexto do aplicativo proposto neste trabalho, essa lógica se manifesta quando os usuários interagem com os espaços urbanos, com as narrativas históricas apresentadas e com os dispositivos tecnológicos que mediam essa experiência, produzindo registros que se acumulam no banco de dados do sistema. Esses registros configuram um novo tipo de fonte histórica, marcada pela fragmentação, pela pluralidade e pela vinculação direta à experiência cotidiana. Comentários associados a um local específico, escolhas narrativas feitas durante a exploração do aplicativo, registros de presença em determinados pontos da cidade e interpretações individuais do patrimônio urbano constituem dados que expressam modos contemporâneos de relação com o passado. Assim, o presente passa a ser documentado não apenas por instituições formais, mas pelos próprios sujeitos que vivenciam a cidade.

As reflexões de Le Goff (2013; p.366-474) contribuem para compreender a relevância desses registros. Ao afirmar que todo documento é também um monumento, o autor chama atenção para o fato de que as fontes históricas são produzidas dentro de contextos sociais específicos e carregam intencionalidades, silenciamentos e disputas de poder. No caso das fontes digitais produzidas pelos usuários, essa dimensão torna-se ainda mais evidente, pois os registros refletem percepções individuais, memórias afetivas, usos cotidianos do espaço e leituras particulares da história urbana. Essas fontes não oferecem uma verdade única sobre o passado, mas revelam a diversidade de experiências que compõem a memória social. No ambiente digital, os registros produzidos pelos usuários funcionam como suportes artificiais de um tipo de memória, permitindo que experiências individuais sejam compartilhadas, acumuladas e reativadas ao longo do tempo. O banco de dados do aplicativo desta forma, transforma-se em um espaço de cristalização provisória da memória urbana contemporânea.

No contexto específico do projeto, esses registros assumem especial relevância. Ao interagir com o aplicativo, os usuários produzem dados que revelam como o espaço é percebido no presente: como lugar de circulação, de lazer, de memória política ou simplesmente de passagem cotidiana. Essas informações permitem compreender não apenas a história oficial da praça, mas também os usos sociais e simbólicos que lhe são atribuídos no

tempo presente. O acúmulo desses registros cria um panorama dinâmico das relações entre população e espaço urbano, oferecendo material empírico para futuras análises históricas.

As contribuições de Ben Williamson (2017) dessa forma ajudam a problematizar esse processo ao destacar que os dados digitais não são neutros nem naturais, mas construções. Os registros produzidos pelos usuários resultam de interações mediadas por interfaces, categorias pré-definidas e escolhas técnicas do sistema. Dessa forma, a geração de fontes digitais envolve não apenas a ação dos sujeitos, mas também a arquitetura do aplicativo, que orienta quais dados podem ser registrados, como são organizados e de que maneira se tornam visíveis. Essa mediação tecnológica interfere diretamente na produção das fontes e deve ser considerada em qualquer análise histórica futura.

Essa perspectiva reforça a necessidade de compreender os usuários como agentes históricos ativos, cujas práticas produzem vestígios relevantes para a compreensão do presente. Ao registrar suas experiências, os usuários não apenas interagem com conteúdos históricos, mas participam da construção de um acervo coletivo que documenta a cidade em transformação. Esse processo amplia o campo da História ao incorporar fontes que tradicionalmente escapariam aos arquivos institucionais, como percepções subjetivas, usos cotidianos do espaço e narrativas não oficiais. A produção contínua dessas fontes digitais contribui para a formação de orientações temporais, conforme discutido por Jörn Rüsen. Ao relacionar narrativas do passado com experiências vividas no presente, os usuários constroem sentidos históricos que articulam diferentes temporalidades. Os registros produzidos hoje tornam-se, assim, vestígios que poderão ser mobilizados no futuro para compreender como determinados espaços foram apropriados, valorizados ou ressignificados em um dado contexto histórico.

A geração de novas fontes históricas pelos usuários representa uma ampliação significativa do campo documental da História. O aplicativo, ao criar condições técnicas para o registro dessas experiências, transforma o cotidiano urbano em objeto de documentação sistemática. Essa produção social de fontes não substitui as formas tradicionais de pesquisa histórica, mas as complementa, oferecendo novos materiais para a análise das relações entre cidade, memória e experiência histórica. Ao incorporar a participação dos usuários na produção de registros, o aplicativo consolida-se como um espaço de convergência entre tecnologia, memória coletiva e historiografia do presente. O banco de dados resultante dessas

interações constitui um acervo vivo, em constante atualização, capaz de revelar não apenas o passado da cidade, mas sobretudo as formas contemporâneas de vivenciá-lo. Então, a História deixa de ser apenas objeto de ensino ou de contemplação e passa a ser também produzida no cotidiano, mediada pelas tecnologias digitais e inscrita no espaço urbano.

### **3.3 Disputa de narrativas, História Pública e curadoria historiográfica em ambientes digitais**

A ampliação dos ambientes digitais como espaços de produção e circulação de narrativas históricas intensificou de maneira significativa as disputas em torno do passado. Essas disputas extrapolam o campo acadêmico e passam a se manifestar no cotidiano social, nas redes digitais e em projetos que articulam tecnologia, memória e história local. Nesse contexto, a História Pública emerge como um campo fundamental para compreender os conflitos narrativos contemporâneos e o papel do historiador diante da multiplicação de vozes e da ampliação dos públicos.

Estudos recentes sobre História Pública e disputas de narrativas digitais, como os desenvolvidos por Silva e Pereira (2024), destacam que o cenário brasileiro contemporâneo é marcado por uma intensificação das disputas ideológicas em torno do passado, especialmente nas redes digitais. Em um contexto de revisionismos e usos políticos da história, os autores chamam atenção para a ampliação das vozes que produzem narrativas históricas, nem sempre comprometidas com os critérios teórico-metodológicos da historiografia. Nesse ambiente, a ampliação das narrativas não implica, automaticamente, democratização qualificada do conhecimento histórico, podendo também favorecer simplificações, distorções ou leituras negacionistas do passado.

Essa problemática dialoga diretamente com as reflexões clássicas de Jacques Le Goff (2013; p.366-474), ao levar essa reflexão para o ambiente digital, percebe-se que os registros produzidos em plataformas participativas também carregam intencionalidades, silêncios e disputas simbólicas. As narrativas geradas pelos usuários do aplicativo, embora legítimas como expressão de memória e experiência, não podem ser tomadas automaticamente como interpretações históricas consolidadas.

Nesse sentido, a curadoria historiográfica assume papel central, conforme defendem Silva e Pereira (2024). Para os autores, a ampliação das audiências e das linguagens digitais não suprime o papel do historiador; ao contrário, exige uma atuação ainda mais criteriosa, baseada no rigor teórico, na seleção responsável de fontes e na construção cuidadosa dos materiais históricos. Ao propor uma abordagem artesanal para a produção de conteúdos digitais, os autores ressaltam que a História Pública demanda mediação qualificada, compromisso ético e diálogo com diferentes públicos, sem abrir mão dos fundamentos da pesquisa histórica

No aplicativo proposto, essa curadoria se materializa na articulação entre participação social e revisão especializada. As contribuições dos usuários com relatos, comentários, registros de uso do espaço urbano são reconhecidas como fontes em potencial, mas passam por processos de contextualização e validação historiográfica. Essa prática dialoga com José D'Assunção Barros (2010), ao compreender o trabalho histórico como construção de sentidos a partir de fontes diversas, reconhecendo contradições, lacunas e conflitos narrativos.

As reflexões de Henry Jenkins (2009) sobre cultura participativa ajudam a compreender esse equilíbrio entre abertura e mediação. Embora os ambientes digitais favoreçam a produção colaborativa de conteúdos, Jenkins destaca que a participação não elimina a necessidade de estruturas organizadoras. No campo da História, isso significa que a ampliação das vozes deve ser acompanhada por práticas críticas de organização e interpretação, sob pena de transformar a pluralidade em relativismo acrítico. E paralelamente, Ben Williamson reforça essa perspectiva ao problematizar o papel dos sistemas de dados na organização da informação. No aplicativo, as decisões sobre o que é destacado, contextualizado e problematizado fazem parte de uma curadoria que não é apenas intelectual, mas também técnica. Essa dimensão evidencia que a disputa de narrativas não ocorre apenas no nível do discurso, mas também na arquitetura do sistema que organiza os dados.

No contexto do centro urbano de Aracaju, essas disputas narrativas ganham materialidade concreta. Diferentes interpretações sobre o significado político, simbólico e social do espaço podem coexistir no banco de dados do aplicativo, refletindo memórias diversas e, por vezes, conflitantes. A curadoria historiográfica não elimina essas diferenças, mas as torna inteligíveis, situando-as historicamente e articulando-as com a pesquisa acadêmica existente.

Assim, a disputa de narrativas deve ser compreendida como elemento do próprio projeto. O desafio do aplicativo não é neutralizar o conflito, mas transformá-lo em objeto de reflexão histórica. Ao articular participação social, curadoria crítica e validação historiográfica, o projeto propõe um modelo de produção de fontes digitais que reconhece a pluralidade da memória sem abdicar do rigor científico. Dessa forma, o aplicativo consolida-se como um dispositivo historiográfico capaz de enfrentar os dilemas contemporâneos da produção histórica em ambientes digitais, reafirmando o papel do historiador como mediador ético e crítico do passado em disputa, entre as limitações metodológicas identificadas.

### **3.4 O historiador como mediador, a responsabilidade ética e os limites da participação digital**

A criação de um aplicativo que produz e acumula registros sobre a cidade em um banco de dados vivo desloca o projeto para além do ensino, colocando-o diante de dilemas éticos próprios da pesquisa histórica e da história pública no ambiente digital. Quando um sistema passa a coletar informações e a organizar memórias, relatos e dados geolocalizados, ele deixa de ser apenas um meio de acesso ao passado e torna-se também uma infraestrutura de documentação do presente. Isso implica reconhecer que o aplicativo não apenas “mostra” história: ele participa da produção de evidências, da consolidação de narrativas e da definição do que será preservado como fonte.

O primeiro desafio ético é compreender que toda fonte é produzida em condições específicas e carrega marcas de seleção, interesse e visibilidade. Um banco de dados não registra “tudo”: ele registra aquilo que o sistema permite registrar, aquilo que os usuários conseguem registrar e aquilo que, por alguma razão, se torna mais frequente, mais visível ou mais valorizado. Por isso a própria arquitetura do aplicativo, campos de preenchimento, categorias de registro, botões, trilhas, tipos de missão, opções de resposta, já constitui uma forma de recorte do real. Esse recorte não é neutro: ele direciona o olhar, hierarquiza temas e define o que será considerado relevante para ser guardado. A ética do projeto começa, portanto, no desenho do que pode ou não pode virar dado.

O segundo desafio envolve a confiabilidade do que é registrado. Se o aplicativo permite que usuários contribuam com relatos, comentários e informações sobre lugares históricos, surge um problema inevitável: como lidar com registros incorretos, boatos, distorções, versões inventadas e até manipulações intencionais? No ambiente digital, onde a circulação é acelerada e a legitimação muitas vezes se dá por repetição e engajamento, o risco de cristalização de falsidades é real. Por isso, a participação social, embora essencial como fonte de experiência e memória, não pode ser confundida com validação histórica. O ponto ético aqui não é “proibir” o usuário de narrar, mas evitar que o sistema trate contribuição como verdade.

Isso exige um terceiro ponto: a definição clara de critérios de curadoria e validação. Um aplicativo que se propõe a produzir fontes precisa explicitar como organiza seus registros e como lida com conteúdos conflitantes. Quais dados entram automaticamente? Quais entram com ressalvas? Quais são devolvidos ao usuário para correção? Quais são rejeitados e com base em quê? Sem regras transparentes, o processo de curadoria pode se tornar arbitrário ou invisível, abrindo espaço tanto para acusações de censura quanto para a naturalização de vieses. A ética do projeto exige mecanismos de revisão que sejam justificáveis, auditáveis e coerentes com princípios historiográficos: contextualizar, cruzar informações, identificar autoria, situar temporalidade, distinguir relato de interpretação e sempre indicar grau de verificação.

O quarto desafio diz respeito ao conflito entre pluralidade e responsabilização. Um banco de dados alimentado por muitas pessoas tende a registrar versões concorrentes sobre o mesmo lugar. Isso não é um defeito: é parte da própria vida social da memória. O problema ético aparece quando a plataforma apaga divergências em nome de uma narrativa única, ou quando, no extremo oposto, coloca todas as versões como equivalentes, produzindo relativismo informacional. A solução não é escolher entre “uma verdade” e “todas as verdades”, mas construir mediações: o sistema pode manter a pluralidade e, ao mesmo tempo, oferecer camadas de contextualização (por exemplo, “relato pessoal”, “interpretação do usuário”, “conteúdo revisado”, “fonte documental”, “informação sem verificação”). O aplicativo desta forma não elimina conflito e sim o torna inteligível.

O quinto desafio ético envolve privacidade, consentimento e rastreabilidade. Um app com geolocalização e interação cotidiana pode, mesmo sem intenção, produzir dados

sensíveis: padrões de deslocamento, frequência de visitação, horários, trajetos e preferências. Isso pode expor usuários e transformar a memória urbana em um recurso de vigilância. Portanto, é fundamental pensar em princípios de minimização de dados (coletar apenas o necessário), anonimização quando possível, consentimento informado e controle do usuário sobre o que compartilha. Além disso, deve existir clareza sobre armazenamento e acesso: por quanto tempo os dados ficam guardados? Quem pode consultá-los? Eles podem ser exportados? Serão usados em pesquisa? A ética do projeto exige que o banco de dados não se transforme em um repositório opaco de rastros pessoais ou que possa ser utilizado e vendido para outras instituições e empresas.

O sexto ponto é o risco de desigualdade e exclusão digital. Um arquivo participativo tende a representar com mais intensidade quem tem acesso, tempo, familiaridade com tecnologia e circulação frequente no centro urbano. Com isso, o banco de dados pode amplificar desigualdades: certas experiências da cidade se tornam superdocumentadas, enquanto outras permanecem ausentes. Essa assimetria não deve ser ignorada; ela precisa ser assumida como limite metodológico e tratada como dado histórico em si. Parte da ética do projeto é reconhecer que o “arquivo do app” não é a cidade inteira, mas uma amostra socialmente situada. Tornar esse limite explícito fortalece o trabalho e evita falsas pretensões de totalidade.

O sétimo desafio é a espetacularização do passado. Quando se gamifica a experiência urbana e se registra a interação como dado, existe o risco de transformar a história em consumo rápido, reduzido a curiosidades, de certa forma passando pela fragmentação do consumo de conteúdos educacionais mediada por plataformas digitais. No entanto, a ética do projeto pode operar justamente na direção oposta: usar a estrutura do aplicativo para estimular o cuidado com fontes, leitura crítica, comparação de versões e reflexão sobre o que é memória e o que é evidência. Um app que produz fontes pode também ensinar o usuário a reconhecer a diferença entre “eu lembro”, “eu ouvi dizer”, “há registro documental” e “há disputa”. Desta forma o dispositivo não só coleta dados: ele forma repertório crítico sobre produção de narrativa histórica.

Por fim, há um desafio ético decisivo: a responsabilidade pública de quem media o acervo. Um sistema que reúne registros sobre lugares simbólicos influencia a forma como a cidade é percebida e lembrada. Isso significa que a equipe responsável pelo aplicativo precisa

assumir uma postura de mediação: não como autoridade que encerra a história, mas como instância que organiza o arquivo, expõe critérios e torna visíveis as tensões narrativas. A ética do projeto está em produzir um banco de dados que não seja apenas “acumulador de informações”, mas um arquivo crítico, no qual os registros são apresentados com contexto, rastreabilidade e responsabilidade. Por isso a importância de uma equipe feita por historiadores, de preferência especializados na área de história pública, local e patrimonial.

Dessa forma, o aplicativo como dispositivo de produção e armazenamento de fontes históricas exige uma ética específica: ética do dado, ética da memória e ética da narrativa. Ao reconhecer os limites da participação digital, os riscos da desinformação e as assimetrias do registro, o projeto consolida-se não apenas como inovação tecnológica, mas como proposta historiográfica consciente, capaz de transformar a documentação cotidiana do espaço urbano em acervo útil para pesquisas futuras e sem abrir mão do rigor, da transparência e do compromisso público com a História.

### **3.5 O aplicativo como mediador e a importância de um banco de dados institucional e independente**

A reflexão sobre a produção e o armazenamento de fontes históricas digitais, apresentada ao longo desta seção, conduz necessariamente a uma discussão sobre a infraestrutura que sustenta esses registros e sobre o papel desempenhado pelo próprio aplicativo nesse processo. No âmbito do presente trabalho, o aplicativo educativo não se limita a funcionar como interface de acesso a conteúdos históricos ou como ferramenta pedagógica de mediação entre o usuário e o espaço urbano. Ele assume a função de mediador da coleta, organização inicial e encaminhamento de dados históricos, que passam a integrar um banco de dados mais amplo, cuja gestão deve estar alinhada a princípios acadêmicos, éticos e públicos.

Ao articular geolocalização, interação do usuário e registros narrativos vinculados ao espaço urbano, o aplicativo opera como um dispositivo de captação do presente. As interações realizadas no ambiente do jogo, configuram vestígios historicamente relevantes, que extrapolam a experiência individual e se inserem em um conjunto mais amplo de informações sobre os usos, as percepções e as significações do centro urbano de Aracaju. Desse modo, o aplicativo atua como uma instância intermediária, responsável por transformar experiências urbanas dispersas em dados organizáveis e passíveis de preservação e análise

histórica futura. Essa mediação técnica e historiográfica, contudo, não pode ser pensada de forma dissociada das condições de armazenamento e controle desses dados. Ben Williamson (2017), como já discutido, chama atenção para o fato de que os dados digitais não são entidades neutras, mas construções sociotécnicas produzidas a partir de infraestruturas específicas, marcadas por interesses, modelos de governança e decisões técnicas. No campo da História, essa perspectiva permite compreender que a produção de fontes digitais está diretamente relacionada às plataformas que as armazenam e às instituições responsáveis por sua gestão.

Em nosso contexto, observa-se que grande parte das infraestruturas digitais encontra-se sob controle de grandes corporações tecnológicas, cujos sistemas operam segundo lógicas comerciais, algoritmos proprietários e políticas de uso pouco transparentes. A adoção dessas plataformas para o armazenamento de registros históricos produzidos por um aplicativo educativo implica riscos significativos, como a perda de controle sobre os dados, a opacidade dos critérios de organização da informação e a fragilização da preservação de longo prazo. Além disso, tais ambientes não são estruturados para atender às exigências próprias da pesquisa histórica, como a rastreabilidade das fontes, a contextualização historiográfica e a mediação crítica dos registros produzidos.

Diante desse cenário, o presente trabalho sustenta a necessidade de que o banco de dados alimentado pelo aplicativo esteja vinculado a uma instituição acadêmica pública, como a Universidade Federal de Sergipe (UFS), ou algo manipulado e articulado com profissionais da área científica. Nesse modelo, o aplicativo assume a função de mediador da coleta e da sistematização inicial dos dados, enquanto a universidade se responsabiliza pela curadoria, preservação e organização do acervo. Essa articulação reforça o papel institucional da universidade pública como articuladora da memória coletiva e como espaço legítimo de produção e preservação do conhecimento histórico.

Essa vinculação do banco de dados a uma instituição acadêmica permite que os registros produzidos no ambiente do aplicativo sejam tratados como fontes históricas em potencial, submetidas a critérios claros de validação, contextualização e interpretação. Conforme argumenta Williamson (2017), a governança dos dados é elemento central para compreender seus usos e significados. O aplicativo desenvolvido neste trabalho adquire relevância não apenas como recurso pedagógico, mas como infraestrutura de mediação entre

a participação social e o arquivo histórico institucional. Ao permitir que os usuários contribuam com registros sobre o espaço urbano, o aplicativo amplia o campo documental da História, sem transferir essa produção para ambientes corporativos externos ao controle acadêmico. A universidade, por sua vez, assume o papel de mediadora entre a pluralidade das narrativas e o rigor historiográfico, garantindo que a participação social não se confunda com validação histórica automática.

Outro aspecto central dessa proposta refere-se à preservação da memória local. Um banco de dados institucional vinculado à UFS possibilita que os registros produzidos sobre o centro urbano de Aracaju permaneçam acessíveis a pesquisadores, professores, estudantes e à sociedade em geral, integrando ações de ensino, pesquisa e extensão. Dessa forma, o aplicativo contribui para a constituição de um acervo público sobre a cidade, fortalecendo a função social da universidade e evitando que a memória urbana seja fragmentada ou apropriada por interesses externos ao campo acadêmico.

Assim, a defesa de um banco de dados histórico independente e institucional deve ser compreendida não apenas como uma escolha técnica, mas como uma decisão historiográfica e política. Ao posicionar o aplicativo como mediador da produção de dados e a universidade pública como responsável pela guarda, organização e interpretação dessas informações, o projeto reafirma o compromisso da História com a soberania da memória coletiva, com a ética na produção das fontes e com a transparência dos processos de registro do presente. O aplicativo não apenas ensina História, mas participa ativamente da construção de um arquivo histórico contemporâneo, orientado por quem sabe, quem estuda e quem vive o dia a dia.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao longo deste trabalho, buscou-se investigar de que maneira o ensino de História pode ser relacionado e ampliado a partir da articulação entre tecnologias digitais, gamificação, patrimônio urbano e História local. A criação de um aplicativo educativo baseado em geolocalização constituiu-se como o eixo central dessa proposta, não apenas enquanto produto técnico ou recurso pedagógico, mas como um experimento historiográfico capaz de articular ensino, pesquisa, memória e produção de dados no espaço urbano contemporâneo. A análise desenvolvida permitiu compreender que a cidade, especialmente o centro urbano de Aracaju, apresenta-se como um território educativo potente, no qual diferentes temporalidades se sobrepõem e se tornam legíveis por meio da experiência direta

com o espaço. Ao caminhar pela cidade e interagir com seus marcos históricos, o sujeito é convidado a estabelecer relações entre passado e presente, percebendo o patrimônio não como elemento estático, mas como construção social atravessada por disputas de memória, usos cotidianos e ressignificações constantes. O aplicativo atua como mediador entre o espaço urbano e a aprendizagem histórica, organizando essa experiência de forma crítica, situada e acessível.

A incorporação de elementos da gamificação e das tecnologias digitais demonstrou-se relevante na medida em que favorece a participação ativa, a autonomia e o engajamento dos usuários, sem reduzir a complexidade do conhecimento histórico. Ao contrário, o uso do jogo como linguagem permitiu aproximar o ensino de História das práticas culturais contemporâneas, transformando o deslocamento urbano, a observação do espaço e a produção de narrativas em experiências de aprendizagem. O aplicativo não substitui o ensino formal, mas amplia seus limites, oferecendo novas possibilidades de mediação entre conteúdo histórico, experiência e interpretação.

Um dos aspectos centrais discutidos neste trabalho foi a compreensão do aplicativo como dispositivo de produção de fontes históricas digitais. Ao permitir que usuários registrem relatos, memórias, trajetos e interpretações sobre a cidade, o projeto evidencia que o presente também é um tempo de produção documental. Esses registros, organizados em um banco de dados, constituem vestígios relevantes das formas contemporâneas de relação com o patrimônio urbano e com a História local, abrindo possibilidades para pesquisas futuras sobre memória, uso do espaço e práticas culturais. Entretanto, a produção de fontes em ambientes digitais impõe desafios éticos e historiográficos significativos. A participação social, embora fundamental para a democratização da memória, não elimina a necessidade de mediação crítica. O trabalho evidenciou que todo banco de dados é resultado de escolhas técnicas, narrativas e políticas, o que torna indispensável a definição de critérios claros de curadoria, validação e contextualização dos registros produzidos. Nesse processo, o historiador assume papel central como mediador entre memória e História, responsável por transformar a pluralidade de narrativas em objeto de reflexão crítica e não em verdades cristalizadas.

A defesa de um banco de dados institucional e independente, vinculado a universidades públicas, insere-se diretamente nessa preocupação. Ao posicionar o aplicativo como mediador da coleta de dados e a universidade como responsável pela guarda,

organização e preservação desse acervo, o projeto reafirma o compromisso da História com o interesse público, com a soberania da memória coletiva e com a transparência dos processos de produção do conhecimento histórico. Essa escolha evidencia que a discussão sobre tecnologia no ensino de História não se limita ao uso de ferramentas, mas envolve decisões políticas sobre quem controla, preserva e interpreta os registros do presente.

Reconhece-se, por fim, que o projeto apresenta limites, tanto no que se refere às condições de acesso às tecnologias digitais quanto à representatividade dos registros produzidos. Esses limites, no entanto, não fragilizam a proposta; ao contrário, tornam-se parte do próprio objeto de análise, revelando as tensões e desafios envolvidos na produção de História em ambientes digitais e participativos. Assumir esses limites é condição para uma prática historiográfica ética, responsável e adaptável.

Analisando e refletindo todos os pontos, pode-se concluir que este trabalho faz uma articulação entre História local, cidade, tecnologias digitais e gamificação oferece caminhos reais e pragmáticos para repensar o ensino de História e suas formas de mediação no mundo contemporâneo. Ao transformar o centro urbano de Aracaju em espaço de aprendizagem, produção de dados e reflexão histórica, o aplicativo proposto reafirma a História como prática viva, socialmente situada e comprometida com a formação crítica dos sujeitos. Mais do que um produto final, o projeto aponta para possibilidades futuras de pesquisa, ensino e preservação da memória urbana, inserindo-se no debate contemporâneo sobre os modos de produzir, ensinar e compartilhar História na era digital, além de destacar que o projeto possui todas as características necessárias para a expansão na área trabalhada. No caso do presente trabalho, uma parte do centro de Aracaju, porém abre-se portas para ampliar essas áreas de exploração, indo para o centro todo, até a cidade toda ou até mesmo a nível estadual e internacional.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Josefina. *A Catedral Metropolitana de Aracaju: história e arquitetura (1862–1946)*. Aracaju: Universidade Federal de Sergipe, 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História).
- ARQUIDIOCESE DE ARACAJU. *Histórico da Catedral Metropolitana de Aracaju – Nossa Senhora da Conceição*. Aracaju: Arquidiocese de Aracaju, [s.d.].
- ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SERGIPE. *Ponte do Imperador Dom Pedro II registra 158 anos da cultura e história de Sergipe*. Aracaju: ALESE, 2018.
- ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE HISTÓRIA – SEÇÃO SERGIPE (ANPUH-SE). *A Catedral Metropolitana de Aracaju: arquitetura, patrimônio e memória urbana*. Aracaju: ANPUH-SE, [s.d.]. Artigo de evento científico.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. 4. ed. Lisboa: Edições 70, 2016.
- BARROS, José D’Assunção. *O projeto de pesquisa em História: da escolha do tema ao quadro teórico*. Petrópolis: Vozes, 2010.
- BIANCHESSI, Cleber; MENDES, Ademir Aparecido Pinhelli. Ensino de história por meio de jogos digitais: relato de aprendizagem significativa com games. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, São Cristóvão, v. 12, n. 29, p. 145–160, abr./jun. 2019.
- BRAGA, Bruno Turis. *Centro histórico de Aracaju: patrimônio, memória e revitalização urbana*. Aracaju, 2019. Artigo científico.
- CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990. p. 14-73
- CAIMI, Flávia Eloisa; MISTURA, Leticia. Análise de Conteúdo, Análise de Discurso: perspectivas e processos. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; CAIMI, Flávia Eloisa (org.). *Ensino de História: fundamentos e métodos*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2019.
- CASTRO, Rafael Dias de. Teoria da história, história pública e a função social do(a) historiador(a). *Boletim do Tempo Presente*, 13(4), pp. 09–33, 2025.
- CATINI, Carolina. Educação não formal: história e crítica de uma forma social. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 47, e222980, 2021.
- COSTA, Syslayne Carlos da Silva; SILVA, Tony dos Santos; SILVA, Rooseman de Oliveira. A Catedral Metropolitana de Aracaju e sua relação com o estilo gótico. *Ciências Humanas e Sociais*, Aracaju, v. 3, n. 2, p. 291–306, mar. 2016. ISSN 1980-1785 (impresso). ISSN 2316-3143 (on-line).
- CPDOC/FGV. *Fausto de Aguiar Cardoso (1864–1906)*. Rio de Janeiro: Fundação Getulio Vargas, [s.d.]. Verbete biográfico.

DINIZ, Dora Neuza Leal. *Aracaju: a construção da imagem da cidade*. 2009. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021.

FUNDAÇÃO GREGÓRIO DE MATTOS; PREFEITURA MUNICIPAL DE SALVADOR; SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO – SMED. Projeto #Reconectar: itinerários de educação patrimonial e história urbana no Centro Histórico de Salvador. *Jornal Grande Bahia*, Salvador, 20 out. 2019. Disponível em: <https://jornalgrandebahia.com.br/2019/10/salvador-circuito-reconectar-promove-passeio-durante-mes-de-novembro/>

GONTIJO LEITE, Priscilla; BORGES, Cláudia Cristina do Lago; SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin (org.). *Ensino de História, Tecnologias e Metodologias Ativas: Novas Experiências e Saberes Escolares*. João Pessoa: Editora do CCTA, 2022.

GOVERNO DO ESTADO DE SERGIPE. *Aracaju e seus monumentos: sesquicentenário da capital 1855–2005*. Aracaju: Governo do Estado de Sergipe, 2005.

GOVERNO DO ESTADO DE SERGIPE. *Governo e Arquidiocese dialogam sobre restauração da Catedral Metropolitana de Aracaju*. Aracaju, 2014.

GRZYBOWSKI, Lukas Gabriel. O ensino de História na era digital: os games para além da gamificação. *Revista Suporte NTI*, v. 2, n. 1, 2022.

HISTORYCITY APPS. *HistoryCity: aplicações educativas baseadas em localização*. Disponível em: <https://historycityapps.org>. Acesso em: 20 Novembro. 2025.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. p. 79-87

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Estátua de Fausto Cardoso: Aracaju (SE)*. Rio de Janeiro: IBGE, [s.d.]. Biblioteca IBGE.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. *Praça Fausto Cardoso*. Rio de Janeiro: IBGE, [s.d.]. Biblioteca IBGE.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LEFEBVRE, Henri. *O direito à cidade*. São Paulo: Centauro, 2001. p. 43-63

LEAL, Luiz Antonio Batista. Brougère, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 3, n. 2, p. 177–183, jul./dez. 2014.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. Campinas: Editora da UNICAMP, 2013. p. 366-474

MATOS E SILVA, César Henrique. *Espaço público, política e sociabilidade urbana em Aracaju*. 2014. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

MONTEIRO, Francisco G. C.; ROCHA, Valdécio S. A formação do professor de História e os desafios contemporâneos. *História & Ensino*, v. 21, n. 2, p. 107–123, 2015.

MOURA, Antonio G. A.; VAS, Braz B. WebQuests e ensino: uma experiência tocantinense para aprendizagem de História. *Revista História Hoje*, v. 9, n. 18, p. 44–68, 2020.

PELEGRINI, Sandra C. A. *Patrimônio Cultural: consciência e preservação*. São Paulo: Brasiliense, 2009.

PESAVENTO, Sandra J. História, memória e centralidade urbana. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos* [En ligne], Débats, 2007.

PEREIRA, M. S. R. *O que é que Natal tem?: projeto de ressignificação do patrimônio do Centro Histórico de Natal/RN através de QR Code e experiência digital*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/ac3530f5-838c-4287-86de-868d1b8070e8>

ROCHA, Sabrina Magalhães. História viva: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. *História da Historiografia*, Ouro Preto, n. 1, p. 103–107, 2008

RÜSEN, Jörn. *Razão histórica: teoria da História – os fundamentos da ciência histórica*. Brasília: Editora da UNB, 2001.

SABEH, Luiz Antonio. Novas Mídias para a produção e comunicação do conhecimento histórico. In: MONTEIRO, Livia Nascimento; LOWANDE, Walter Francisco Figueiredo (org.). *História pública como prática colaborativa: experiências do Laboratório de História Pública e de formação docente durante a pandemia*. Alfenas, MG: Editora Universidade Federal de Alfenas, 2022, pp. 30-42.

SANTOS, João Victor Silveira; MELLO, Márcia Maria Couto; SILVA, Ana Licks Almeida. *A imagem da cidade de Aracaju: uma análise a partir das transformações arquitetônicas e urbanísticas da Praça Fausto Cardoso*. *Revista RUA*, Campinas, v. 25, n. 2, 2025.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. Didática reconstrutivista da História e a formação da consciência histórica dialógica. *Revista Territórios & Fronteiras*, v. 14, n. 1, 2021.

SILVA, Andréa Maria da. A utilização de jogos no ensino de História: uma didática possível. *Revista Texto Diagramado*, v. 1, n. 1, 2024.

SILVA, Daniel Ferreira da; PEREIRA, Márcio José. Disputas de narrativas, ampliação de públicos e os desafios do Ensino de História e das linguagens históricas na História Pública brasileira. *Boletim do Tempo Presente*, v. 13, n. 4, p. 160–191, out./dez. 2024..

SILVA, Felipe Neves. *Aracaju: investigações sobre a cidade e seus espaços históricos*. Aracaju: Universidade Federal de Sergipe, 2017. Trabalho acadêmico.

SERGIPE. *Patrimônio histórico e cultural de Sergipe*. Aracaju: Governo do Estado de Sergipe, [s.d.].

UNESCO. *Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial*. Paris: UNESCO, 2003

WILLIAMSON, Ben. *Big data in education: the digital future of learning, policy and practice*. London: SAGE, 2017.

XERRI, Eliana Gasparini. Tecnologias digitais no ensino de história: pressupostos teórico e metodológico do formato Telecurso na metodologia Telessala. *Revista Latino-Americana de História*, v. 2, n. 6, p. 1273–1284, ago. 2013. São Leopoldo: PPGH-UNISINOS.