

Estado da publicação: O preprint não foi publicado em outro meio.

# Jogos digitais no ensino e aprendizagem de história na escola inclusiva: uma revisão de literatura

Angelo Nascimento Carrasco, Regina Célia Linhares Hostins

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.15291>

Submetido em: 2026-03-04

Postado em: 2026-03-09 (versão 1)

(AAAA-MM-DD)

## ARTIGO

# JOGOS DIGITAIS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NA ESCOLA INCLUSIVA: UMA REVISÃO DE LITERATURA<sup>1</sup>

**ANGELO NASCIMENTO CARRASCO<sup>2</sup>**

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5678-6809>  
<[carrasco.angelo@edu.univali.br](mailto:carrasco.angelo@edu.univali.br)>

**REGINA CÉLIA LINHARES HOSTINS<sup>3</sup>**

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8676-2804>  
<[reginalh@univali.br](mailto:reginalh@univali.br)>

<sup>1</sup> Este estudo foi financiado pela Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP), empresa pública federal vinculada ao Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), Brasil, por meio da chamada pública MCTI/FINEP/Ação Transversal – Tecnologia Assistiva, destinada à estruturação do Sistema Nacional de Laboratórios de Tecnologia Assistiva (SISASSISTIVA-MCTI). O projeto foi apoiado pelo Instrumento Contratual nº 01.24.0069.00, com recursos do Fundo Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FNDCT). A Unimed Litoral – Cooperativa de Trabalho Médico prestou apoio institucional adicional.

<sup>2</sup> Universidade do Vale do Itajaí - Univali. Itajaí, Santa Catarina (SC), Brasil.

<sup>3</sup> Universidade do Vale do Itajaí - Univali. Itajaí, Santa Catarina (SC), Brasil.

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma revisão sistemática de literatura sobre o uso de jogos digitais como ferramenta para o ensino e aprendizagem de História na escola inclusiva. A investigação analisou 10 trabalhos acadêmicos (5 artigos e 5 dissertações) publicados entre 2016 e 2023, identificados nas bases BDTD e Portal CAPES. Utilizando a Análise Temática de Braun e Clarke (2006), o estudo buscou responder: o que a produção científica retrata sobre jogos digitais como estratégia para o ensino e aprendizagem de História na escola inclusiva? Os resultados revelaram uma lacuna significativa na literatura: embora diversos estudos explorem o potencial dos jogos digitais no ensino de História, praticamente nenhum articula essa prática com os preceitos da educação inclusiva ou foca especificamente em estudantes com deficiência intelectual, autismo ou deficiência múltipla. A análise organizou-se em três categorias temáticas: mediação pedagógica, aprendizagem de História baseada em jogos digitais, e imaginação e criação. Os achados evidenciam que a efetividade educacional dos jogos digitais não reside nos artefatos tecnológicos em si, mas na mediação pedagógica intencional que articula experiências lúdicas com a construção sistemática do conhecimento histórico, promovendo engajamento estudantil, desenvolvimento de pensamento crítico e valorização de histórias locais.

**Palavras-chave:** Ensino de História; Jogos Digitais; Educação Inclusiva.

## DIGITAL GAMES IN HISTORY TEACHING AND LEARNING IN INCLUSIVE SCHOOLS: A LITERATURE REVIEW

**ABSTRACT:** This article presents a systematic literature review on the use of digital games as a tool for teaching and learning History within the context of inclusive education. The investigation analyzed 10 academic works (5 articles and 5 dissertations) published between 2016 and 2023, identified in the BDTD and CAPES Portal databases. Utilizing Braun and Clarke's (2006) Thematic Analysis, the study sought to answer: what does scientific production portray regarding digital games as a strategy for teaching and learning History in inclusive schools? The results revealed a significant gap in the literature: although several studies explore the potential of digital games in History education, virtually none articulate this

practice with the principles of inclusive education or focus specifically on students with intellectual disabilities, autism, or multiple disabilities. The analysis was organized into three thematic categories: pedagogical mediation, digital game-based History learning, and imagination and creation. The findings demonstrate that the educational effectiveness of digital games does not lie in the technological artifacts themselves, but in the intentional pedagogical mediation that articulates playful experiences with the systematic construction of historical knowledge, promoting student engagement, the development of critical thinking, and the appreciation of local histories.

**Keywords:** History Teaching; Digital Games; Inclusive Education.

## **JUEGOS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA HISTORIA EN LA ESCUELA INCLUSIVA: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA**

**RESUMEN:** Este artículo presenta una revisión sistemática de la literatura sobre el uso de juegos digitales como herramienta para la enseñanza y el aprendizaje de Historia en la escuela inclusiva. La investigación analizó 10 trabajos académicos (5 artículos y 5 tesis de maestría) publicados entre 2016 y 2023, identificados en las bases BDTD y Portal CAPES. Utilizando el Análisis Temático de Braun y Clarke (2006), el estudio buscó responder: ¿qué retrata la producción científica sobre los juegos digitales como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje de Historia en la escuela inclusiva? Los resultados revelaron una brecha significativa en la literatura: aunque diversos estudios exploran el potencial de los juegos digitales en la enseñanza de Historia, prácticamente ninguno articula esta práctica con los preceptos de la educación inclusiva o se enfoca específicamente en estudiantes con discapacidad intelectual, autismo o discapacidad múltiple. El análisis se organizó en tres categorías temáticas: mediación pedagógica, aprendizaje de Historia basado en juegos digitales, e imaginación y creación. Los hallazgos evidencian que la efectividad educativa de los juegos digitales no reside en los artefactos tecnológicos en sí, sino en la mediación pedagógica intencional que articula experiencias lúdicas con la construcción sistemática del conocimiento histórico, promoviendo el compromiso estudiantil, el desarrollo del pensamiento crítico y la valoración de las historias locales.

**Palabras clave:** Enseñanza de la Historia; Juegos Digitales; Educación Inclusiva.

## **INTRODUÇÃO**

A intensificação da presença das tecnologias digitais na vida cotidiana tem reconfigurado as formas de comunicação e produção cultural, além de também repensar os modos pelos quais as novas gerações acessam, processam e constroem conhecimentos. Essa transformação paradigmática impõe à escola contemporânea o desafio de ressignificar suas práticas pedagógicas para além da mera instrumentalização tecnológica, defendendo a promoção de experiências educativas que dialoguem efetivamente com as linguagens, os interesses e as formas de aprender dos estudantes inseridos na cultura digital.

Nesse contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) passam a constituir-se como recursos auxiliares que mediam processos cognitivos e socioemocionais, demandando dos educadores competências para integrá-las de forma crítica, intencional e integrada ao currículo escolar.

Entre as múltiplas manifestações da cultura digital que permeiam o cotidiano dos jovens, os jogos digitais destacam-se como artefatos culturais de grande relevância. A literatura especializada tem demonstrado que jogos digitais podem promover o engajamento estudiantil, estimular o pensar crítico e

mesclar a aprendizagem ao divertimento (Prensky, 2012, p. 38). Entretanto, distinções importantes emergem desta reflexão: entre jogos educativos e jogos comerciais ou mesmo entre o consumo passivo de narrativas prontas e a criação colaborativa de jogos pelos próprios estudantes.

No que concerne ao ensino de História, desafios pedagógicos solidamente consolidados persistem como questões prementes: a abstração temporal que dificulta a compreensão de processos históricos longínquos; o distanciamento entre conteúdos curriculares e as vivências cotidianas dos educandos; a superação de práticas centradas na memorização de datas, nomes e eventos descontextualizados; e a necessidade de desenvolver o pensamento histórico, compreendido como a capacidade de contextualizar, analisar criticamente fontes, compreender múltiplas temporalidades e reconhecer a História como construção interpretativa e não como verdade absoluta. (Brasil, 2018)

Nessa perspectiva, os jogos digitais apresentam-se como possibilidades metodológicas promissoras, na medida em que permitem experiências imersivas em contextos históricos, simulações de processos decisórios, vivências de múltiplas perspectivas e problematização de narrativas sobre o passado (Costa, 2017, p. 37). Contudo, essa apropriação demanda vigilância crítica, dado que as representações históricas veiculadas por jogos comerciais frequentemente reproduzem narrativas hegemônicas, anacronismos, estereótipos e simplificações das complexidades do passado.

Paralelamente às discussões sobre tecnologias educacionais e ensino de História, o paradigma da educação inclusiva consolida-se no Brasil como imperativo legal, ético, político e pedagógico. A trajetória histórica que conduziu da segregação institucionalizada em espaços especializados ao reconhecimento do direito de todos os estudantes à educação de qualidade em escolas regulares representa uma transformação paradigmática fundamental.

Marcos legais como a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI - Lei nº 13.146/2015), a Política Nacional de Educação Especial Inclusiva (Decreto nº 12.686, de 20 de outubro de 2025) e a promulgação da Convenção Internacional dos Direitos das Pessoas com Deficiência da ONU, ratificada no Brasil em 2008, estabelecem princípios orientadores para garantir as acessibilidades, participação plena e valorização do modelo social da deficiência. Nesse contexto, as tecnologias digitais apresentam-se simultaneamente como desafio e como potencialidade: desafio quando não contemplam princípios de design universal para aprendizagem e acessibilidade; potencialidade quando intencionalmente planejadas para favorecer diferentes formas de engajamento, representação, expressão e criatividade.

A partir da leitura dos trabalhos revisados, notou-se que, embora a literatura evidencie avanços significativos na compreensão das potencialidades dos jogos digitais para o ensino de História, permanece inexplorada a articulação dessas práticas com os princípios e demandas da escola inclusiva. Pesquisas sobre jogos digitais na educação e estudos sobre ensino de História mediado por tecnologias têm se desenvolvido como campos relativamente autônomos, dialogando pouco ou quase nada com as discussões sobre educação especial e inclusão escolar.

Esse descolamento revela uma lacuna significativa: as inovações pedagógicas que incorporam jogos digitais ao ensino de História têm sido pensadas, planejadas e avaliadas considerando estudantes em geral, sem problematizar questões fundamentais relacionadas à participação e aprendizagem de estudantes com deficiência e/ou transtornos do neurodesenvolvimento. Questões emergentes permanecem sem resposta: os jogos digitais utilizados no ensino de História contemplam princípios de

acessibilidade? Como essas experiências podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo em contextos inclusivos?

Portanto, a relevância dessa investigação justifica-se em múltiplas dimensões. Do ponto de vista social, é urgente garantir que as inovações pedagógicas beneficiem efetivamente todos os estudantes, evitando a reprodução ou aprofundamento de desigualdades e processos de exclusão. A perspectiva teórica aponta para a necessidade de preencher a lacuna identificada na literatura, construindo conhecimentos que articulem campos até então paralelos e promovendo diálogo entre tecnologias educacionais, aprendizagem histórica e educação inclusiva. Sob o viés prático, pesquisas dessa natureza podem subsidiar professores que atuam em contextos inclusivos, oferecendo referenciais teórico-metodológicos para o planejamento de práticas pedagógicas diversas.

Diante desse cenário, a presente investigação propõe-se a responder à seguinte questão norteadora: o que a produção científica retrata sobre jogos digitais como estratégia para o ensino e aprendizagem de História na escola inclusiva? O objetivo geral consiste em investigar o que a produção científica retrata sobre jogos digitais como estratégia metodológica ou didática para ensino-aprendizagem de História na escola inclusiva. Especificamente, busca-se: (a) mapear pesquisas recentes sobre jogos digitais e ensino de História publicadas em bases de dados nacionais; (b) identificar concepções de mediação pedagógica presentes nos estudos; (c) analisar evidências sobre aprendizagem histórica mediada por jogos digitais; (d) examinar dimensões de imaginação e criação nas experiências relatadas; e (e) identificar lacunas relacionadas à perspectiva inclusiva na literatura científica investigada.

Para responder a essas questões, realizou-se uma revisão sistemática de literatura em bases de dados nacionais, adotando-se palavras-chave com os três eixos principais (ensino de História, jogos digitais e educação inclusiva) para estruturação do problema de pesquisa e a Análise Temática de Braun e Clarke (2006) para tratamento dos dados qualitativos. O corpus analítico constitui-se de 10 trabalhos acadêmicos (5 artigos científicos e 5 dissertações) publicados entre 2016 e 2023, organizados em três categorias temáticas emergentes: mediação pedagógica, aprendizagem de História baseada em jogos digitais, e imaginação e criação. Os procedimentos metodológicos, os resultados da análise e as considerações finais são apresentados nas seções subsequentes deste artigo.

## **METODOLOGIA**

A presente investigação se caracteriza pela natureza teórica e está fundamentada em uma revisão de literatura, reconhecendo sua relevância como instrumento útil para a compreensão do estado de uma determinada área do conhecimento (Romanowski, 2014, p. 3). Nos caminhos percorridos durante a revisão de literatura buscou-se investigar possibilidades dentro da produção científica envolvendo o ensino e aprendizagem de História, a aprendizagem baseada em jogos digitais e os preceitos da escola inclusiva em buscas realizadas a partir das seguintes bases de dados: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Portal de Periódicos da CAPES. Ao longo do mês de abril de 2025, foram realizadas as buscas a partir dos descritores e critérios de inclusão e exclusão definidos.

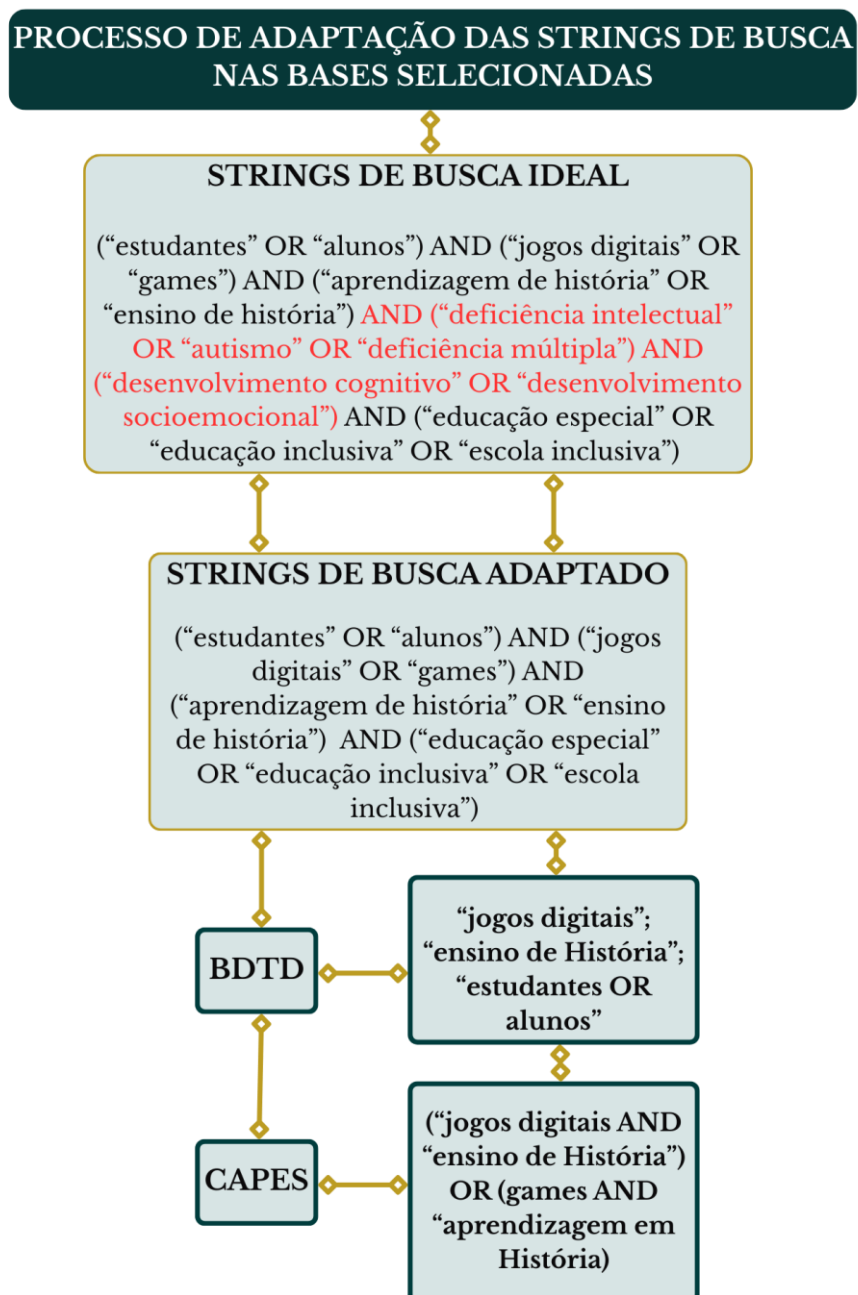
Para guiar a revisão de literatura, partiu-se do problema ora mencionado: o que a produção científica retrata sobre jogos digitais como estratégia para o ensino e aprendizagem de História na escola inclusiva?

Inicialmente, foi elaborada uma estratégia de busca ideal, unindo uma série de descritores fundamentais da pesquisa. No entanto, foi necessário adequar os descritores a cada base de dados

consultada, uma vez que o uso de 5 descritores e variantes tendeu a zerar o número de pesquisas encontradas. Portanto, sucedeu-se uma nova sequência de exclusões de descritores entendidos como repetitivos. Continuando, restaram os descritores pilares da pesquisa, sintetizados na tríade: “jogos digitais”, “ensino de História” e “escola inclusiva”.

Ao combinar os descritores relativos aos pilares centrais recém mencionados nas bases de dados, ainda não foi possível encontrar resultados, o que por sua vez revelou uma brecha na literatura em relação aos princípios da escola inclusiva. Porém, ainda foi preciso realizar uma série de combinações, obedecendo as características e estruturas das plataformas de busca, BDTD e CAPES.

Figura 1 – Adaptação das strings de busca



Fonte: Elaborada pelos autores.

Realizadas as devidas adaptações às strings de busca, os descritores “jogos digitais”; “ensino de História; “estudantes OR alunos” foram combinados na BDTD, chegando ao número de 20 dissertações, sendo que destas foram consideradas 5, após leitura dos títulos e resumos e feita a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão. Já no Portal de Periódicos da CAPES, a combinação de (“jogos digitais” AND “ensino de História”) OR (games AND “aprendizagem em História”) resultou em 9 artigos, também submetidos à leitura de títulos e resumos e aplicação dos critérios, donde 5 foram apontados para leitura completa.

O Quadro 1 abaixo especifica os critérios de inclusão e exclusão mencionados:

Quadro 1 – Critérios de inclusão e exclusão da revisão de literatura

Critérios de Inclusão	Critérios de Exclusão
<b>1. Período:</b> estudos publicados entre 2015 e 2025.	<b>1. Publicações duplicadas:</b> estudos repetidos em diferentes bases de dados.
<b>2. Tipo:</b> artigos científicos, dissertações e teses com acesso ao texto completo.	<b>2. Idioma não elegível:</b> publicações em idiomas diferentes de português, inglês ou espanhol.
<b>3. Idiomas:</b> textos publicados em português, inglês ou espanhol.	<b>3. Texto incompleto:</b> arquivos indisponíveis na íntegra ou com acesso restrito.
<b>4. Revisão por pares:</b> estudos avaliados por pares ou com reconhecimento acadêmico (dissertações e teses institucionais).	<b>4. Público fora do escopo:</b> estudos que não abordem o ensino ou aprendizagem de História
<b>5. Contexto:</b> abordagens e recursos de jogos utilizados em escolas regulares que atendem alunos com e sem deficiência.	<b>5. Sem foco cognitivo/socioemocional:</b> estudos que não apresentem resultados ou discussões sobre o desenvolvimento cognitivo e/ou socioemocional.
<b>6. Resultados:</b> estudos que abordam jogos digitais como estratégia para o ensino e aprendizagem de história.	<b>6. Recorte temporal:</b> publicações anteriores a 2020 ou posteriores a 2025.
	<b>7. Trabalhos sem aplicação:</b> que não apresentem dados empíricos, relatos de experiência ou aplicação prática em experiências escolares

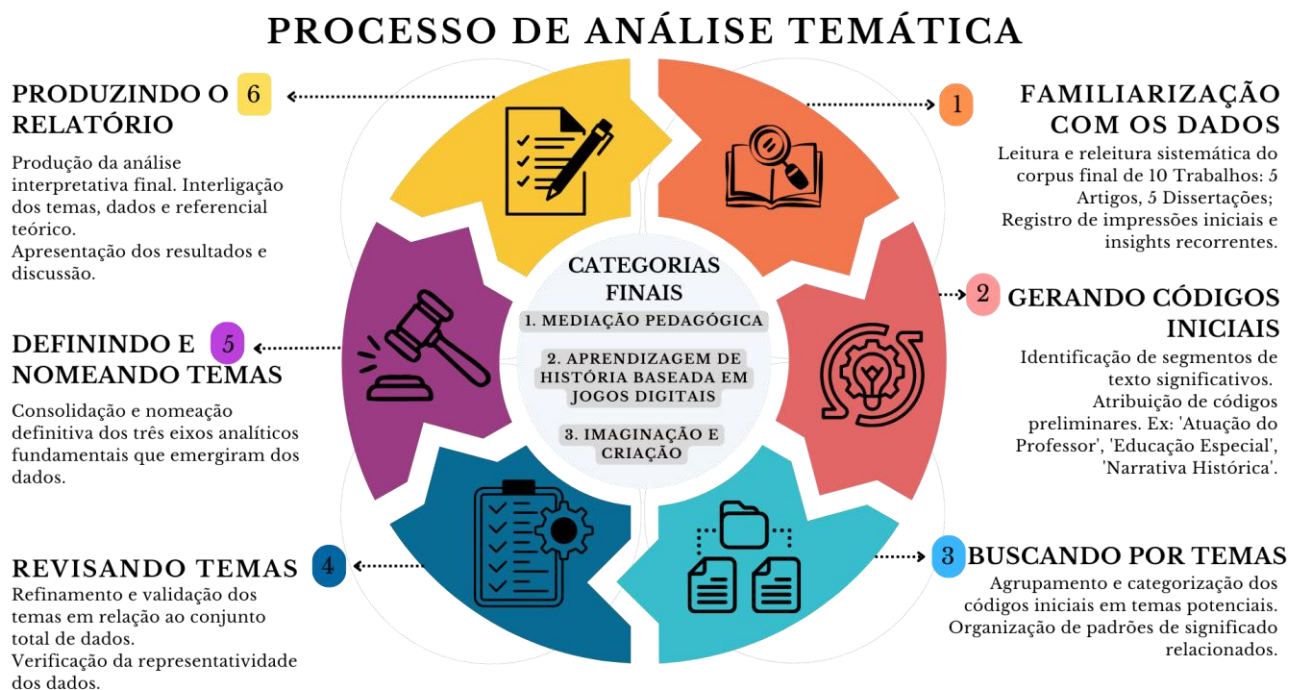
Fonte: os autores.

Para a análise dos dados qualitativos, adotou-se a Análise Temática (AT) proposta por Braun e Clarke (2006). A AT é um método flexível e acessível para identificar, analisar e interpretar padrões temáticos em dados qualitativos, estruturado em seis fases que favorecem a transparência e o rigor metodológico. A escolha justifica-se pela capacidade do método de possibilitar uma análise interpretativa profunda, preservando a flexibilidade necessária à pesquisa qualitativa através de um processo recursivo de análise.

A análise empreendida fundamentou-se nas seis fases delineadas pelas autoras, tendo início com a familiarização do corpus de dados, realizada através de leituras sistemáticas das dissertações e artigos encontrados. Em seguida, foram elaborados códigos preliminares que identificaram aspectos significativos relacionados ao fenômeno investigado, os quais foram organizados em temas emergentes. Mediante revisão criteriosa à luz do conjunto total de dados, os temas foram aprimorados e denominados segundo sua natureza interpretativa. Finalmente, elaborou-se o relatório analítico, estabelecendo conexões entre os achados, as questões norteadoras da investigação e o arcabouço teórico adotado. Esse

trajeto metodológico possibilitou a identificação de três categorias temáticas centrais que sintetizam os padrões, as lacunas e os potenciais evidenciados nos dados: mediação pedagógica, aprendizagem de História baseada em jogos digitais, e imaginação e criação. O percurso mencionado está representado na Figura 2:

Figura 2 – Processo de Análise Temática



Fonte: Elaborada pelos autores com base em Braun e Clarke (2006).

No Quadro 2 apresenta-se os trabalhos analisados quanto a referência bibliográfica, objetivo, tipo de trabalho e ano de publicação:

Quadro 2 - Dissertações e artigos produzidos entre 2020-2025

Nº	Referência	Objetivo	Tipo/Ano
1	BIANCHESSI, Cleber; MENDES, Ademir Aparecido Pinhelli. <b>Ensino de história por meio de jogos digitais: Relato de aprendizagem significativa com games.</b> Revista Tempos Espaços Educação, São Cristóvão, v. 12, n. 29, p. 145-160, abr./jun. 2019.	Analisar a viabilidade da inserção de jogos digitais (especificamente o Kahoot!) na dinâmica do ensino de História no ensino médio e identificar a efetividade da utilização de um game interativo como instrumento enriquecedor do processo de aprendizagem significativa, fundamentado na Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel.	Artigo 2019

Nº	Referência	Objetivo	Tipo/Ano
2	PEDROSA, Stella Maria Peixoto de Azevedo; SOARES, Kauan Pessanha. <b>Educação, História e Games: para além das fronteiras.</b> Interfaces da Educação, Paranaíba, v. 13, n. 39, p. 382-402, 2022.	Investigar se os jogos digitais Call of Duty (World at War e Modern Warfare), incorporados em atividades curriculares, poderiam contribuir para a melhoria do desempenho escolar de alunos com defasagem na disciplina de História do 9º ano do Ensino Fundamental II, fundamentado nos pressupostos educacionais democráticos e de valorização do conhecimento prévio de Dewey.	Artigo 2022
3	ALVES, José Augusto das Virgens; SOARES, Jader Duarte Ferreira. <b>O uso da plataforma Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino/aprendizagem em História numa escola pública de São Miguel do Guamá.</b> Revista Foco, Curitiba, v. 16, n. 7, p. 01-25, 2023.	Analisar o ensino baseado em jogo educativo digital (plataforma Kahoot - Quiz Guamá) como ferramenta de ensino, aprendizagem e avaliação dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental no Componente Curricular de História, com foco na temática do Patrimônio Cultural Local de São Miguel do Guamá.	Artigo 2022
4	SEABRA, George Leonardo; SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; SILVA, Fillip Julia da. <b>Roteiros de gameplay e ensino de história: experiências didáticas e prática docente.</b> Revista de Tecnologia e Sociedade, Curitiba, v. 19, n. 58, p. 394-410, out./dez. 2023.	Descrever as experiências desenvolvidas através da elaboração de roteiros de gameplay/jogos eletrônicos em escolas públicas do Rio de Janeiro, defendendo que a intersecção entre docente (conhecimento acadêmico) e discente (comunidade) tem capacidade de produzir novos caminhos para o ensino de História na Educação Básica, por meio do diálogo entre tecnologias digitais e ações pedagógicas libertadoras/empoderadoras.	Artigo 2023
5	LOCASTRE, Aline Vanessa; ALVES, Carlos Monteiro; SANTOS, Fabiana dos. <b>Mídias Digitais e Ensino de História: reflexões a partir de um projeto do PIBID no Mato Grosso do Sul (2020-2022).</b> Revista História Hoje, São Paulo, v. 12, n. 24, p. 417-438, 2023.	Relatar e analisar a experiência de ensino de História mediada por mídias digitais no PIBID da UEMS durante o Ensino Remoto Emergencial (2020-2022), enfocando a produção de jogos digitais com temática indígena por bolsistas majoritariamente Kaiowá e Guarani, problematizando as desigualdades de acesso tecnológico e os desafios da formação docente diante de novas metodologias ativas no contexto da cultura digital.	Artigo 2023
6	MIRANDA, José Ricardo Costa. <b>Jogos digitais no ensino de História: uma experiência na Educação Básica em Mato Grosso.</b> 2020. 202 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Cuiabá, 2020.	Investigar o uso dos Jogos Digitais como recurso pedagógico para o ensino de História na Educação Básica, propondo um tutorial para sua utilização em sala de aula a partir da aplicação do jogo Company of Heroes 2 em turmas do 3º ano do Ensino Médio.	Dissertação 2020

Nº	Referência	Objetivo	Tipo/Ano
7	OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. <b>Games no ensino de História: possibilidades para a utilização dos jogos digitais de temática histórica na Educação Básica.</b> 2020. 185 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Programa de Pós-Graduação em História, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.	Refletir sobre a inserção dos games/jogos digitais nas práticas pedagógicas do ensino de História para os anos finais do Ensino Fundamental, criando um aplicativo mobile ("História com Games") que oferece suporte didático-metodológico aos docentes.	Dissertação 2020
8	SILVA, Fabrício. <b>Jogos digitais como suporte para o ensino e aprendizagem em História.</b> 2017. 135 f. Dissertação (Mestrado em Docência para a Educação Básica) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2017.	Utilizar jogos digitais como ferramenta de suporte no processo de ensino e aprendizagem em História, investigando sua eficácia e viabilidade pedagógica no contexto da educação básica.	Dissertação 2017
9	PEIXOTO, Artur Duarte. <b>Jogar com a História: concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa.</b> 2016. 118 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.	Analisar as concepções de tempo e de História presentes nos jogos digitais <i>Tríade: liberdade, igualdade e fraternidade</i> e <i>Assassin's Creed Unity</i> , investigando como esses artefatos constroem narrativas históricas e quais potencialidades apresentam para o ensino e a aprendizagem de História.	Dissertação 2016
10	MENDONÇA, Josimar de. <b>Jogos virtuais: um caminho para a aprendizagem do ensino de História.</b> 2016. 110 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Docência) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.	Investigar as características históricas presentes em jogos virtuais gratuitos, online e acessíveis por dispositivos móveis, analisando suas potencialidades e possibilidades de utilização como instrumentos para favorecer a aprendizagem do ensino de História dentro e fora do ambiente escolar.	Dissertação 2016

Fonte: os autores.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Baseando-se na leitura completa dos trabalhos elencados, instituiu-se a análise a partir de três categorias: mediação pedagógica, aprendizagem de História baseada em jogos digitais e imaginação e criação.

### Mediação pedagógica

A mediação pedagógica intencional emerge como categoria analítica fundamental nos estudos sobre jogos digitais no ensino de História, configurando-se como elemento que estrutura a práxis e transcende a mera inserção de recursos tecnológicos em sala de aula. De modo geral, todos os trabalhos dialogaram de alguma forma com esta categoria, evidenciando que este conceito deve atravessar a prática escolar que busca integrar-se às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). A mediação manifesta-se em múltiplas dimensões: desde o planejamento criterioso das intervenções pedagógicas, passando pela problematização crítica das narrativas históricas veiculadas pelos jogos comerciais, até a

promoção de espaços dialógicos que favorecem a colaboração, a reflexão coletiva e o desenvolvimento da criatividade.

Os estudos de Bianchessi e Mendes (2023) e Alves e Soares (2023) apresentam a intervenção docente em estágios metodologicamente planejados, contemplando desde a identificação do perfil dos estudantes até a utilização de estratégias como sala de aula invertida, debate coletivo e construção colaborativa de atividades. O professor assume o papel de mediador ao orientar a apropriação do jogo interativo Kahoot!, estabelecendo objetivos claros, explicitando regras de interação e promovendo momentos de pausa durante a atividade gamificada para revisão de conteúdos com menor índice de acertos. No caso de Oliveira (2020), o autor explicita uma concepção de mediação pedagógica fundamentada nas estratégias didáticas propostas no aplicativo "História com Games", onde o docente atua provocando a análise crítica das representações históricas presentes nos jogos digitais.

No estudo de Mendonça (2016), o autor defende que a efetividade dos jogos virtuais como potencializadores da aprendizagem depende fundamentalmente da capacidade do professor de vivenciar empiricamente os jogos enquanto jogador, desenvolvendo um olhar crítico sobre as narrativas históricas ali representadas, para então elaborar estratégias didáticas que transcendam os muros escolares. No artigo de Pedrosa e Soares (2023) articulando os jogos digitais Call of Duty com conteúdos curriculares de História Contemporânea, os estudantes estabeleceram relações comparativas entre jogos, filmes e conteúdos disciplinares, desenvolvendo capacidade analítica para identificar perspectivas hegemônicas (representação dos americanos como heróis), omissões históricas (participação russa, fascismo italiano) e diferenças entre ficção e realidade.

A Dissertação de Miranda (2020) evidencia que a mediação docente é fundamental para o aproveitamento efetivo do jogo digital Company of Heroes 2 como recurso didático, destacando a necessidade de estabelecer objetivos claros e criar estratégias que promovam a reflexão crítica sobre os conteúdos históricos abordados. Já Peixoto (2016) utilizou dois jogos digitais para a compreensão da Revolução Francesa. O autor enfatiza que, embora os jogos Tríade e Assassin's Creed Unity apresentem potencialidades educativas significativas, suas limitações historiográficas demandam intervenções pedagógicas sistemáticas e fundamentadas. No caso de Silva (2017), a pesquisa demonstra que, durante a aplicação do jogo Arctana e a Pena de Harpia a presença docente durante a interação com o game não é passiva, mas constitui-se como elemento regulador que permite que os estudantes organizassem autonomamente suas estratégias de jogo enquanto contavam com suporte para dúvidas conceituais específicas.

O artigo de Locastre, Alves e Santos (2023) apresentou uma experiência de criação colaborativa de jogos digitais de tabuleiro em ferramentas participativas da Google (Jamboard e Flippity), a partir do projeto de oficinas "Aprender história indígena com jogos digitais". O contexto de Ensino Remoto Emergencial impôs desafios quanto ao manejo e acesso às ferramentas digitais, sobretudo em contextos de vulnerabilidade social. Sendo assim, o papel dos pibidianos se fez crucial ao longo desta experiência, evidenciando uma mediação pedagógica que transcendeu o modelo tradicional professor-aluno, configurando-se como uma rede de apoios em que graduandos indígenas das etnias Kaiowá e Guarani atuaram tanto como aprendizes das ferramentas digitais quanto como mediadores culturais. Seaba, Santos e Silva (2023) apresentam uma proposta de mediação pedagógica manifestada através da elaboração de roteiros de gameplay, estratégia que permite aos estudantes exercerem protagonismo na

construção de narrativas históricas, ao mesmo tempo em que são orientados por referenciais historiográficos e metodológicos consistentes.

De maneira geral, no que concerne a mediação pedagógica durante o uso de jogos em ambientes de aprendizagem, os estudos analisados revelam que o professor-mediador atua como articulador essencial entre os saberes prévios dos estudantes e o conhecimento histórico escolar, ressignificando o papel docente para além da transmissão unilateral de conteúdos e posicionando-se como orientador de processos investigativos, problematizador de representações históricas e promotor de aprendizagens significativas que dialogam com as demandas da sociedade contemporânea permeada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

### **Aprendizagem de História baseada em jogos digitais**

A aprendizagem histórica mediada por jogos digitais constitui-se como campo de investigação que articula dimensões cognitivas, afetivas e socioculturais do processo educativo, problematizando tanto as potencialidades quanto os limites dessas ferramentas para o desenvolvimento do pensamento histórico (Meinerz, 2018). Novamente, todos os trabalhos contemplaram esta categoria, demonstrando quão viável pode ser a inserção das TICs no processo de ensino e aprendizagem. Ao longo dos trabalhos, o uso de jogos digitais para aprendizagem histórica destacou-se especialmente pelo engajamento estudantil, valorização da história local e problematização de narrativas.

O artigo de Bianchessi e Mendes (2019) apresenta uma aprendizagem histórica mediada pelo jogo digital Kahoot!, os resultados indicaram que a utilização do jogo digital como instrumento de revisão e avaliação possibilitou aos estudantes relacionarem conhecimentos prévios sobre conteúdos históricos já estudados em sala de aula com novos conteúdos sobre os mesmos temas abordados de forma interativa e colaborativa, atribuindo significado ao aprendizado histórico. Igualmente estruturado na plataforma Kahoot!, o trabalho de Alves e Soares (2023) demonstrou que o jogo Quiz Guamá favoreceu significativamente a compreensão da temática Patrimônio Cultural Local, com 100% dos alunos afirmando que a ferramenta proporcionou aprendizado sobre História Local e Patrimônio Cultural de São Miguel do Guamá.

O trabalho de Pedrosa e Soares (2023) apontou como a mediação da aprendizagem pelos jogos Call of Duty: World at War e Call of Duty 4: Modern Warfare demonstraram efetividade tanto nos aspectos conceituais quanto atitudinais. A pesquisa retrata que os resultados pedagógicos superaram expectativas iniciais: dos 14 alunos em recuperação, com perfis de evasão e desinteresse, quatro alcançaram conceito Regular, três conceito Bom e sete conceito Muito Bom, demonstrando melhoria significativa no desempenho acadêmico e engajamento com a disciplina.

Chamou atenção também o caso de Locastre, Alves e Santos (2023), cujo contexto pandêmico de Ensino Remoto Emergencial fora sintetizado no paradoxo da necessidade de protagonismo estudantil e dificuldades de conexão com a rede. Os dois jogos de tabuleiro desenvolvidos demonstram uma abordagem que integra conhecimento histórico, memória oral e elementos culturais Kaiowá e Guarani, promovendo o que os autores identificaram como uma aprendizagem ativa em que os estudantes são posicionados como protagonistas na construção do conhecimento.

Mendonça (2016), ao aplicar os jogos gratuitos Forge of Empires e Grepolis, para o ensino de História Antiga por meio da construção de cidades, evidencia que os jogos virtuais desenvolvem habilidades cognitivas essenciais à aprendizagem histórica, tais como pensamento estratégico, tomada de

decisões, análise de consequências e construção de raciocínio lógico-crítico, ao mesmo tempo em que respeitam o ritmo individual de aprendizagem de cada estudante. Por sua vez, no trabalho de Oliveira (2020), as estratégias didáticas propostas, como a reconstrução de objetos pré-colombianos no Minecraft, a análise de fontes primárias articuladas ao Valiant Hearts e a problematização da escravidão via biografia de Baquaqua, proporcionaram aprendizagens que mobilizaram operações cognitivas próprias do conhecimento histórico: análise de fontes, compreensão contextual, construção de narrativas fundamentadas e desenvolvimento do pensamento crítico sobre as representações do passado produzidas pela indústria cultural.

Nas reflexões de Pedrosa e Soares (2023) a respeito da aplicação de jogos da franquia Call of Duty, os estudantes puderam estabelecer relações comparativas entre jogos, filmes e conteúdos disciplinares, desenvolvendo capacidade analítica para identificar perspectivas hegemônicas (representação dos americanos como heróis), omissões históricas (participação russa, fascismo italiano) e diferenças entre ficção e realidade. Tratando-se de período histórico semelhante, a aplicação de Company of Heroes 2 no trabalho de Miranda (2020) reconheceu as limitações dos jogos comerciais, alertando para a necessidade de problematizar as representações históricas apresentadas, especialmente considerando as críticas à narrativa eurocêntrica do jogo escolhido.

A dissertação de Peixoto (2016) demonstra que jogos como Tríade e Assassin's Creed Unity possibilitam aos estudantes experienciar temporalidades históricas de forma interativa, compreender a complexidade dos processos revolucionários para além da linearidade cronológica e perceber a história como construção marcada por escolhas e possibilidades. O autor destaca que a interatividade característica dos jogos digitais aproxima-se do trabalho do historiador ao confrontar-se com lacunas e realizar escolhas interpretativas. O artigo de Seaba, Santos e Silva (2023) também problematiza criticamente a indústria de jogos eletrônicos, especialmente aqueles de temática histórica, identificando-os como veículos de memórias e representações marcadas por valores culturais e políticos hegemônicos, particularmente da cultura estadunidense.

Na dissertação de Silva (2017), a aplicação empírica evidenciou que o jogo "Aritana e a Pena de Harpia" possibilitou aos alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental a compreensão de elementos da mitologia indígena brasileira através da experiência lúdica, superando representações estereotipadas historicamente construídas sobre as populações originárias.

Alves e Soares (2023) demonstraram a atenção ao contexto social e histórico onde os estudantes residem, através da utilização do Quiz Guamá pela plataforma Kahoot!, com questionamentos sobre Patrimônio Cultural Local. A aceitação unânime da ferramenta pelos docentes e a percepção discente de que o jogo permite compreender que a História não é constituída apenas de fatos passados sinalizam para um avanço na superação de concepções historiográficas tradicionais. Similarmente, o artigo de Locastre, Alves e Santos (2023) evidencia que a aprendizagem histórica por meio de jogos digitais fundamentou-se na metodologia da gamificação, onde a incorporação de palavras em Guarani, informações sobre práticas culturais contemporâneas e elementos da História Oral como fonte histórica apresentou uma concepção de ensino de História que valoriza perspectivas indígenas e saberes tradicionais, alinhando-se às discussões contemporâneas sobre descolonização do currículo.

As pesquisas demonstraram resultados positivos relacionados ao engajamento estudantil, à melhoria do desempenho acadêmico, ao desenvolvimento de competências como análise crítica de fontes, contextualização histórica e compreensão de múltiplas perspectivas sobre os acontecimentos.

Contudo, os trabalhos também alertam para a necessidade de problematização das representações históricas veiculadas pelos jogos comerciais, evidenciando que a aprendizagem histórica significativa não decorre automaticamente do ato de jogar, mas requer mediação pedagógica qualificada que articule as experiências lúdicas com objetivos educacionais claros, fundamentos historiográficos consistentes e práticas que promovam a criticidade sobre as mídias digitais como produtoras de cultura e conhecimento.

## **Imaginação e criação**

A categoria imaginação e criação, embora tangenciada pelos estudos analisados, ainda carece de aprofundamento teórico-metodológico no campo das pesquisas sobre jogos digitais e ensino de História, particularmente quando considerada à luz dos pressupostos vigotskianos sobre a imaginação criadora como função psicológica superior desenvolvida culturalmente. As investigações identificam elementos relacionados aos processos imaginativos mobilizados pela interação com jogos digitais, contudo, a maioria das experiências concentra-se no consumo e interpretação de jogos comerciais prontos, explorando limitadamente as potencialidades da criação colaborativa de jogos pelos próprios estudantes como estratégia pedagógica.

A dimensão da imaginação e criação permeia toda a proposta metodológica apresentada no artigo de Seaba, Santos e Silva (2023), configurando-se como elemento central para a aprendizagem histórica na perspectiva dos autores. Ao proporem a criação de narrativas jogáveis ambientadas em contextos históricos específicos, os autores possibilitam que os estudantes exercitem a imaginação histórica de maneira mediada, construindo personagens, enredos, ambientações e eventos que dialogam com fontes documentais e bibliográficas consistentes. A atividade criativa manifesta-se em múltiplas dimensões: na escolha temática realizada pelos licenciandos, na construção de biografias fictícias inseridas em contextos históricos reais, na elaboração de sequências narrativas, e na representação de elementos culturais e de resistência dos sujeitos históricos, como as atividades artísticas no Gueto de Varsóvia.

No trabalho de Locastre, Alves e Santos (2023), a atividade criadora vigotskiana, compreendida como reorganização da experiência vivida, manifestou-se de forma significativa no processo colaborativo de desenvolvimento dos jogos digitais pelos bolsistas do PIBID. A criação das narrativas, cenários e desafios presentes nos tabuleiros demandou dos graduandos indígenas um exercício imaginativo que articulou memórias pessoais, conhecimentos culturais ancestrais e elementos da cultura digital contemporânea, configurando aquilo que Vigotski (2018, p. 15) identifica como atividade criadora combinatória. Os relatos dos bolsistas Kaiowá e Guarani sobre práticas culturais, transformados em conteúdo lúdico-pedagógico, evidenciam o processo criativo como experiência social partilhada, em que a imaginação não opera isoladamente, mas em contexto colaborativo e dialógico.

Embora Oliveira (2020) não dialogue explicitamente com a obra de Vigotski (2018) sobre imaginação e criação na infância, sua proposta pedagógica operacionaliza princípios fundamentais dessa teoria ao propor atividades que estimulam a função criadora dos estudantes. A estratégia baseada no Minecraft exemplifica essa dimensão criativa ao solicitar que os alunos reconstruam virtualmente objetos da cultura material indígena, processo que demanda não apenas reprodução, mas reelaboração imaginativa fundamentada em pesquisa histórica. Similarmente, a atividade avaliativa do Valiant Hearts, que propõe a criação de finais alternativos para os personagens, mobiliza a imaginação histórica ao

permitir que os estudantes experimentem o "e se tivesse sido diferente?", operação cognitiva que articula conhecimento factual, compreensão contextual e criação de possibilidades narrativas.

Tais experiências sinalizam para a necessidade de investigações que aprofundem a compreensão sobre como processos de criação colaborativa de jogos digitais por crianças em contextos escolares inclusivos podem potencializar a imaginação criadora vinculada à construção do conhecimento histórico, posicionando os estudantes não apenas como consumidores críticos de narrativas históricas midiáticas, mas como produtores culturais capazes de elaborar representações próprias sobre o passado através da linguagem digital contemporânea.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão sistemática empreendida evidencia um paradoxo significativo no campo investigado: embora a literatura reconheça amplamente as potencialidades dos jogos digitais para o ensino de História, existe uma ausência de estudos que articulem essas práticas com os preceitos da escola inclusiva e as especificidades de estudantes com deficiência e/ou transtornos do neurodesenvolvimento. Esta lacuna revela que, apesar dos avanços teórico-metodológicos na área de tecnologias assistivas digitais e dos compromissos legais e éticos com a educação inclusiva no Brasil, as pesquisas ainda não dialogam suficientemente entre esses campos, mantendo-os como territórios investigativos paralelos. Os trabalhos analisados, embora realizados em escolas regulares que potencialmente atendem estudantes com e sem deficiência, não problematizam questões relacionadas às acessibilidades, diferenciação pedagógica, desenvolvimento de funções psicológicas superiores em contextos inclusivos, ou estratégias específicas que favoreçam a participação e aprendizagem de todos os estudantes.

As três categorias temáticas identificadas – mediação pedagógica, aprendizagem de História baseada em jogos digitais, e imaginação e criação – constituem-se como eixos fundamentais para futuras investigações que pretendam integrar jogos digitais, ensino de História e educação inclusiva.

A mediação pedagógica emerge como fator determinante para que os jogos digitais transcendam o entretenimento e convertam-se em instrumentos efetivos de aprendizagem histórica, exigindo do professor competências para problematizar narrativas hegemônicas, contextualizar criticamente representações do passado e promover práticas colaborativas. A aprendizagem histórica mediada por jogos demonstrou potencial para superar metodologias tradicionais, favorecendo engajamento, desenvolvimento de pensamento crítico e compreensão de múltiplas temporalidades, embora ainda predomine o uso de jogos comerciais prontos em detrimento da criação colaborativa pelos estudantes. A categoria imaginação e criação permanece como a mais frágil teoricamente, sinalizando a urgência de pesquisas fundamentadas na perspectiva vigotskiana que investiguem processos de criação colaborativa de jogos por estudantes em contextos escolares inclusivos, posicionando-os como produtores culturais e não apenas consumidores de narrativas históricas midiáticas.

A ausência de diálogo com a educação inclusiva identificada nesta revisão configura-se simultaneamente como limite do estado atual da produção científica e como convite para novas investigações que assumam o desafio de construir pontes entre tecnologias digitais, aprendizagem histórica e desenvolvimento humano em suas múltiplas dimensões e singularidades. Torna-se imperativo que futuras pesquisas contemplem: o design universal para aprendizagem aplicado à criação e utilização de jogos digitais históricos; estratégias de mediação pedagógica que favoreçam a participação ativa de

estudantes com diferentes necessidades educacionais; processos de criação colaborativa que valorizem as contribuições de todos os estudantes, independentemente de suas condições cognitivas, sensoriais ou físicas; e evidências empíricas sobre os impactos dos jogos digitais no desenvolvimento cognitivo e socioemocional de crianças com deficiência e/ou transtornos do neurodesenvolvimento.

Somente através de investigações sistemáticas que articulem rigor metodológico, fundamentação teórica consistente e compromisso ético-político com a inclusão escolar será possível construir conhecimentos que efetivamente contribuam para uma escola que acolha, respeite e promova o desenvolvimento integral de todos os seus estudantes.

## REFERÊNCIAS

ALVES, José Augusto das Virgens; SOARES, Jader Duarte Ferreira. O uso da plataforma Kahoot como ferramenta de avaliação e ensino/aprendizagem em História numa escola pública de São Miguel do Guamá. *Revista Foco*, Curitiba, v. 16, n. 7, p. 01-25, 2023.

BIANCHESSI, Cleber; MENDES, Ademir Aparecido Pinhelli. Ensino de história por meio de jogos digitais: Relato de aprendizagem significativa com games. *Revista Tempos Espaços Educação*, São Cristóvão, v. 12, n. 29, p. 145-160, abr./jun. 2019.

BRASIL. *Decreto nº 6.949, de 25 de agosto de 2009*. Promulga a Convenção Internacional sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, assinados em Nova York, em 30 de março de 2007. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 146, n. 163, p. 3, 26 ago. 2009.

BRASIL. *Decreto nº 12.686, de 20 de outubro de 2025*. Institui a Política Nacional de Educação Especial Inclusiva. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 162, n. 203, p. 4, 21 out. 2025.

BRASIL. *Lei n. 13.146, de 6 de julho de 2015*. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Brasília, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996*. Brasília, 1996.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Usando a análise temática em psicologia. *Pesquisa Qualitativa em Psicologia*, v. 3, n. 2, 2006. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>. Acesso em: 13 abr. 2025.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. *Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula*. Curitiba: Appris, 2017.

GOMES, Nilma Lino. *Corpo e cabelo como ícones de construção da beleza e da identidade negra nos salões étnicos de Belo Horizonte*. 2002. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

LOCASTRE, Aline Vanessa; ALVES, Carlos Monteiro; SANTOS, Fabiana dos. Mídias Digitais e Ensino de História: reflexões a partir de um projeto do PIBID no Mato Grosso do Sul (2020-2022). *Revista História Hoje*, São Paulo, v. 12, n. 24, p. 417-438, 2023.

MEINERZ, Carla Beatriz. Jogar com a História na sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (Org.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. p. 73-87.

MENDONÇA, Josimar de. *Jogos virtuais: um caminho para a aprendizagem do ensino de História*. 2016. 110 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Docência) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

MIRANDA, José Ricardo Costa. *Jogos digitais no ensino de História: uma experiência na Educação Básica em Mato Grosso*. 2020. 202 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2020.

OLIVEIRA, Paulo Henrique Penna de. *Games no ensino de História: possibilidades para a utilização dos jogos digitais de temática histórica na Educação Básica*. 2020. 185 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

PEDROSA, Stella Maria Peixoto de Azevedo; SOARES, Kauan Pessanha. Educação, História e Games: para além das fronteiras. *Interfaces da Educação*, Paranaíba, v. 13, n. 39, p. 382-402, 2022.

PEIXOTO, Artur Duarte. *Jogar com a História: concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa*. 2016. 118 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Senac São Paulo, 2012.

SEABRA, George Leonardo; SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos; SILVA, Phillip Julia da. Roteiros de gameplay e ensino de história: experiências didáticas e prática docente. *Revista de Tecnologia e Sociedade*, Curitiba, v. 19, n. 58, p. 394-410, out./dez. 2023.

SILVA, Fabrício. *Jogos digitais como suporte para o ensino e aprendizagem em História*. 2017. 135 f. Dissertação (Mestrado em Docência para a Educação Básica) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2017.

SORIANO, Karen Regiane; SANTOS, Neusa Teresinha Rocha dos; LOPES, Valéria Rosa Farto; MATA, Simara Pereira da; OLIVEIRA, Jáima Pinheiro de. Elaboração de protocolos de revisão sistemática de literatura em bases brasileiras na área da Educação. In: SILVA, Bento Duarte da et al. (org.). *Atas do XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga: Universidade do Minho, 2021. p. 2731-2741.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. *Imaginação e criação na infância*. Tradução e revisão técnica: Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. São Paulo: Expressão Popular, 2018.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. *Problemas de Defectologia v.1*. Tradução e revisão técnica: Zoia Prestes e Elizabeth Tunes. São Paulo: Expressão Popular, 2021.

VOSGERAU, Dilmeire Sant'Anna Ramos; ROMANOWSKI, Joana Paulin. Estudos de revisão: implicações conceituais e metodológicas. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 14, n. 41, p. 165-189, jan./abr. 2014. <https://doi.org/10.7213/diálogo.educ.14.041.DS08>. Acesso em: 14 mar. 2025.

**Submetido:** XX/XX/XXXX

**Aprovado:** XX/XX/XXXX

**Editor(a) de seção:**

## **DECLARAÇÃO SOBRE DISPONIBILIDADE DE DADOS**

Todo o conjunto de dados (corpus analítico) que dá suporte aos resultados deste estudo está disponível no próprio manuscrito e nas referências bibliográficas citadas.

## **CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA**

Angelo Nascimento Carrasco – Conceitualização, Metodologia, Investigação, Escrita – rascunho original.  
Regina Célia Linhares Hostins – Supervisão, Validação, Escrita – revisão e edição.

## **DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE**

Os autores declaram que não há conflito de interesse com o presente artigo.

## Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.