



## EM UM CLICK: O USO DE APLICATIVO DE QUESTÕES NO APRENDIZADO DE HISTÓRIA DO MARANHÃO

*One-click: the use of questions applications in the knowledge of Maranhao history*

*En un clic: el uso de la aplicación de preguntas en el aprendizaje de la historia de maranhão*

Thaina Siliro Almeida<sup>1</sup>  
Jakson dos Santos Ribeiro<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente texto tem como objetivo principal apresentar a partir a elaboração de um aplicativo de questões sobre a História do Maranhão. A metodologia aplicada, foi pesquisa dos temas de história do Maranhão, mapeamento de questões de concursos e vestibulares que estejam relacionadas com a temática. A elaboração do protótipo desse aplicativo e sua montagem final está sendo realizada no *software* Fábrica de Aplicativos. Tendo como resultado, a criação de um aplicativo que poderá ser utilizado em diferentes instituições de ensino, por docentes e discentes, e também para aprendizagem individual, seja para o cotidiano escolar, ou estudos para vestibulares e concursos públicos, desde que envolva a história do Maranhão.

**Palavras-chave:** Ensino. Tecnologia. História. História do Maranhão.

**Abstract:** The primary objective of this text is to present the development of a question application about the History of Maranhão. The methodology applied involved researching topics related to the history of Maranhão and mapping out questions related to the theme from exams and entrance exams. This application's prototyping and final assembly use the *Fabrica de aplicativo* software. As a results, a application was created that can be used in different educational institutions by teachers and students, for individual learning, whether for daily school activities or for purposes such as studying for college entrance exams and public service exams related to the history of Maranhão.

**Keywords:** Education. Technology. History. History of Maranhão.

---

<sup>1</sup> Graduanda do curso de Licenciatura em História, Universidade Estadual Do Maranhão – UEMA campus Caxias. E-mail: silirothaina37@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1052666690910830>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0003-1598-6095>.

<sup>2</sup> Doutorado em História. Universidade Estadual do Maranhão – UEMA campus Caxias. E-mail: noskcajzaionnel@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3062810657432335>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-7064-2848>.

**Resumen:** El objetivo principal de este texto es presentar, a partir de la elaboración de una aplicación de preguntas sobre la Historia de Maranhão. La metodología aplicada fue la investigación sobre los temas de historia de Maranhão, mapeo de preguntas de concursos y exámenes de ingreso que están relacionados con el tema. La preparación del prototipo de esta aplicación y su montaje final se está llevando a cabo en el software Fabrica de Aplicativos. Como resultado, la creación de una aplicación que puede ser utilizada en diferentes instituciones educativas, por profesores y alumnos, y también para el aprendizaje individual, ya sea para la vida escolar diaria, o los estudios para los exámenes de ingreso y los exámenes públicos, siempre que involucre la historia de Maranhão.

**Palabras clave:** Enseñanza. Tecnología. Historia. História do Maranhão.

## Introdução

De acordo com Patto (2013), as inserções de tecnologias, e a disseminação delas entre as pessoas de todo o globo, trouxe praticidade a diversas atividades que são realizadas, fazendo com que elas ocupem um tempo menor que o habitual e com que as informações partissem de um lugar para o outro rapidamente.

De acordo com Oliveira e Barroco (2023), o uso de telemóveis se impulsionou graças ao que os autores chamam de terceira revolução industrial, onde foi possível que dispositivos móveis fossem desenvolvidos com nível tecnológico mais elevado. Com isso, a partir dos anos 2000, esses aparelhos foram sendo popularizados, pois abdicaram o lugar de objeto de luxo e aos poucos foram atingindo as camadas mais populares da sociedade, se tornando mais acessíveis.

Barros (2019), nos revela que as tecnologias, ao serem incluídas no dia a dia das pessoas, nos força a uma adequação a ela em todos os âmbitos que está presente, dentre esses ambientes está a educação. Com ela inclusa dentro do ambiente educacional, oferece às pessoas um alcance a educação e acesso a conteúdo e opções, que antes não eram levadas em consideração.

Desse modo, Barros (2019), ainda afirma que o uso de tecnologias dentro ensino proporciona um acesso mais democrático a conteúdos educacionais. Desenvolvendo, a capacidade de fixação de conteúdo estudado e níveis mais elevados e agilidade de estudos com o auxílio tanto de tecnologias como de *softwares* educativos.

Silva (2023), afirma que a inserção de tecnologias digitais no ensino de história tem sido oferecido grandes benefícios para o ensino da matéria, sendo por muitas vezes utilizado como recurso dentro de sala de aula e fora dela também.

Ainda nessa ideia, Silva (2019), afirma que a utilização de recursos tecnológicos dentro do ensino de história soluciona um dos problemas que a História, de modo geral, sofre há muito

tempo, a fama de ser maçante e que basta decorar para aprender. Dessa maneira a inclusão dessas ferramentas no ensino, o deixa mais cativante e desenvolve nos alunos características importantes como a criticidade histórica.

Considerando o ensino do estado do Maranhão, e a necessidade de valorizar a história local, o uso de tecnologia podem auxiliar o impulsionamento do ensino dela, ajudando a construção de um ensino que vise proporcionar ao aluno a noção histórica da região que ele mora.

Dessarte, considerando o que já fora citado, a pesquisa busca desenvolver, uma plataforma digital que contenha questões de concursos e vestibulares cujo o tema envolva a História do Maranhão.

Isso será feito por meio de um *software* denominado Fábrica de Aplicativos, uma plataforma *NoCode*. Além disso, uma pesquisa bibliografia também acompanha a pesquisa afim de compreender as necessidades dos usuários para que assim o *software* seja utilizado.

Por consequência, é esperado que seja usado por discentes que desejam aprender mais sobre a história do maranhão como método de estudo e como ferramenta adicional para auxiliar o ensino de história dentro de escolas da educação básica.

### **Referencial teórico**

As tecnologias oferecem formas de auxílio e agilidade em diversas atividades de todas as áreas. Dentro da educação não seria diferente, partindo disso, Junior (2017), nos diz que o aparato que as tecnologias nos proporcionam, pode ser encontrado na educação, pois elas facilitam o aprendizado de maneira remota, ausentando da obrigatoriedade de um prédio institucional para acessar conteúdos e também ter contato com docentes.

Ainda, a Unesco (2014), afirma que telemóveis conectados à internet oferecem oportunidades para pessoas que buscam liberdade nos horários de estudos, fazendo com que as pessoas se adequem de acordo com o cronograma individual de cada usuário.

Mousquer e Rolim (2011), mencionam que o uso dessas tecnologias inicia, no espaço de ensino, forma nos discentes meios para expressarem sua individualidade através de criações, além de fazê-los ficarem mais atraídos e participativos durante as aulas pelo escape do padrão educacional.

Considerando que uma grande da população mundial faz o uso de telemóveis, a integração de tecnologias oferece grandes vantagens para quem faz uso delas, podendo adaptar-

se da melhor forma e impulsionar o desenvolvimento de estudantes, fazendo com que eles ampliem sua gama de conhecimento.

Essas questões também podem ser trazidas para dentro do ensino de história, pois sempre existiu e irá existir a necessidade de buscar por novas metodologias de ensino, pois as pessoas e o mundo que as cerca estão em constante reformulação. Assim, a criação desses métodos faz com que o discente compreenda o que está aprendendo e suas nuances, que há muitas na história.

Dessa maneira, Silva, David e Mantovani (2015), argumentam que o ensino de história é mutável e isso ocorre graças ao fazer histórico que é essencial ao conhecimento histórico, assim, os autores argumentam que a História e o modo como ela é ensinada também está sujeita a mudança.

Por esse viés, Araújo (2018), diz que a utilização de meios digitais é importante para o ensino de história pois ajuda a desenvolver no aluno habilidades que extrapolam as barreiras dos conteúdos ensinados, fazendo com que os discentes conheçam e busquem por novas formas de aprender.

Além disso, resolvem, em partes, o problema das ausências de metodológicas no ensino de História, pois se os alunos estão cada vez mais conectados tendem a não focar no que os está sendo ensinado, gerando assim um déficit de aprendizado. Com a inclusão das tecnologias, o aluno tende a se interessar mais no que está sendo apresentado, pois diverge do padrão que sempre é mostrado para ele.

Sobre o ensino da história do Brasil, Varela (2014), afirma que até pouco tempo o método adotado ainda estava envolto do olhar do europeu sob o Brasil, desconsiderando a participação dentro da historiografia brasileira de outros pontos de vista que não fosse os dos colonizadores.

Contudo, com os avanços dos estudos dentro da academia, é notório que aos poucos busca-se quebrar esse paradigma, fazendo com que o ensino de história deixe de ser produzido a partir de lentes europeias e que busque novas perspectivas e considerações de outros sujeitos que participaram da formação da história.

Considerando o ensino de História do Maranhão, Mateus (2017), traz duas afirmações que explicam as razões pela qual o estudo da história do estado não é alvo de tanto interesse dentro do ensino da história. A princípio, o autor destaca que no Maranhão há a escassez de recursos didáticos que tenha conteúdos que abordem a temática. Segundamente, ele destaca que

o Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM não cobra esse conteúdo, e como o exame é o foco da maioria das escolas de ensino médio, faz com que ocasione na negligência do ensino do conteúdo.

Mostrando que há uma falta de conexão entre a história regional e nacional, impedindo que ela seja ensinada corretamente, Gomes (2015), afirma que é de suma importância que discentes maranhenses tenham acesso a história do estado para que assim possam desenvolver e se reconhecer enquanto sujeitos que possuem uma história.

Gomes (2017), relata que por conta dos avanços da historiografia dentro das academias, houve um salto significativo nas investigações e debate sobre a história regional e local. Onde, programas de graduação e pós-graduação foram a peça chave para que estudos relacionados a temática recebessem a devida importância, originando assim, uma geração de historiadores que se preocupam e buscam meios de inserir dentro do ensino de história, a história local.

Para Reis e Ribeiro (2022), há diversos benefícios em fazer o uso de tecnologias no ensino de história, como por exemplo o acesso a determinadas fontes históricas que antes era exigido um deslocamento para acessá-las.

Ademais, considerando o ensino de história do maranhão, Dias e Ribeiro (2021), afirmam que as tecnologias, por estarem inclusas dentro do contexto da maioria dos estudantes do estado, se enquadram como fazendo parte do contexto social desses alunos. Sendo assim, ao serem usadas dentro de sala de aula, os professores estariam aproximando o aluno a seu contexto e ao mesmo tempo trazendo novas formas de ensinar. E se usadas como método de estudo por discentes, seria uma nova ferramenta para desenvolver uma aprendizagem efetiva.

Por fim, é incontestável que tecnologias se inclusas dentro do ensino da história do maranhão, oferecera vantagens a quem fizer uso delas tanto no quesito de portabilidade, pois em sua grande maioria podem ser usadas de qualquer celular, bastando ter acesso a internet.

## **Metodologia**

Os métodos utilizados para o desenvolvimento, foram a pesquisa bibliográfica, o mapeamento de questões sobre a história do maranhão que foram aplicadas em concursos e vestibulares, o desenvolvimento de protótipos das telas por meio do *Figma*, um aplicativo que oferece recursos para a prototipagem de design.

O desenvolvimento do aplicativo que irá acontecer no *software* Fabrica de Aplicativo, uma plataforma *NoCode*, ou seja, que não exige do desenvolvedor experiência com

desenvolvimento de aplicações, não sendo exigido a utilização de uma linguagem de programação ou qualquer outro *framework* que auxilie esse processo.

A forma como foi escolhido para que o aplicativo seja utilizado por docentes, discentes, vestibulandos e concurseiros é a divulgação em redes sociais, considerando que é o meio mais amplo e capaz de atingir pessoas de diferentes lugares.

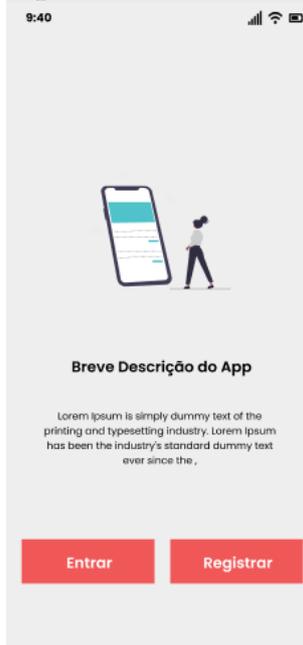
A escolha da Fábrica de Aplicativos se dá por conta da sua praticidade, facilidade e otimização do tempo de desenvolvimento de uma aplicação, além disso, possui um banco de dados integrado chamado *firebase*, que é disponibilizado pelo Google, e facilidade em disponibilizar ao público por meio do mercado de aplicativos, o *Google Play Store*, que oferece aos usuários de dispositivos *Android* a possibilidade de baixar aplicativos. Dessa maneira, permite que pessoas sem o conhecimento em desenvolvimento de aplicações consigam desenvolvê-las, sem necessariamente ter conhecimento aprofundado em linguagens de programação e sistemas de gerenciamentos de banco de dados, gerando um aproveitamento do tempo, já que o desenvolvimento de aplicações mais robustas demanda tempo tanto na sua produção como nos estudos para seu desenvolvimento.

Ademais, aprovação desses protótipos dependerá das ferramentas que o software escolhido oferece para seus usuários, pois apesar de permitir que pessoas desenvolvam aplicações, a fábrica de aplicativos ainda possui algumas limitações nesse sentido, o que já não aconteceria em um sistema desenvolvido do início ao fim por meio da programação propriamente dita.

### **Análises e resultados**

Até o presente momento do desenvolvimento da pesquisa, foi feito o levantamento de questões que serão inseridas no aplicativo onde serão utilizadas para fomentar o banco de dados do aplicativo. Foi feito também, a prototipação das principais telas do aplicativo, como forma idealização para facilitar o processo de montagem do aplicativo final, sendo elas suscetíveis a mudanças de acordo com as configurações do *software* fábrica de aplicativos disponibilizar durante a criação do aplicativo.

**Figura 1** – Tela de abertura



Fonte: Autoria própria

**Figura 2** – Tela de login



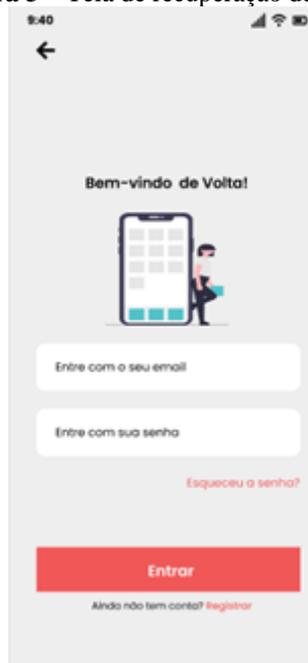
Fonte: Autoria própria

Na figura 1, temos primeira tela que aparecera para o usuário, nela o usuário deverá selecionar “entrar”, caso já tenha se cadastrado antes, após isso será direcionado a tela de login

(figura 2) e “registrar” caso nunca tenha acesso a aplicativo antes, isso são opções padrai da maioria dos aplicativos.

Na figura 2, temos a tela que aparecerá para usuários já cadastrados que estão voltando, ou por alguma outra razão, fizeram *logout* no aplicativo. Dentro dessa tela há também a possibilidade de recuperação de senha em “esqueceu a senha?”, e de cadastro caso o usuário tenha se confundido ou algo do tipo quando estava na tela de abertura (figura 2).

**Figura 3** – Tela de recuperação de senha



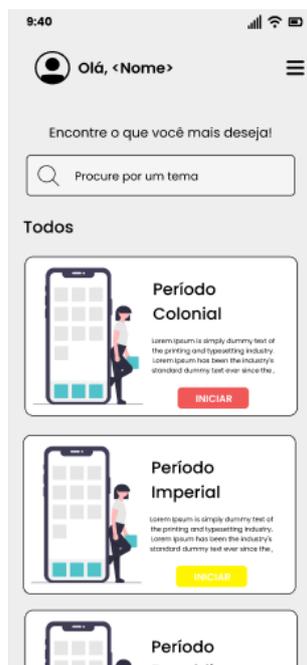
**Fonte:** Autoria própria



**Fonte:** Autoria própria

Acima estão as telas que aparecerão para o usuário ao selecionar a opção de recuperação de senha, disponível na tela de login (figura 2). Ao lado, está a tela de cadastro que exige apenas um e-mail existente, essencial para a recuperação da senha, e a criação e confirmação de uma senha para acesso. Há também a opção de encaminha o usuário para tela de login, abaixo do botão “registrar”, na figura 4.

**Figura 5 – Tela inicial**



**Fonte:** Autoria própria

Essa é a tela principal, na qual vão estar os temas relacionados a história do maranhão (maranhão colonial, imperial, republicano, contemporâneo e manifestações culturais) e a ideia seria que ao clicar em no botão “iniciar” o aplicativo já inicia com as perguntas de acordo com o tema escolhido pelo usuário. Na aba de “pesquise por um tema” tem como objetivo o usuário fazer pesquisa para encontrar o tema que deseja com mais facilidade.

O levantamento de questões sobre a História do Maranhão abrangeu os seguintes temas: Período Colonial, Imperial, República, Maranhão contemporâneo e manifestações culturais do estado. Gerando os seguintes resultados:

**Tabela 1 – Relação de questões encontradas (Concursos e vestibulares).**

<b>RELAÇÃO DO TOTAL DE QUESTÕES MAPEADAS ATÉ O MOMENTO</b>	
<b>Período/Assunto</b>	<b>Total de perguntas</b>
Período Colonial	17 perguntas
Período Imperial	9 perguntas
Período Republicano	6 perguntas
Cultura Maranhense	3 perguntas
Pergunta que envolvem os períodos imperial e colonial	2 perguntas
<b>Total de questões: 37 questões</b>	

**Fonte:** Autoria própria.

## Considerações finais

O presente estudo teve como objetivo apresentar a pesquisa que está sendo realizada, que almeja a construção de um aplicativo de questões sobre história do maranhão, visando facilitar as formas de aprendizado e fixação de conteúdo dos discentes. Pela revisão bibliográfica foi possível entender a importância de tecnologias digitais dentro do processo de ensino-aprendizagem, principalmente no quesito de tornar o acesso ao conhecimento e as diversas formas de buscar conhecimento mais democráticas.

Quando buscamos sobre as fragilidades do ensino da história do maranhão, identificamos a falta de recursos didáticos específicos e também no déficit de valorização da história regional. Com isso, a plataforma apresentada, e que será desenvolvida, busca sanar essa fragilidade, pois é um recurso tecnológico que estará disponível para alunos e professores, podendo ser usada tanto em sala de aula como em estudos individuais.

Os resultados parciais dessa pesquisa apontam que o aplicativo tem capacidade de tornar o estudo da história do maranhão diferenciado do habitual, sendo, por consequência, mais eficaz. Dessa maneira, ao utilizar recursos interativos e ramificados, é possível que os alunos engajem mais e promovam a construção de conhecimentos significativos.

## Referências

ARAÚJO, M. M. O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) como ferramentas auxiliares para o ensino de história: propostas, ideias e questionamentos. **Vozes, Pretérito & Devir: Revista de história da UESPI**, v. 8, n. 1, p. 57-71, 2018.

Disponível em: <https://revistavozes.uespi.br/index.php/revistavozes/article/view/178/190>  
Acesso: Jul. 2024

BARROS, ALINE F. O uso das tecnologias na educação como ferramentas de aprendizado. **Revista Científica Semana Acadêmica**. Fortaleza, 2019, Nº. 000156, 07/02/2019.

Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/artigo/o-uso-das-tecnologias-na-educacao-como-ferramentas-de-aprendizado>. Acesso em: 17 jul. 2024.

Dias, A C. C.; RIBEIRO, J. D. S. PERSPECTIVAS DO ENSINO DE HISTÓRIA LOCAL: POSSIBILIDADES E CAMINHOS DA HISTÓRIA DA CIDADE DE CAXIAS/MA. In: Jakson dos Santos Ribeiro. (Org.). **O Ensino de História Local na Sala de Aula: Fontes, Objetos e Metodologias**. 1ed. Ponta Grossa: Atena Editora, 2021, v. 1, p. 1-18.

GOMES, M. H. B. **A história do Maranhão no currículo do ensino médio** (1996 – 2016). Orientador: Prof. Dr. Alan Kardec Pacheco Filho. 2017. 125 f. Dissertação (Mestrado em História, Ensino e Narrativas) - Universidade Estadual do Maranhão, Maranhão, 2017.

Disponível em: <https://repositorio.uema.br/jspui/handle/123456789/49>. Acesso em: 22 jul. 2024.

GOMES, M. H. B. Ensino de história do Maranhão nas escolas públicas do estado: Limites e possibilidades. In: **XVIII Simpósio Nacional de História**, 2015, Santa Catarina. Anais do XVIII Simpósio Nacional de História, 2015. v. 1. p. 1-15. Disponível em: [https://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434315915\\_ARQUIVO\\_Artigo-ANPUH.pdf](https://www.snh2015.anpuh.org/resources/anais/39/1434315915_ARQUIVO_Artigo-ANPUH.pdf). Acesso em: Jul. 2024

JUNIOR, J. B. B. O aplicativo Kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. **X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação - Challenges 2017**. Anais...Braga: Universidade do Minho, 2017. Disponível em: [fatecead.com.br/ma/artigo01.pdf](https://fatecead.com.br/ma/artigo01.pdf). Acesso em: jul. 2024

MATEUS, Y.G.A.S. Ensino de História: Materiais Didáticos sobre a História do Maranhão em variados contextos educativos. In: Anais do XXIX Simpósio Nacional de História - contra os preconceitos: história e democracia. Brasília - DF: Universidade de Brasília, 2017.

MOUSQUER, T.; ROLIM, C. O. A utilização de dispositivos móveis como ferramenta pedagógica colaborativa na Educação Infantil. In: II Simpósio de Tecnologia da Informação da Região Noroeste do Rio Grande do Sul, 2011, Santo Angelo. **Anais do II Simpósio de Tecnologia da Informação da Região Noroeste do Rio Grande do Sul**, 2011. Disponível em: <https://san.uri.br/sites/anais/Stin/trabalhos/11.pdf>. Acesso em: jul. 2024

OLIVEIRA, F. A. F. DE.; BARROCO, S. M. S. Revolução tecnológica e smartphone: considerações sobre a constituição do sujeito contemporâneo. **Psicologia em Estudo**, v. 28, p. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/PsicolEstud/article/view/51648>. Acesso em: jul. 2024.

PATTO, M. H. S. O ensino a distância e a falência da educação. **Educação e Pesquisa**, v. 39, n. 2, p.303–318, abr. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/dddbR9B35pCZYM3nxJB47Pz/?lang=pt>. Acesso em: jul. 2024.

REIS, F. L. G.; RIBEIRO, J. S. APLICATIVOS EDUCACIONAIS PARA AULAS DE HISTÓRIA: História local na palma da mão - Caxias - MA. In: Figueiredo, Maria Bezerra; Sousa, Eliane Pinheiro de. (Org.). **UEMA PRODUZINDO CONHECIMENTO (Ciclo 2020-2021): Ciências Humanas**. 3ed.São Luís: UEMA, 2022, v. 3, p. 242-272. Disponível em: <https://www.ppg.uema.br/wp-content/uploads/2023/06/vol-3-ciencias-humanas-1668104968.pdf>. Acesso em: jul. 2024

SILVA, M. R. da. Ensino de História e novas tecnologias: desafios e perspectivas. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 1–19, 2023. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/10099>. Acesso em: jul. 2024.

SILVA, O. J. M. da. O ensino de História mediado pelas TIC em uma escola pública do Município de Belém-PA: caminhos e desafios. **Tecnologias, Sociedade e Conhecimento**, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p.163–182, 2019. DOI: 10.20396/tsc.v6i2.14526. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/view/14526>. Acesso em: jul. 2024.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel**. Paris: Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, 2014.

VARELA, S. Trajetória do ensino de história no Brasil. In: ANPUH/SE. **IV Congresso Sergipano de História & IV Encontro Estadual de História da ANPUH/SE**, 2014, Aracaju. Anais... Instituto Histórico e Geográfico de Sergipe, 2014. p. 1-22. Disponível em:

[https://www.encontro2014.se.anpuh.org/resources/anais/37/1424132997\\_ARQUIVO\\_SimoneVarela.pdf](https://www.encontro2014.se.anpuh.org/resources/anais/37/1424132997_ARQUIVO_SimoneVarela.pdf). Acesso em: jul. 2024

VIOLA, A. M.; MACHADO, J. B. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) nas práticas pedagógicas dos professores de história da cidade de jaguarão: limites e potencialidades para o desenvolvimento da consciência histórica. **Revista Inter-Ação**, Goiânia, v. 48, n. 3, p. 727–742, 2023. DOI: 10.5216/ia.v48i3.76619. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/76619>. Acesso em: 19 jul. 2024.

---

**Recebido em:** 13 de julho de 2024

**Aceito em:** 7 de novembro de 2024

---