



MINISTÉRIO DE EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS
APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

CAYO MATHEUS DA SILVA CARVALHO

**A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO
COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA DOS ANOS FINAIS**

PETROLINA

2024

CAYO MATHEUS DA SILVA CARVALHO

**A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO
COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA DOS ANOS FINAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientador: Jean Lúcio Santos Evangelista
Linha de Pesquisa: Metodologias Ativas e Gamificação na Educação

PETROLINA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C331 Carvalho, Cayo Matheus da Silva.

A gamificação como ferramenta metodológica no componente curricular de história dos anos finais / Cayo Matheus da Silva Carvalho. - Petrolina, 2024.
26 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, 2024.

Orientação: Prof. Msc. Jean Lúcio Santos Evangelista.

1. Educação. 2. Gamificação. 3. Tecnologia. 4. Aprendizagem. I. Título.

CDD 370



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

CAYO MATHEUS DA SILVA CARVALHO

**A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO
COMPONENTE CURRICULAR DE HISTÓRIA DOS ANOS FINAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Aprovado em 06 de novembro de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente



JEAN LUCIO SANTOS EVANGELISTA

Data: 11/11/2024 10:11:38-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Prof. Me. Jean Lúcio Santos Evangelista Orientador
IFSertãoPE – Campus Petrolina**

Documento assinado digitalmente



RICARDO BARBOSA BITENCOURT

Data: 11/11/2024 12:52:54-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

**Prof. Dr. Ricardo Barbosa Bitencourt – Avaliador Interno
IFSertãoPE – Campus Petrolina**

Documento assinado digitalmente



SILMARA FERREIRA MARQUES

Data: 29/11/2024 12:35:21-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Me. Silmara Ferreira Marques – Avaliadora Externa

A conclusão deste trabalho é marcada por um profundo sentimento de gratidão. Ao longo dos anos, fui agraciado pela presença e dedicação de inúmeros professores, desde o ensino fundamental até a faculdade e, finalmente, nesta especialização.

Dedico este trabalho ao curso de Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação do Instituto IFSertãoPE, tanto ao corpo docente quanto aos colegas discentes, com quem tive o privilégio de compartilhar esta jornada.

Agradeço especialmente ao Prof. Me. José Rogério de Oliveira e à Prof.^a Ma.

Silmara Ferreira Marques, não apenas pelos ensinamentos acadêmicos, mas também pelos valiosos conselhos, pelas risadas e, principalmente, pelo respeito e amizade que me proporcionaram. Durante o período de faculdade, proporcionando-me está aqui neste momento concluindo essa especialização.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela minha vida e por me permitir superar todos os obstáculos encontrados durante a realização deste trabalho. Sou profundamente grato aos amigos e familiares pelo apoio incondicional e pela ajuda essencial, que foram fundamentais para a conclusão desta jornada.

Um agradecimento especial ao Professor Jean Lúcio Santos Evangelista, por ter sido meu orientador e desempenhado essa função com tanta dedicação e amizade. Aos meus colegas de curso, com quem compartilhei intensamente os últimos anos, sou grato pelo companheirismo e pelas trocas de experiências que me permitiram crescer não apenas como pessoa, mas também como formando.

Finalmente, agradeço à instituição IFSertãoPE, que foi essencial no meu processo de formação profissional, pela dedicação e por todo o aprendizado adquirido ao longo do curso.

Educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo.

(Paulo Freire)

RESUMO

O uso da gamificação em sala de aula resulta em inúmeras vantagens no decorrer do processo de ensino aprendizagem, transformando aulas antes vistas como tediosas ou de pouca interação em aulas atraentes e motivacionais entre os jovens estudantes. Este trabalho, traz uma avaliação teórica a respeito da temática abordada, oriunda de percepções a respeito de como utilizar, cativar e melhorar o ensino por meio do processo de gamificação e suas contribuições para o campo educacional. O presente artigo, objetiva uma revisão narrativa, acerca dessa metodologia ativa da aprendizagem, assim como, a sua adequação no meio educacional, tendo em vista, que a mesma resulta de uma preparação e análise prévia do contexto em que será inserida. Envolvendo uma metodologia descritiva a respeito de tais questões, o presente artigo, busca fazer uma pesquisa bibliográfica sobre a introdução da gamificação e suas variante para a sala de aula emergente. Conclui-se que, por intermédio deste trabalho, profissionais da educação de diferentes áreas de conhecimentos possam desfrutar da imensa gama de possibilidades que o uso de games na educação tende a oferecer.

Palavras-chave: Gamificação. Tecnologia. Aprendizagem.

ABSTRACT

The use of gamification in the classroom results in numerous advantages throughout the teaching-learning process, transforming classes previously seen as boring or with little interaction into attractive and motivating classes for young students. This work provides a theoretical assessment of the topic addressed, arising from perceptions about how to use, captivate and improve teaching through the gamification process and its contributions to the educational field. This article aims to conduct a theoretical review of this active learning methodology, as well as its suitability in the educational environment, considering that it results from prior preparation and analysis of the context in which it will be inserted. Involving a descriptive methodology regarding such issues, this article seeks to conduct a bibliographical research on the introduction of gamification and its variants for the emerging classroom. It is concluded that, through this work, education professionals from different areas of knowledge can enjoy the immense range of possibilities that the use of games in education tends to offer.

Keywords: Gamification. Technology. Learning.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

RPG - Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens

SUMÁRIO



1. INTRODUÇÃO.....	12
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
2.1 Metodologias Ativas.....	15
2.2 Gamificação.....	16
2.3 Ensino de História nos Anos Finais.....	17
3. METODOLOGIA.....	18
4. ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)	19
5. CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS)	22
6. REFERÊNCIAS.....	24

1. INTRODUÇÃO

Considerando o crescimento das tecnologias digitais em diversas áreas da sociedade, é evidente que a incorporação dessas tecnologias no ambiente escolar se torna extremamente relevante. Dado o impacto e a familiaridade que os estudantes têm com o meio digital, é possível que os profissionais da educação utilizem ferramentas digitais, como jogos educativos, para facilitar a compreensão de conteúdos de maneira simples, divertida e prática.

Para a realização deste trabalho, buscou-se através do Google Acadêmico livros, artigos e materiais relacionados a junção do uso da gamificação com a educação, como também a gamificação introduzida na disciplina de história. Foram aplicados filtros com ênfase nos idiomas Português, Inglês e Espanhol nas seguintes palavras e expressões em: Gamificação, Metodologias Ativas, Gamificação na Educação, Gamificação no ensino de História, dentre outros.

De acordo com, Santos e Freitas (2017, p. 2):

[...] é importante mencionar que este mapeamento é parte de um projeto em andamento onde os autores investigam o uso de gamificação na educação, analisando técnicas de gamificação (elementos de jogos usados com o intuito de engajar os alunos ao aplicativo não-jogo) em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs).

Este trabalho, teve como objetivo analisar o uso da gamificação como ferramenta de ensino em sala de aula, com foco na disciplina de História nos anos finais. Foi realizado um levantamento de estudos relacionados à gamificação em aulas de História, avaliando as possibilidades de aplicação dessa metodologia utilizando tanto ferramentas convencionais quanto tecnológicas, desde uma simples cartolina até smartphones e computadores. O objetivo é avaliar o desempenho dos alunos antes e depois da implementação dessas técnicas.

A relevância deste trabalho se dá ante a crescente popularidade das metodologias ativas de aprendizagem, especialmente a gamificação, que se destaca pela integração de jogos que fazem parte do cotidiano dos estudantes. O uso dessas ferramentas oferece aos educadores novas maneiras de aplicar conteúdos em sala de aula. A criação deste artigo, deu-se da experiência pessoal com games desde a infância, e da convicção de que, ao aplicar os elementos dos jogos no ensino, é possível revitalizar aulas que antes eram monótonas, transformando-as em

experiências agradáveis. A utilização dos games pode servir como um ponto de partida para a compreensão dos conteúdos abordados.

Para Berbel, N. A. N. (2011), unindo o meio digital, no qual os estudantes estão inseridos no seu dia a dia, desde uma navegação no seu provedor da internet a utilização de redes sociais a escolarização pode e deve usufruir de tais técnicas para levar ao estudante uma nova roupagem, complementando o tradicionalismo com a era digital, firmando assim uma parceria entre educação e a gamificação.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2018, p. 17), os professores têm a liberdade de selecionar e aplicar metodologias e estratégias didático-pedagógicas diversificadas para promover a aprendizagem. Os jogos digitais, de modo geral, têm como objetivo principal levar o jogador a alcançar determinado local, nível ou fase dentro do jogo. À medida que avançam na narrativa, os jogadores conquistam premiações, como subir de nível ou ganhar itens, entre outros.

Quando essas técnicas são adaptadas para o ambiente escolar, os educadores ganham uma ampla gama de possibilidades para otimizar o aprendizado, utilizando a gamificação como uma ferramenta eficaz. A gamificação vai além de simplesmente premiar ou fazer com que os alunos evoluam de fases; quando aplicada de maneira apropriada, oferece tanto ao educador quanto aos alunos uma nova perspectiva de engajamento em sala de aula.

A gamificação cria um ambiente onde todos estão motivados a enfrentar desafios, promovendo uma colaboração mais intensa entre os participantes. Esse engajamento coletivo pode fomentar novas amizades e gerar um ambiente mais acolhedor, resultando em maior interatividade e, conseqüentemente, em um melhor aprendizado.

Este artigo apresenta ideias para a aplicação da gamificação em sala de aula, destacando aspectos importantes que devem ser considerados para fundamentar as estratégias utilizadas. A introdução da gamificação no ambiente escolar, especialmente nas aulas de História, oferece uma nova abordagem para a educação moderna. Ela reafirma o papel da tecnologia em sala de aula, promovendo entusiasmo, aumento da motivação e engajamento, além de capacitação técnica e desenvolvimento pessoal. A gamificação, quando aplicada corretamente, pode transformar aulas monótonas e pouco atrativas em experiências envolventes e estimulantes.

Embora haja um grande debate sobre o uso da gamificação na educação, ainda são poucas as tentativas efetivas de sua implementação nos ambientes de ensino. Surge, então, a seguinte questão: como a gamificação pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de História, considerando as prerrogativas estabelecidas pelo ensino tradicional?

elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games (MATTASOGLIO NETO, 2017, p. 59).

Segundo Seixas et al. (2014), muitos profissionais ainda têm a visão de que a metodologia da gamificação pode não ser eficaz no ensino, devido a preconceitos relacionados à possível falta de atenção causada pelo uso de tecnologias em sala de aula. No entanto, é importante considerar que, se o estudante não se sente estimulado a interagir com o conteúdo, independentemente de a metodologia ser tradicional ou uma abordagem emergente como a gamificação, o resultado final será semelhante. Portanto, o segredo para encontrar bons resultados pode não estar apenas na escolha da metodologia, mas na capacidade de envolver e motivar os alunos.

O ministério da educação, publicou em 2012, um artigo que descreve como o professor pode interagir na “busca de metodologias e ferramentas pedagógicas que os motivem, a utilização dos jogos nas aulas de História tem se mostrado uma boa estratégia.” (CANO, 2012: p. 130), o ponto principal por trás da utilização desta metodologia é exatamente tentar ao máximo fazer com que os alunos não percam o interesse por qualquer que seja o conteúdo ministrado em questão.

De acordo com Fadel et al. (2014), “gamificação tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo”. Com a prerrogativa de evolução constante o uso desta “nova” metodologia, o docente pode e deve desafiar seus alunos a buscarem sempre o melhor possível, seja esse melhor à busca por mais conhecimento, ou ainda, a realização de alguma atividade que coloque em prática o que se absolveu durante os momentos teóricos.

De acordo com Tolomei (2017), há uma crise motivacional generalizada no cenário educacional, afetando instituições de ensino de diferentes nacionalidades e níveis de educação. Muitas vezes, essas instituições enfrentam dificuldades para engajar os alunos utilizando os métodos educacionais tradicionais. Atualmente, os professores têm assumido o papel de orientadores, incentivando os alunos a se tornarem protagonistas de sua própria aprendizagem e a buscar, através de seus interesses, maneiras de alcançar seus objetivos. Nesse contexto, a metodologia da gamificação surge como uma ferramenta potencial para estimular o desejo de aprender dos alunos.

Em seguida, será possível perceber a importância da gamificação no cotidiano escolar, bem como, seus pontos positivos e negativos, levando em consideração os trabalhos analisados previamente para elaboração desta pesquisa.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Metodologias Ativas

O conceito de metodologias ativas se estende de várias formas, mas para LOVATO (2018, pag.158), significa que, “Elas são metodologias nas quais o aluno é o protagonista central, enquanto os professores são mediadores ou facilitadores do processo”. Estas metodologias fazem dos estudantes o foco principal, se no ensino tradicional o professor praticava os estudos em seu entorno, agora os alunos serão instigados a transpassarem a barreira cômoda, fomentando assim seu senso de criatividade, autonomia, motivação e engajamento.

Conforme salienta BERBEL (2011), as metodologias ativas “têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor”. As metodologias ativas exigem muito mais do que uma simples dinâmica, características como responsabilidade, engajamento, autonomia e criatividade são atributos de extrema importância para realização delas.

Existem vários tipos de metodologias ativas e formas de aplicações, essas metodologias, usam métodos específicos que se encaixam em parâmetros que ajudam no fortalecimento do conhecimento. Como exemplos podemos citar algumas das mais conhecidas como:

- **Gamificação:** A gamificação Trata-se, de usar elementos de videogames (como por exemplo, desafios, regras, narrativas, levels e avanços de história) para o ensino. Assim sendo, é possível expor os alunos a problemas baseados em diferentes situações, colocando os alunos para agirem em grupo ou de forma individual.
- **Aprendizagem baseadas em problemas:** Esta metodologia permite que os discentes exercitem na pratica o conteúdo, ou seja, aprende-se fazendo, realizando tarefas e construindo conhecimentos.
- **Sala de aula invertida:** Esta metodologia introduz o conteúdo previamente, para que se possa acessar em ambientes diversos. Com isso, o tempo antes usado para o repasse do mesmo, agora será usado para discursão e debate em sala de aula.
- **Pesquisa de campo:** Esta metodologia leva em conta o fortalecimento do pensamento de análise, fazendo uma ponte entre os resultados e a pratica docente.

A escolha pela gamificação deu-se a partir da possibilidade da introdução de aulas planejadas a partir da linguagem de jogos, na qual surgem para engajar ainda mais os estudantes.

2.2 Gamificação

A gamificação se resume no seguinte conceito: consiste na aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar os usuários de forma lúdica. Portanto, a gamificação não é essencialmente o uso dos jogos em sala de aula, mas sim, trazer elementos presentes nos mesmos para motivar a criação de um tipo de storytelling em sala de aula, ou seja, criar histórias envolvendo os recursos dos jogos para melhor transmissão dos conteúdos da disciplina de História em seus anos finais.

De acordo com Tolomei (2017), o processo de gamificação é relativamente recente e surge da popularidade dos games e das possibilidades que eles oferecem para resolver e potencializar a aprendizagem em diferentes áreas do conhecimento. Nesse contexto, a gamificação tem um grande potencial na educação, especialmente na era digital, na qual os estudantes são introduzidos ao ambiente digital desde cedo.

Para Santaella, Nesteriuk e Fava (2018), por outro lado, embora seja fenômeno recente, a valorização cultural dos jogos digitais, assim como a conscientização sobre seus benefícios, vem se intensificando nos últimos anos. Complementando este pensamento, Wanderley (2017) enfatiza que, “segundo especialistas, essa narrativa é atrativa, pois consegue despertar interesse, aumentara participação, desenvolver criatividade e autonomia na resolução de problemas, promover diálogo, pois a competitividade deve ser equilibrada com cooperação muitas vezes”. Diante disso, a modificação de alguns dogmas da aprendizagem tradicional vai dando lugar há metodologias ativas emergentes no meio educacional.

A metodologia da gamificação pode ser aplicada usando simples materiais existentes no dia a dia escolar. Com foco nas aulas de História nos anos finais, conteúdos podem ser programados e adaptados dentro do universo de storrtelling presentes nos jogos.

2.3 Ensino de história nos anos finais

Segundo explicita a BNCC na introdução da disciplina de História em seu documento, é de extrema importância incorporar ferramentas auxiliaadoras para aplicação do conteúdo, visto, a gama temporal da corrente abordagem.

Para a Brasil (2018):

Para se pensar o ensino de História, é fundamental considerar a utilização de diferentes fontes e tipos de documento (escritos, iconográficos, materiais, imateriais) capazes de facilitar a compreensão da relação tempo e espaço e das relações sociais que os geraram.

Portanto, o auxílio da gamificação cumpre aspectos fundamentais para o ministro das aulas de História, uma coligação entre a relação do tempo espaço que podem ser vistos com o uso dos elementos dos jogos, juntamente com as relações sociais proporcionadas pelo incentivo do usas das ferramentas digitais.

Seguindo esta deixa, a BNCC revela que:

Nesse contexto, um dos importantes objetivos de História no Ensino Fundamental é estimular a autonomia de pensamento e a capacidade de reconhecer que os indivíduos agem de acordo com a época e o lugar nos quais vivem, de forma a preservar ou transformar seus hábitos e condutas. (BRASIL, 2018, p.397).

Consequentemente, a implementação de um método inovador que busca proporcionar aos discentes mais que uma autonomia, um papel de destaque em sala

de aula. Tudo isso, graças há flexibilidades das metodologias ativas, na qual a Gamificação faz parte.

Zichermann (2011) argumenta que ambientes que interagem com os aspectos e desejos dos usuários são eficazes para o engajamento dos alunos. Ele destaca que, através dos mecanismos da gamificação, é possível alinhar os interesses dos criadores de jogos com as motivações dos usuários. Assim, os professores podem ter confiança ao integrar a gamificação em suas metodologias, resultando em uma abordagem sinérgica e envolvente.

Observa-se que a gamificação, quando combinada com uma boa didática e uma parceria prática, pode resultar em maior participação e engajamento dos estudantes em sala de aula. Embora as habilidades desenvolvidas e praticadas com games não sejam amplamente exploradas nas escolas, e os jogos possam inicialmente parecer ameaçadores no ambiente educacional, essa percepção geralmente muda com a prática. A gamificação mostra seu valor quando é aplicada de maneira eficaz, desmistificando as preocupações iniciais e demonstrando seu potencial educativo.

O ensino de História se pautou durante muito tempo em “aprender História significava saber de cor nomes, fatos com suas datas, repetindo exatamente o que estava escrito no livro ou copiado nos cadernos” (BITTENCOURT, 2011). Contudo, constata-se que o ensino de história abrange muito mais do que simples nomes, características marcantes antes esquecidas podem ressurgir através do uso da tecnologia como ferramenta de apoio didático.

3. METODOLOGIA

O presente artigo utilizou-se do método de abordagem qualitativa de revisão de narrativa, na qual foi possível extrair a amostragem desejada a respeito da temática em questão. Utilizando o mecanismo de busca do google acadêmico, foi possível fazer o diagnóstico dos artigos imprimindo critérios básicos.

A pesquisa foi realizada do dia 01/09 até 12/10 do ano de 2024. As palavras chaves utilizadas no script foram: gamificação no ensino de história, na qual obteve-se 9.740 resultados aproximados, deste foram escolhidos 5, para serem compilados e analisados. O acervo coletado obteve análises à luz dos seguintes itens: objetivos, método utilizado, critérios de avaliação, contribuição científica e contribuição na prática.

A inclusão dos artigos foi realizada em Três etapas. Primeiramente, foi observado seus títulos e palavras chaves restringindo com novas palavras chaves, como: Metodologias, Ensino-Aprendizagem e Ensino de História resultando na seleção de 26 artigos. Em seguida, foi feita a leitura dos resumos para excluir aqueles que não atendiam aos critérios de relevância, reduzindo o número para 8 artigos. Após uma leitura completa desses, foram escolhidos 5, pois, apresentavam metodologias semelhantes em relação aos seus problemas de pesquisa e seus desdobramentos.

Construindo um paralelo entre a gamificação e o seu uso para o ensino de História nos anos finais, buscou-se destacar os benefícios dessa abordagem, além de minimizar a resistência em adotar métodos de ensino que utilizam tecnologias como ponto de partida.

4. ANÁLISE DOS DADOS (RESULTADOS E DISCUSSÕES)

Através de um diagnóstico detalhado, foram selecionados cinco artigos sobre gamificação e suas contribuições para o ensino, conforme mostrado no Quadro 1, com o objetivo de melhorar a capacidade dos alunos de retenção e a qualificação dos conteúdos abordados. Para esta consulta, utilizou-se o Google Acadêmico, uma ferramenta amplamente reconhecida e de credibilidade, que proporciona a busca pelo embasamento necessário para esta pesquisa de revisão de narrativa.

Quadro 1 – Artigos selecionados

TÍTULO	AUTOR/ANO	REVISTA
Artigo 1: Além dos livros: uma revisão de literatura do papel da gamificação no ensino de história;	SANTOS, N. M. dos. (2024)	Journal of Education Science and Health
Artigo 2: O jogo digital como proposta de gamificação no ensino de história da matemática;	MILANO, t. B.; SILVA, m. L. S. Da; AZEVEDO, f. C.; OGLIARI, I. N.	Bocehm
Artigo 3: Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado;	MARTÍNEZ-HITA, M. MIRALLES-MARTÍNEZ, P. Y GÓMEZ, C. J.(2024)	Revista Electrónica de Investigación Educativa
Artigo 4: Gamificação e Jogos no Ensino de História;	MONTEIRO, Claudia. 2024.	Revista Pleiade

Artigo 5: Gamificação e aprendizagem: Repensando o ensino de História por meio de jogos;	CÉFALO, M. L. de S.	HISTEDBR On-line
---	---------------------	------------------

Após a escolha dos artigos, ocorreu o processo de análise de cada artigo, para que houvesse o entendimento de como o uso da gamificação pode ajudar o ensino a transgredir o tradicionalismo, tornando a disciplina de História nos anos finais agradável para os discentes do ensino fundamental.

No entanto, a forma como a gamificação é abordada causa certos questionamentos, visto que, em nenhum caso é explícito se foi feito um estudo prévio sobre seu uso. Zichermann (2011), revela que em ambientes apropriados o uso de tal metodologia pode gerar bons frutos, mas faz-se necessário esse estudo preliminar, para diagnosticar quais pontos necessitam de atenção e se o uso da metodologia vai realmente surtir efeito positivo.

Para Bittencourt (2011), métodos que façam com que os discentes aprendam de maneira lúdica são realmente necessários, o ensino de História nos anos finais precisa ser muito mais do que um mero Ctrl C + Ctrl V do que está nas páginas dos livros. Os livros, foram e sempre serão um auxiliador fundamental, todavia, o ensino tradicionalista não surte o mesmo efeito do que no seu início, os tempos mudaram, é com essas mudanças surgiram a necessidade de uma ampliação da base elementar para o regimento em sala de aula.

Outro ponto importante, para que os profissionais da educação estejam prontos e preparados para fazer uso de qualquer tipo de metodologia, está relacionada ao entendimento de que, por mais que ambas as series sejam do ensino fundamental anos finais, um estudante que acabou de ingressar no 6º ano, não tem a mesma visão de um aluno que está no último ano do ensino fundamental anos finais, ou seja, o 9º ano.

De início, surgem padrões na maioria dos artigos, os mesmos, usam enredos envolvendo a gamificação em diferentes ecossistemas e seus pontos de interesse. O artigo 1, traz à tona a relevância da metodologia da gamificação. Através de uma revisão de literatura, é explicado como o uso dessa metodologia está amplamente relacionado ao aumento da participação e à facilidade de compreensão dos conteúdos aplicados, baseando-se em conceitos de jogos.

Essa experiência surgiu a partir da diferenciação do que são os jogos

tradicionais, e os elementos dos mesmos que serão introduzidos em sala de aula através de diversas técnicas. Se bem trabalhadas, trarão segundo o artigo, perspectivas positivas, caso contrário acarretaram em algum tipo de tendência negativa tanto para os estudantes quanto para as aulas de História.

Segundo o artigo 2, muitos alunos têm perspectivas negativas em relação às aulas de História, mesmo antes de interagir com conteúdo específicos. A pesquisa, por meio de testes, identificou melhorias significativas no entusiasmo dos estudantes durante as aulas de História. Questionários básicos sobre o professor da disciplina revelaram que o uso de elementos de jogos influenciou positivamente a percepção dos alunos em relação à matéria.

Trazendo uma perspectiva de acompanhamento no decorrer das avaliações, o presente texto, observou aumento da média, moda e mediana durante o uso experimental. Algo que comprova o uso da metodologia em campo. Ensino de História e Games reflete as preocupações de uma jovem docente que, sem negligenciar o debate com as pesquisas desenvolvidas na academia, compreende a sua práxis como significativa quando relaciona fundamentos da produção do conhecimento histórico (WANDERLEY, 2017).

No artigo 3, a relação entre gamificação e o uso de jogos digitais na representação em sala de aula é discutida. O autor afirma que os jogos, sejam digitais ou não, desempenham um papel fundamental na construção de aulas satisfatórias, destacando o engajamento e o caráter motivador que transformam uma aula antes considerada chata em uma experiência empolgante e esclarecedora desde que bem aplicados.

O quarto artigo, diferente dos anteriores, explicita o que e como ensinar, exemplificando pontos fundamentais relacionados a essa metodologia ativa de aprendizagem. A busca por um cenário propício faz toda a diferença nos resultados finais do processo. Um aspecto notável é o envolvimento emocional dos estudantes quando as atividades gamificadas são implementadas; o desejo de aprender e de vencer se torna evidente ao longo desse percurso. O artigo também apresenta dados que evidenciam um aumento significativo na aprendizagem ao se utilizar esse método.

O último artigo, de número 5, propõe reflexões sobre como as narrativas influenciam o processo de ensino-aprendizagem, podendo resultar em experiências que variam entre o extraordinário e aulas monótonas, sem participação dos discentes. O autor salienta que, embora o ensino de História necessite de novas ferramentas e

metodologias, o uso excessivo ou inconsciente dessas estratégias pode representar sérios riscos para a disciplina.

Trazendo um ponto de vista crítico, os artigos 1,2 e 4, desenvolvem ao longo de seus argumentos perspectivas super favoráveis a respeito da aplicação da metodologia baseado em elementos de jogos, descrevendo formas e entregando resultados satisfatórios em relação ao ensino de História evidenciados através de coleta de dados feita pelos mesmos ou transmitida através de outros títulos.

O artigo 3 e 5, por mais que defendam o uso desta teoria mencionada, veem com atenção as perspectivas prejudiciais que possam surgir se trabalhadas de forma equivocada. A gamificação é uma metodologia com bastante potencial, mas ainda a vertentes de ensinos que discutem a real eficiência da mesma, levando em consideração a falta de conhecimento correto idem a falta de recursos.

Levando em consideração os cinco artigos, observou-se uma característica comum em todos, o tempo decorrido que esta metodologia seria eficaz, visto que, os mesmos se baseiam em elementos de jogos e podem ficar repetitivos se mal utilizados. Fadel et al. (2014), argumenta que, a gamificação tem bases nos elementos dos jogos, os artigos usaram tais elementos visando instigar a imaginação dos estudantes dos anos finais, por entenderem que com o desenvolvimento intelectual e pessoal destas crianças/adolescentes, tal metodologia teria impacto imediato, visto que, as tecnologias emergentes modificaram não só a vida pessoal, mas também, o meio educacional. Visando este crescimento, o presente artigo chegou à conclusão de que a metodologia ativa gamificação tem total capacidade de não somente ajudar o ensino de História anos finais, mas toda e qualquer disciplina que esteja aberta a aceitar seus recursos, desde que, seja feito um estudo prévio que constate sua real necessidade.

5. CONCLUSÕES (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

Gamificar não é apenas uma técnica, mas uma oportunidade de conectar elementos presentes em jogos à realidade dos alunos em sala de aula. É possível utilizar apenas alguns elementos ou implementar todo o processo da metodologia, conforme descrito neste trabalho. O objetivo foi discutir e analisar propostas sobre o uso de elementos de jogos nas aulas de História, apontando caminhos que podem ser seguidos para que a gamificação se torne uma experiência didática de ensino-

aprendizagem digna de respeito.

Este artigo, apresentou o uso da Gamificação como ferramenta auxiliadora para o ensino de História focada nos anos finais, apresentando formas da introdução da mesma no ambiente escolar. Foram descrito formas de ingressar com a tecnologia em sala de aula de modo orgânico e agradável. Nota-se, que a maioria dos artigos selecionados para este estudo argumenta sobre a variedade de benefícios que estão atrelados a esta metodologia ativa da educação. Buscou-se através dos mesmos fazer uma análise da educação tradicionalista e seu modo operacional, que foram instaurados desde os tempos coloniais e se perpetuaram mesmo com as várias alterações das grades curriculares.

A gamificação mostra-se um estilo possível de adoção para sala de aula da grade curricular de História anos finais. Nesse aspecto, e possível fazer uso da mesma fazendo um diagnostico prévio para entendimento das variáveis em sala de aula, com isso, o ensino pode ser apresentado de forma igualitária e atraentes para todos os alunos.

No entanto, faz-se necessário que os docentes entendam que o uso da gamificação não irá ser a abordagem salvadora da disciplina de História. A mesma, irá fomentar possibilidades para que a aula ocorra de maneira criativa e boa aceitação por parte dos estudantes. A única maneira das aulas de História serem destaque ou não positivamente vai depender de como o profissional a frente da sala de aula vai se comportar. Caso haja formações continuadas para que este profissional possa se adaptar as novas tendências e metodologias, este docente tende a aperfeiçoar cada vez mais o ensino de História, fomentando um aprendizado baseado no interesse e não mais apenas na obrigação.

Para finalizar, segundo Mato Grosso (2010), “ensino de História, diante da realidade apresentada na contemporaneidade, requer a elaboração de propostas a partir de conceitos próprios, sendo estes fundamentais por aguçar o questionamento e a identificação das contradições presentes na sociedade”. Essas propostas podem ser facilmente alguma das metodologias ativas, a gamificação surge para aguçar o instinto do jovem e revolucionar o que antes era fatídico para algo inovador.

6. REFERÊNCIAS

- BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/0>>. Acesso em: 06 set. 2024.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Propostas curriculares de História: continuidades e transformações. In: BARRETO, Elba Siqueira de Sá (Org.). **Os currículos do ensino fundamental para as escolas brasileiras**. 2. ed. São Paulo: Fundação Carlos Chagas; Campinas, 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- CANO, Márcio Rogério de Oliveira (Org.). OLIVEIRA, Regina Soares de. ALMEIDA, Vanusia Lopes de. FONSECA, Vitória Azevedo. História. **Coleção A reflexão e a prática no ensino**. Volume 6. Ministério da Educação. PNBE do Professor 2013.
- CÉFALO, M. L. de S. Gamificação e aprendizagem: repensando o ensino de história por meio de jogos. **Revista HISTEDBR Online**, Campinas, SP, v. 22, p. 1-6, 2022. DOI:10.20396/rho.v22i00.8664833. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8664833>. Acesso em: 9 out. 2024.
- DA PAZ, Mauricio Fonseca. História e Gamificação: Reflexões e aplicabilidade de lúdicos no Ensino de História. **Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação ProfHistória da Universidade Federal do Paraná**. Paraná, 2018.
- DE AVILA DOS SANTOS, J.; LUIS CASTRO DE FREITAS, A. Gamificação Aplicada a Educação: Um Mapeamento Sistemático da Literatura. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 15, n. 1, 2017. DOI: 10.22456/1679-1916.75127. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/75127>. Acesso em: 16 set. 2024.
- FADEL, Luciane Maria. et al. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, São Paulo, 2014.
- LOVATO, Fabricio Luís. et al. Metodologia Ativas da Aprendizagem: Uma Breve Revisão. **Acta Scientiae**, v.20, n.2, pag.158, mar./abr. 2018.
- MATTASOGLIO NETO, Octavio. **Inovação acadêmica e aprendizagem ativa** (STHEMBrasil), Porto Alegre, 2017. 122p.
- Martínez-Hita, M. Miralles-Martínez, P. y Gómez, C. J.(2024). Gamificar la enseñanza de la historia: percepciones del alumnado. **Revista Electrónica de Investigación Educativa**, 26,e03,1-18
- MATO GROSSO (Estado). **Orientações Curriculares - Área de Ciências Humanas: Educação Básica**. Cuiabá: Seduc/MT, 2010.

MILANO, T. B.; SILVA, M. L. S. da; AZEVEDO, F. C.; OGLIARI, L. N. O JOGO DIGITAL COMO PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA DA MATEMÁTICA. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, [S. l.], v. 6, n. 17, p. 20–33, 2019. DOI: 10.30938/bocehm.v6i17.1147. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/BOCEHM/article/view/1147>. Acesso em: 30 set. 2024.

MONTEIRO, Claudia. Gamificação e Jogos no Ensino de História. **Revista Pleiade**. 18(43): 40-47,. DOI: 10.32915/pleiade.v18i43.1021. Abr.-Jun., 2024

Santaella, Lucia. Nesteriuk, Sérgio. Fava, Fabricio. Gamiicação em debate. **Blucher**, São Paulo, 2018. P. 212.

Santos, N. M. dos. (2024). ALÉM DOS LIVROS: UMA REVISÃO DE LITERATURA DO PAPEL DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA. **Journal of Education Science and Health**, 4(2), 1–9. Recuperado de <https://bio10publicacao.com.br/jesh/article/view/446>

Seixas, L. R. et al.. **Gamificação como Estratégia no Engajamento de Estudantes do Ensino Fundamental**. Mato Grosso do Sul: Anais eletrônicos do CBIE, 2014.

Tolomei, B.V., **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação**. EaD em Foco, 7 (2), 145–156, 2017.

WANDERLEY, Sonia. GAMIFICAÇÃO E ENSINO DA HISTÓRIA: UMA EXPERIÊNCIA DIDÁTICA. **Revista Transversos**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 8, p. 65-87, 11 dez. 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/transversos/article/view/31584/22498>. Acesso em: 09 set. 2024.

ZICHERMANN, Gabe. **Gamification by Design**. ISBN 1449397670. 150 pages. O'Reilly, 2011.