

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO

**A IDADE MÉDIA EM JOGO: CRIAÇÃO DE UMA EXPERIÊNCIA GAMIFICADA
NO ENSINO DE HISTÓRIA PARA OS ANOS FINAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

THE MIDDLE AGES IN GAME: CREATING A GAMIFIED EXPERIENCE IN
TEACHING HISTORY FOR THE FINAL YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

Alexandre Lemos Botelho Pimentel¹
Juliana Cristina Sousa da Silva²

RESUMO

Este artigo investiga como a gamificação pode ser aplicada no ensino de História, com foco no período medieval, por meio do jogo digital "Missão do Escriba Real". Trata-se de um estudo teórico e bibliográfico que analisa de que maneira elementos lúdicos, como pontuação, desafios, feedback imediato e recompensas simbólicas, são capazes de elevar o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa de estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. A importância das metodologias ativas na educação é discutida, posicionando a gamificação como uma estratégia que torna o aprendizado mais interativo e centrado no estudante. A análise abrange o contexto histórico medieval, o design e a estrutura do jogo em HTML, além de suas potencialidades e limitações pedagógicas. O roteiro e as questões do jogo foram elaborados com base em diretrizes curriculares, livros didáticos e literatura especializada, priorizando uma experiência educativa que integra narrativa histórica e elementos gamificados. Esperamos que este trabalho contribua para a reflexão sobre o impacto de recursos digitais e metodologias inovadoras no ensino de História, oferecendo subsídios para educadores interessados em estratégias gamificadas e incentivando o debate sobre o papel da tecnologia e do lúdico na aprendizagem histórica.

PALAVRAS-CHAVE

Gamificação, Ensino de História, Metodologias ativas, Aprendizagem significativa, Jogo digital.

ABSTRACT

This article examines the application of gamification in History education, focusing on the medieval period through the development of the digital game "Mission of the Royal Scribe". It is a bibliographic and theoretical study that explores how playful elements, such as scoring, challenges, immediate feedback, and symbolic rewards, can enhance engagement,

¹ Licenciado em História pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA); Especialista em Tutoria em Educação a Distância (UFMS), Docência com Ênfase na Educação Inclusiva (IFMG), Escolas Resilientes e Educação para Redução do Risco de Desastres (UFJF), Educação no Campo (UFPPB), Tecnologias Educacionais e Educação a Distância (IFG), Tecnologias para Educação Profissional e Tecnológica (IFSC), Ensino de Empreendedorismo e Criação de Negócios na Educação Básica (UFPI); E-mail: alexandre.lemos.botelho@gmail.com

² Professora Orientadora – Licenciada em Letras e Pedagogia. Mestre em Comunicação. Professora do Instituto de Educação e Inovação – IEDI. E-mail: julianacsousasilva@gmail.com

motivation, and meaningful learning among upper elementary students. The research highlights the relevance of active methodologies in education, presenting gamification as a strategy that makes learning more interactive and student-centered. The analysis addresses the historical context of the Middle Ages, the design and structure of the HTML-based digital game, and the potential and limitations of its use in pedagogical practice. The game's script and questions were developed based on curricular guidelines, textbooks, and specialized literature, emphasizing an educational experience that combines historical narrative with gamified elements. This study aims to offer insights into the use of digital resources and innovative methodologies in History teaching, providing guidance for educators seeking gamified strategies and fostering reflection on the role of technology and playfulness in historical learning.

KEYWORDS

Gamification, History teaching, Active methodologies, Meaningful learning, Digital game.

1 INTRODUÇÃO

O ensino de História nos anos finais do Ensino Fundamental enfrenta desafios significativos, especialmente no que diz respeito ao engajamento e à motivação dos estudantes. Temas complexos e distantes da realidade cotidiana dos alunos, como os relacionados à Idade Média, muitas vezes são percebidos como abstratos e pouco atraentes, o que dificulta a apropriação dos conceitos e prejudica a aprendizagem significativa. Ensinar a Idade Média de forma diferenciada é relevante porque permite que os alunos compreendam a origem de instituições, valores e estruturas sociais que ainda influenciam a sociedade contemporânea, aproximando o passado do presente e promovendo reflexões sobre cidadania, cultura e relações sociais. Diante desse cenário, as metodologias ativas vêm ganhando destaque, pois possibilitam a participação efetiva dos estudantes no processo educativo, incentivando a construção autônoma do conhecimento e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais (Carvalho, 2020; Menezes Nunes, 2021; Silva, 2023).

Dentre essas metodologias, a utilização de estratégias inspiradas em jogos destaca-se como uma alternativa capaz de tornar a aprendizagem mais dinâmica, motivadora e envolvente. Por meio de desafios, pontuações, feedbacks imediatos e recompensas simbólicas, como títulos e badges, essa abordagem estimula o protagonismo, a autonomia e o interesse dos alunos, tornando períodos históricos complexos mais acessíveis e interessantes (Antlia, 2023; Oliveira, 2022). Kapp (2012) enfatiza que o uso de recursos lúdicos na instrução transforma práticas tradicionais, tornando-as mais interativas, centradas na resolução de problemas e na participação ativa dos estudantes.

Nesse contexto, o presente artigo apresenta o desenvolvimento e a análise teórica do jogo digital Missão do Escriba Real, estruturado em formato HTML como um quiz interativo. No jogo, o estudante assume o papel de um escriba real em uma missão para recuperar o "Livro Sagrado da História", enfrentando desafios sobre o sistema feudal, as cruzadas, as epidemias e os avanços culturais e científicos do período medieval. O roteiro e a seleção das perguntas foram baseados no livro didático História Doc, 6º ano (Editora Saraiva, PNLD 2024-2027), na revisão bibliográfica sobre a Idade Média e nas diretrizes curriculares dos anos finais do Ensino Fundamental, em conformidade com a BNCC (Brasil, 2017).

O estudo busca responder à seguinte questão-problema: como a aplicação de um jogo digital pode contribuir para a compreensão e o engajamento dos alunos no estudo da Idade Média? A análise teórica é fundamentada em uma literatura especializada para avaliar as potencialidades e limitações dessa estratégia no ensino de História, considerando seu papel na promoção de aprendizagem significativa e na motivação dos estudantes. Além disso, pretende-se discutir a relevância social e acadêmica do uso de jogos digitais como recurso pedagógico, evidenciando alternativas que rompam com práticas utilitaristas centradas na memorização e ofereçam uma abordagem mais contextualizada

e interativa do conhecimento histórico. O artigo está estruturado para apresentar inicialmente a fundamentação teórica, seguida da descrição detalhada do jogo, de sua análise crítica e, por fim, das considerações finais sobre a aplicabilidade dessas práticas no ensino da Idade Média.

2 GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A gamificação no contexto educacional consiste na utilização de elementos e dinâmicas típicas de jogos em atividades de ensino-aprendizagem, com o objetivo de tornar o processo mais motivador e interativo (Carvalho, 2020; Menezes Nunes, 2021). Essa abordagem tem se mostrado eficaz para enfrentar desafios tradicionais do ensino de História, especialmente nos anos finais do Ensino Fundamental, quando temas complexos e distantes da experiência cotidiana dos alunos, como a Idade Média, podem gerar desinteresse e dificuldade de compreensão. Carvalho (2020) enfatiza que a gamificação permite uma aproximação mais concreta de períodos históricos, transformando a aprendizagem em uma experiência dinâmica, na qual o estudante é incentivado a explorar, refletir e aplicar conhecimentos.

Além disso, a gamificação está diretamente relacionada com as habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como pensamento crítico, cultura digital, argumentação e responsabilidade. Ao interagir com desafios, realizar escolhas estratégicas e refletir sobre consequências dentro de jogos educativos, os alunos exercitam competências cognitivas e socioemocionais que extrapolam o conteúdo histórico, favorecendo a formação integral (Brasil, 2017). Estudos recentes sobre gamificação na Educação Básica, como a revisão sistemática realizada por Machado, Rostas e Cabreira (2023), reforçam que essa abordagem contribui para maior motivação, engajamento e compreensão dos conteúdos, além de promover relações mais positivas entre estudantes e professores, quando aplicada de forma planejada e fundamentada em teorias de aprendizagem.

3 GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE HISTÓRIA

Menezes Nunes (2021) ressalta que a gamificação contribui para o protagonismo do aluno, pois a interação com desafios, acúmulo de pontos e obtenção de reconhecimento fortalece a autonomia e o engajamento. Kapp (2012) reforça que a aprendizagem baseada em jogos promove retenção de conteúdo e envolvimento cognitivo, combinando desafios progressivos, feedback contínuo e objetivos claros, elementos essenciais para a aprendizagem significativa, conforme também defendido por Ausubel na teoria da aprendizagem significativa.

No ensino de História Medieval, Oliveira (2022) destaca que recursos tecnológicos, especialmente jogos digitais, permitem que os alunos vivenciem de forma simbólica contextos históricos complexos, favorecendo a compreensão dos aspectos políticos, sociais e culturais do período. Silva (2023) amplia essa perspectiva ao evidenciar que a integração de metodologias ativas e tecnologias educacionais oferece múltiplas formas de acesso ao conhecimento e estimula o raciocínio crítico.

Dessa forma, a utilização de jogos como ferramenta didática potencializada o aprendizado dos conteúdos históricos devido o seu caráter lúdico, destoando da forma tradicional de ensino com aulas no estilo palestra e abordagem puramente expositiva e aproximando o educando da sua própria realidade, uma vez que jogos digitais tem sido cada vez mais comum no dia a dia dos jovens.

4 A BNCC E O ENSINO DA IDADE MÉDIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017) indica a necessidade de desenvolver competências relacionadas à leitura crítica da realidade, análise de múltiplas fontes e compreensão de processos históricos, articulando o conteúdo ao cotidiano e à cultura digital. Ao ensinar a Idade Média de forma diferenciada, é possível relacionar eventos, transformações sociais e culturais do período com fenômenos contemporâneos, estimulando a reflexão sobre a sociedade atual, valores, cidadania e a construção de conhecimento histórico crítico.

Além das competências gerais, a BNCC (Brasil, 2017) apresenta habilidades específicas para a disciplina de História no 6º ano que se relacionam diretamente com o conteúdo medieval. Essas balizas são trabalhadas do livro História.DOC (Vainfas et al. 2022, p. 44) da seguinte forma:

Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos (EF06HI16); diferenciar escravidão, servidão e trabalho livre no mundo antigo (EF06HI17); analisar o papel da religião cristã na cultura e nos modos de organização social no período medieval. (EF06HI18); descrever e analisar os diferentes papéis sociais da mulher na Grécia, em Roma e no período medieval (EF06HI19).

Assim, as atividades e metodologias que promovam interação, reflexão e engajamento, como jogos educativos gamificados, podem contribuir para que os estudantes alcancem essas habilidades de forma mais concreta e significativa.

5 JOGOS DIGITAIS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

O jogo digital intitulado Missão do Escriba Real foi desenvolvido em HTML, com roteiro e perguntas baseados no livro didático História.Doc (Saraiva, 2024), complementados por revisão bibliográfica sobre o período medieval e pelas diretrizes curriculares da BNCC (Brasil, 2017). Ele combina narrativa imersiva, sistema de pontuação progressiva, feedback imediato, títulos e badges, estimulando o engajamento e promovendo aprendizagem significativa. O aluno assume o papel de um escriba real em missão para recuperar o "Livro Sagrado da História", enfrentando desafios sobre o sistema feudal, as cruzadas, epidemias e avanços culturais e científicos, permitindo a construção ativa do conhecimento.

A Teoria da Aprendizagem Significativa, proposta por Ausubel, sustenta que a aprendizagem ocorre quando novas informações se conectam de forma relevante com os conhecimentos pré-existentes do aluno, favorecendo compreensão duradoura e significativa. Nesse sentido, o uso de jogos digitais permite que o estudante construa sentido a partir de desafios interativos, ligando conceitos históricos a situações contextualizadas e experiências concretas (Carvalho, 2020; Menezes Nunes, 2021; Silva, 2023; Kapp, 2012).

Além disso, autores que discutem aprendizagem mediada por tecnologias digitais, mencionados ao longo deste artigo, destacam que recursos como quizzes interativos, narrativas imersivas e feedback imediato potencializam a motivação, o engajamento e a retenção de conteúdos, contribuindo para experiências educativas mais envolventes e eficazes. A análise teórica do jogo segue a abordagem de revisão bibliográfica e estudo de conteúdo, avaliando suas potencialidades e

limitações e discutindo criticamente os aspectos pedagógicos envolvidos, evidenciando como a aplicação de jogos digitais pode superar práticas centradas em memorização e ensino utilitarista.

6 METODOLOGIA

O presente estudo se caracteriza como uma pesquisa aplicada, de natureza qualitativa, com abordagem descritiva, voltada para a análise teórica do jogo digital Missão do Escriba Real, destinado ao ensino da Idade Média para alunos dos anos finais do Ensino Fundamental (Lösch; Rambo; Ferreira, 2023; Sousa; Lopez; Andrade, 2007). A pesquisa qualitativa permite compreender de forma aprofundada as potencialidades do recurso didático, enquanto a abordagem descritiva possibilita detalhar as características do jogo, seus elementos pedagógicos e sua estrutura, sem a necessidade de aplicação experimental em sala de aula.

O estudo não envolve a implementação prática do jogo, concentrando-se em uma reflexão crítica sobre seu desenvolvimento, estrutura e potencial educativo. Essa opção se justifica pela necessidade de avaliar teoricamente o recurso, permitindo identificar pontos fortes e limitações, bem como alinhar a proposta com a bibliografia especializada e as diretrizes curriculares. Além disso, considerando que a infraestrutura tecnológica e o acesso à internet podem ser limitados em algumas escolas públicas, a análise teórica garante que o estudo seja consistente, relevante e aplicável em contextos diversos, sem depender de condições externas que poderiam comprometer a validade do levantamento.

O desenvolvimento do jogo seguiu um planejamento sistemático, iniciando com a seleção e análise do conteúdo histórico abordado, utilizando como referência o livro didático História.Doc (Saraiva, 2024) e a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017). A escolha das questões do quiz e da narrativa do jogo levou em consideração temas centrais da Idade Média, como o sistema feudal, as cruzadas, epidemias e avanços culturais, garantindo coerência com os objetivos pedagógicos e relevância histórica.

O jogo foi estruturado como um quiz interativo em formato HTML, permitindo respostas imediatas às perguntas e integração de elementos lúdicos, como pontuação progressiva, títulos e badges. O uso do HTML foi motivado por sua simplicidade e exigência mínima de recursos computacionais, possibilitando que o jogo seja executado tanto em computadores simples quanto em smartphones, inclusive sem necessidade de conexão à internet. Essa característica torna o jogo especialmente útil em escolas públicas, onde nem sempre a infraestrutura tecnológica e o acesso à internet são favoráveis para a implementação de metodologias gamificadas.

O roteiro do quiz foi elaborado com base nos princípios da gamificação, incorporando narrativa contextualizada e elementos de design instrucional, conforme Kapp (2012). A análise teórica do jogo seguiu o método de revisão bibliográfica, combinado à análise de conteúdo, permitindo refletir sobre as potencialidades e limitações do recurso no ensino de História, especialmente em relação ao engajamento, motivação, protagonismo do aluno e aprendizagem significativa.

Quadro 1 – Critérios de análise do jogo “Missão do Escriba Real”

Critério	Descrição
Motivação	Capacidade de engajar e despertar interesse dos alunos durante as atividades do jogo.
Acessibilidade	Facilidade de uso em diferentes dispositivos e possibilidade de execução offline.

Critério	Descrição
Clareza pedagógica	Objetividade na apresentação dos conteúdos e perguntas coerentes com objetivos educacionais.
Fidelidade histórica	Correção e precisão dos conteúdos relativos ao período medieval.
Potencial de engajamento	Estímulo ao protagonismo, à resolução de desafios e à interação com o conhecimento histórico.

Fonte: PIMENTEL, Alexandre Lemos. Missão do Escriba Real: jogo digital gamificado para o ensino da Idade Média. 2025.

7 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise teórica do jogo digital Missão do Escriba Real permite compreender de que forma a gamificação pode contribuir para a aprendizagem da Idade Média e para o engajamento dos alunos nos anos finais do Ensino Fundamental. A reflexão busca responder à questão-problema: Como a gamificação pode contribuir para a compreensão e o engajamento dos alunos no estudo da Idade Média? A análise considerou a relação entre os elementos do jogo e os conceitos destacados por autores especializados em gamificação, ensino de História e aprendizagem significativa.

7.1 Potencialidades do Jogo

O jogo apresenta múltiplas potencialidades pedagógicas, principalmente na motivação e na participação ativa do estudante. Kapp (2012) ressalta que elementos como feedback imediato, pontuação progressiva e recompensas simbólicas favorecem o engajamento e fortalecem a autonomia. No Missão do Escriba Real, esses elementos são incorporados ao quiz interativo, estimulando o aluno a superar desafios, refletir sobre seus erros e desenvolver estratégias de resolução, consolidando o aprendizado histórico.

Oliveira (2022) enfatiza que a vivência simbólica de contextos históricos permite aos estudantes compreender aspectos políticos, sociais e culturais de forma concreta. A narrativa do escriba, os desafios relacionados ao sistema feudal, às cruzadas e às epidemias tornam o aprendizado mais significativo, pois os alunos experienciam de maneira lúdica os eventos do período medieval. Silva (2023) complementa que a integração de metodologias ativas com tecnologias educacionais amplia as formas de acesso ao conhecimento e promove o pensamento crítico. Além disso, Menezes Nunes (2021) destaca que a gamificação estimula competências socioemocionais, como planejamento, perseverança e tomada de decisão, ao colocar o estudante como protagonista de sua própria aprendizagem.

Experiências relatadas na literatura reforçam essas potencialidades. Carvalho (2020), por exemplo, descreve o uso do jogo Timeline, aplicado a uma turma de 3º ano do Ensino Médio, em que os alunos montam linhas do tempo com cartas de eventos históricos. Essa atividade promove imersão, engajamento e consciência histórica, permitindo aos estudantes relacionar eventos de maneira prática e contextualizada. Assim como no Missão do Escriba Real, o Timeline evidencia que jogos educativos podem tornar o aprendizado histórico mais dinâmico, participativo e conectado à compreensão do tempo e dos processos sociais.

Outro ponto positivo é a simplicidade do formato HTML do jogo, que permite execução em computadores simples e smartphones, inclusive off-line. Essa característica é especialmente relevante para escolas públicas com infraestrutura limitada, garantindo que a gamificação possa ser aplicada de forma inclusiva e acessível.

7.2 Limitações Encontradas

Embora o jogo apresente benefícios claros, algumas limitações foram identificadas. Primeiramente, a ausência de recursos específicos de acessibilidade pode dificultar a participação de alunos com deficiências visuais, auditivas ou motoras, restringindo a inclusão plena. Além disso, a implementação depende do acesso a dispositivos e tecnologias digitais, o que pode ser um obstáculo em escolas públicas com infraestrutura limitada ou em contextos nos quais os estudantes não possuem computadores, tablets ou smartphones adequados. A falta de conexão à internet em determinadas localidades também pode limitar o uso do jogo de forma completa, apesar da possibilidade de execução off-line.

Outro ponto a ser considerado é que o formato de quiz, por sua própria natureza, restringe o aprofundamento em debates complexos, análise crítica de fontes e reflexão histórica detalhada, exigindo complementação com atividades presenciais, discussões mediadas ou projetos interdisciplinares. Silva (2023) ressalta que a gamificação é mais eficaz quando integrada a estratégias pedagógicas diversificadas, reforçando que a tecnologia não substitui o papel do professor, mas amplia suas possibilidades de mediação e contextualização do conhecimento.

7.3 Relação com a BNCC

O jogo se conecta diretamente às competências gerais da BNCC, como pensamento crítico, cultura digital, argumentação e responsabilidade (Brasil, 2017). Durante o quiz, o aluno analisa alternativas, toma decisões e compreende eventos históricos, desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais. Carvalho (2020) destaca que metodologias ativas favorecem aprendizagens duradouras e significativas, enquanto Menezes Nunes (2021) evidencia que experiências lúdicas tornam conceitos complexos mais compreensíveis e próximos da realidade dos estudantes. O jogo, portanto, contribui para a formação integral do aluno, articulando conteúdo histórico, habilidades críticas e protagonismo.

Além das competências gerais, os questionários gamificados estão diretamente alinhados às habilidades específicas de História para os anos finais do Ensino Fundamental. Por meio das atividades propostas, os alunos podem caracterizar e comparar dinâmicas sociais e formas de organização do trabalho no período medieval (EF06HI16) e analisar o papel da religião cristã na cultura e na organização social (EF06HI18). Essa articulação demonstra que a gamificação não apenas engaja e motiva, mas também garante coerência pedagógica, assegurando que o conteúdo trabalhado esteja em consonância com as exigências curriculares oficiais e promovendo aprendizagens significativas e contextualizadas.

Quadro 2: Comparativo do Ensino tradicional x Ensino com gamificação

Aspecto	Ensino Tradicional	Ensino com Gamificação (<i>Missão do Escriba Real</i>)
Motivação	Baixa, centrada em memorização	Elevada, por meio de desafios, feedback e recompensas
Compreensão histórica	Passiva, leitura e memorização	Ativa, vivência simbólica, narrativa imersiva
Engajamento	Limitado e pontual	Contínuo, estimulado por pontuação, badges e progressão
Desenvolvimento de habilidades	Reduzido	Ampliação do pensamento crítico, argumentação e cultura digital
Contextualização	Fraca, desconectada da experiência do aluno	Forte, conectada à vivência e aos desafios do jogo
Autonomia do aluno	Dependente do professor	Estimulada, com decisões próprias e reflexão crítica
Retenção de conteúdo	Baixa	Alta, reforçada por feedback e prática repetida

Fonte: PIMENTEL, Alexandre Lemos. *Missão do Escriba Real: jogo digital gamificado para o ensino da Idade Média*. 2025; BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação básica. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 25 ago. 2025.

O quadro evidencia a diferença entre abordagens tradicionais e metodologias gamificadas, mostrando como a integração de elementos de jogos no ensino da Idade Média pode transformar a experiência do aluno, tornando-a mais engajadora, motivadora e alinhada às competências contemporâneas da BNCC.

A análise crítica demonstra que o jogo favorece aprendizagens significativas, promove engajamento contínuo e contribui para a formação de competências cognitivas e socioemocionais, oferecendo uma alternativa pedagógica consistente frente às práticas convencionais centradas em memorização e exposição passiva de conteúdo.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise teórica realizada evidencia que a utilização de elementos de jogos digitais no ensino da Idade Média apresenta um significativo potencial para tornar o aprendizado mais atrativo e interativo. A abordagem gamificada favorece o engajamento dos estudantes, estimula o protagonismo e promove a aprendizagem significativa ao combinar narrativa contextualizada, desafios progressivos, feedback imediato e recompensas simbólicas. Esses elementos contribuem para o desenvolvimento de competências previstas na BNCC, como pensamento crítico, cultura digital, argumentação e responsabilidade (Brasil, 2017; Carvalho, 2020; Menezes Nunes, 2021; Kapp, 2012), evidenciando que a aprendizagem se torna mais conectada com a realidade do estudante e com a sociedade contemporânea, uma vez que promove reflexão crítica sobre eventos e estruturas históricas que influenciam o mundo atual.

Além disso, a escolha de um formato simples, compatível com computadores e smartphones, inclusive em modo off-line, revela a importância de recursos tecnológicos acessíveis, especialmente em escolas públicas com infraestrutura limitada. A análise indicou que, mesmo sem aplicação prática

em sala de aula, é possível identificar contribuições pedagógicas importantes, como a aproximação de conceitos complexos da Idade Média, a contextualização histórica, o incentivo à autonomia do estudante e a criação de experiências de aprendizagem mais significativas e motivadoras.

Ainda, ao comparar a abordagem tradicional do ensino histórico, baseada na memorização e repetição de conteúdo, com o uso de recursos gamificados, verifica-se que esta última possibilita a construção ativa do conhecimento, facilita a compreensão de processos históricos complexos e fortalece a capacidade de análise crítica. A reflexão teórica sugere que jogos digitais estruturados de maneira planejada podem ser incorporados como complemento das práticas pedagógicas, promovendo inovação, diversidade metodológica e maior aproximação do aluno com o conteúdo.

É recomendável que estudos futuros explorem a implementação prática de jogos digitais em diferentes contextos educacionais, avaliando empiricamente sua eficácia, bem como investiguem novas formas de integrar metodologias ativas e tecnologias educacionais, ampliando as possibilidades de inovação no ensino de História e fortalecendo a aprendizagem crítica e contextualizada.

REFERÊNCIAS

ANTLIA. **História da gamificação**. Disponível em: <https://antlia.com.br/artigos/historiada-gamificacao/>. Acesso em: 3 ago. 2025.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação básica. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 25 ago. 2025.

CARVALHO, Juliana Cruz. **História e gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de História**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Sergipe, Sergipe, 2020. Disponível em: https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/16040/2/Juliana_Cruz_Carvalho.pdf. Acesso em: 3 ago. 2025.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. 2012. Disponível em: <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2048/1210>. Acesso em: 25 ago. 2025.

LÖSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. de L. **A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação**. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 18, n. 00, e023141, 2023. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riace.v18i00.17958>.

MACHADO, Alex Pereira; ROSTAS, Guilherme Ribeiro; CABREIRA, Tauã Milech. **Gamificação na Educação Básica: uma revisão sistemática do cenário nacional**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 34., 2023, Brasília. *Anais...* Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 1793-1804. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/26708/26527>. Acesso em: 8 set. 2025.

MENEZES NUNES, Franklin. **Criação de jogos digitais para o ensino de História: uma proposta gamificada para os anos finais do Ensino Fundamental**. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Sergipe, Sergipe, 2021. Disponível em:

https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/19464/2/FRANKLIN_MENEZES_NUNES.pdf. Acesso em: 3 ago. 2025.

OLIVEIRA, Elder Gomes de. **Games no ensino de História**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiás, 2022. Disponível em: <https://repositorio.pucgoias.edu.br/jspui/bitstream/123456789/4475/1/GAMES%20NO%20ENSINO%20DE%20HISTORIA.pdf>. Acesso em: 3 ago. 2025.

PIMENTEL, Alexandre Lemos. **Missão do Escriba Real: jogo digital gamificado para o ensino da Idade Média**. 2025.

VAINFAS, Ronaldo; FERREIRA, Jorge Luiz; FARIA, Sheila Siqueira de Castro; CALAINHO, Daniela Buono. **História.DOC**. 3. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2022. Disponível em: <https://www.edocente.com.br/pnld/obra/leitor-pdf/historia-doc-6o-ano-pnld-2024-objeto-1-anos-finais-ensino-fundamental/?obraId=6062>. Acesso em: 8 set. 2025.

SILVA, Ana Paula Freire da. **Gamificação como recurso didático para o ensino de História: possibilidades e desafios**. 2023. Artigo científico – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2023. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/23486/13362>. Acesso em: 3 ago. 2025.

SOUSA, Antonio José Figueiredo Peva de; LOPEZ, André Porto Ancona; ANDRADE, Sonia Cruz-Riascos de. **Metodologia, método e técnica de investigação científica em Ciência da Informação: teses e dissertações do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade de Brasília** (PPGCInf/UnB) em 2006-2007. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: IBICT, 2008. Disponível em: <http://enancib.ibict.br/index.php/enancib/ixenancib/paper/viewFile/3100/2226>. Acesso em: 2 set. 2025.

VAINFAS, Ronaldo; FERREIRA, Jorge Luiz; FARIA, Sheila Siqueira de Castro; CALAINHO, Daniela Buono. **História.DOC**. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2022. Disponível em: <https://www.edocente.com.br/pnld/obra/leitor-pdf/historia-doc-6o-ano-pnld-2024-objeto-1-anos-finais-ensino-fundamental/?obraId=6062> . Acesso em 2 set.2025