



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE RORAIMA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM “EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO”

ANEXO II

CARTA DE ANUÊNCIA DO ORIENTADOR

Alunos (as):
Graziela de Moraes D'Annibali
Tatiane de Moraes D'Annibali

Título: OS IMPACTOS DA GAMIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA COM ÊNFASE NO ENSINO DE HISTÓRIA

Quanto à presença na orientação:

As orientações foram realizadas por meio de aplicativo de mensagens, em interações síncronas. No entanto, as estudantes apresentaram baixa assiduidade nos contatos e não demonstraram iniciativa em esclarecer dúvidas relacionadas à escrita do artigo.

Quanto à qualidade das atividades realizadas:

As atividades foram parcialmente cumpridas em relação ao que havia sido proposto. O prazo estabelecido pelo programa está sendo atendido, entretanto, as discentes não seguiram integralmente as orientações fornecidas. Além disso, o trabalho apresenta lacunas, especialmente pela ausência do item Resultados.

Diante do exposto a nota do trabalho escrito é 20 pontos e,

- encaminho com minha anuência o trabalho de TCC para apresentação em Banca on-line.
- encaminho com ressalvas o trabalho de TCC para apresentação em Banca on-line.
- não recomendo a apresentação do trabalho.

Boa Vista, 21 de setembro de 2025

Documento assinado digitalmente
gov.br WILSON BOTELHO DO NASCIMENTO FILHO
Data: 21/09/2025 13:01:33-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Professor Orientador

OS IMPACTOS DA GAMIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE BIBLIOGRÁFICA COM ÊNFASE NO ENSINO DE HISTÓRIA

Graziela de Moraes D'Annibali¹
Tatiane de Moraes D'Annibali²
Wilson Botelho do Nascimento Filho³

RESUMO

O presente artigo advém dos estudos desenvolvidos na Pós-graduação Lato Sensu em Métodos e Técnicas de Ensino do Instituto Federal de Roraima trazendo uma análise bibliográfica acerca da metodologia ativa Gamificação no Ensino de História, buscando compreender seus impactos no engajamento, protagonismo estudantil e na aprendizagem significativa. Diante das transformações sociais, culturais e tecnológicas da sociedade líquida ao qual vivemos, é crucial ressignificar as práticas pedagógicas para atender o público discente do século XXI, buscando despertar interesse e motivação. A gamificação ao incorporar elementos do universo gamer possibilita a construção da narrativa histórica de maneira lúdica estimulando a atitude historiadora nos jovens. O referencial teórico é Circe Maria Fernandes Bittencourt que, neste presente estudo dialogará com autores como Huizinga e Fardo para trabalhar o valor do lúdico na Educação Contemporânea constatando a assertividade do método.

Palavras-chave: Aprendizagem; Gamificação; História.

ABSTRACT: This article derives from studies developed in the Lato Sensu Postgraduate Program in Teaching Methods and Techniques at the Federal Institute of Roraima. It provides a bibliographic analysis of the active methodology Gamification in History Teaching, seeking to understand its impact on engagement, student empowerment, and meaningful learning. Given the social, cultural, and technological transformations of our modern society, it is crucial to redefine pedagogical practices to serve 21st-century students, seeking to spark interest and motivation. By incorporating elements of the gaming universe, gamification enables the playful construction of historical narratives, fostering a historian's attitude in young people. The theoretical framework is Circe Maria Fernandes Bittencourt, who, in this study, will engage with authors such as Huizinga and Fardo to explore the value of play in Contemporary Education, confirming the method's effectiveness.

Keywords: Learning; Gamification; History.

¹ Estudante da Pós-Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino do Instituto Federal de Roraima. Licenciada em História e Língua Portuguesa. *E-mail:* grazielamoraes@prof.educacao.sp.gov.br

² Estudante da Pós-Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino do Instituto Federal de Roraima. Licenciada em História e Língua Portuguesa. *E-mail:* tannibali@prof.educacao.sp.gov.br

³ Professor do quadro permanente da Escola Agrotécnica (EAGRO) da Universidade Federal de Roraima, Mestre em Química e Graduado em Química (UFRR). *E-mail:* wilson.botelho@ufr.br

INTRODUÇÃO

O ensino de História passou por distintas transformações ao decorrer do tempo. No século XIX, estudar o componente “significava saber de cor nomes e fatos com suas datas, repetindo exatamente o que estava escrito no livro ou copiados no caderno (...) Como castigo pela imprecisão de termos ou esquecimento de algumas palavras, recebiam a famosa palmatória” (BITTENCOURT, 2008, p. 67). Este panorama revela um método de ensino pautado na memorização e na punição ao erro denotado por um ensino tradicional e mecânico.

Essa metodologia permaneceu vigente até a década de 1980, quando a “preocupação com uma necessária revisão sobre o ensino de História no país começa a se delinear em meio ao contexto de redemocratização” (KNACK; FRIDERICHS, 2018, p. 134). No entanto, apesar das discussões e tentativas de inovações pedagógicas, muitos docentes começaram a contestar o distanciamento do que aprendiam nas universidades e o que capazes de ministrar em sala de aula. Lima (2007, p. 164) aponta a “profunda dissensão entre o que aprendíamos na academia e o que deveríamos ensinar aos nossos alunos”, um dilema educacional que também fomentou a manutenção do ensino tradicional.

No século XXI, a Base Nacional Comum Curricular, exige a ruptura com métodos retrógrados e foca no protagonismo juvenil, o que demanda novas técnicas de ensino, portanto, a gamificação surge como uma “abordagem que faz uso de elementos característicos dos jogos para promover um ambiente motivacional e propício para a aprendizagem” (CUNHA, p. 14, 2024), possibilitando a construção de narrativas históricas de modo atrativo e dinâmico. Huizinga (2000, p. 37) ressalta que “a vida social se reveste de formas supra biológicas, que lhe conferem uma dignidade superior sob a forma de jogo, e é através deste último que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo”, o que reforça o potencial do lúdico no ensino-aprendizagem de História.

Diante do exposto, a gamificação no ensino de História exterioriza-se como uma temática pouco explorada no campo educacional, o que elucida a necessidade de guarnecer subsídios teóricos que apoiem docentes na busca por metodologias inovadoras capazes de engajar e motivar discentes. Este estudo excogita os impactos da gamificação no Ensino de História por meio de uma análise bibliográfica, buscando compreender suas potencialidades para promover engajamento, protagonismo estudantil e aprendizagem significativa.

O artigo está estruturado em seis seções: a primeira interpela o referencial teórico mediante as metodologias ativas e gamificação; a segunda contextualiza o ensino de História; a terceira discute as metodologias utilizadas; a quarta examina as experiências de gamificação

aplicadas à Educação Básica; a quinta apresenta as considerações finais; e a sexta encerra com as referências bibliográficas.

1 O ENSINO DE HISTÓRIA E SUAS TRANSFORMAÇÕES

No contexto pedagógico, o ensino de História “passou por mudanças significativas quanto à métodos, conteúdos e finalidades até chegar à atual configuração nas propostas curriculares” (BITTENCOURT, 2008, p. 33). No campo finalidade, Braudel (1965, p. 265) aborda que “a história dos últimos cem anos quase sempre política, centrada no drama dos ‘grandes acontecimentos’” privilegiando apenas a micro história do tempo curto. Corroborando essa perspectiva, Silva e Fonseca (2020, p. 15), afirmam que, desde o século XIX, os conteúdos curriculares “configuram não apenas o papel formativo da História como disciplina escolar, mas também estratégias de construção/manipulação do conhecimento histórico”.

A partir da década de 1970, há mudanças: na última etapa da escola primária de caráter elitista, a disciplina passou a ser concebida como “instrumento pedagógico significativo na construção de uma identidade nacional” (BITTENCOURT, 2008, p. 60), através da leitura, da escrita, da oralidade e da moral cívica, esse conhecimento foi construído e perpetuado. Já a escolarização das classes populares foi mais tardia e tendeu a reproduzir o conceito de cidadania, para relembrar a posição hierárquica de cada indivíduo na sociedade.

Quanto aos métodos de ensino, no século XIX, o foco era a memorização, considerada como habilidade primordial a exigir do estudante. Deste modo, as transformações do ensino de história foram gradativas e perpetuaram ao longo dos séculos e, a partir do “início de 1980 que esse tema passa a ser objeto de pesquisa e não apenas de prática pedagógica” (KNACK; FRIDERICHS, 2018, p. 85), os parâmetros curriculares passaram a enfatizar o componente em meio a redemocratização, com a tendência a focar na aprendizagem significativa que se consolida na contemporaneidade.

Esse processo culmina no século XXI, onde o discente assume o papel central na construção do seu conhecimento, enquanto o docente atua somente como um mediador dessa aprendizagem. Essas alternâncias podem ser corroboradas com Fiorese e Trevesol:

Tais mudanças impulsionam a renovação e a ressignificação da docência por meio da incorporação de novas formas de pensar e realizar a prática pedagógica em um processo de inovação, levando os professores a ampliarem suas concepções, a repensarem e reinventarem suas atividades educativas (...) visando superar a pedagogia tradicional baseada na reprodução de conhecimento a partir de uma prática inovadora, que promova a produção de conhecimento (2024, p. 3).

Entre as metodologias recentes, a gamificação está presente na atual configuração do ensino de História e “tem como objetivo fazer com que o ensino seja mais atrativo aos estudantes” (MARTINS et al., 2016, p. 306), visando promover o engajamento, o protagonismo juvenil, a atitude historiadora e o senso crítico, ou seja, “a ideia é que a gamificação possa ser vista como mais um caminho em busca das soluções que a educação no século XXI demanda” (FARDO, 2013, p. 7).

1.1 Do ensino tradicional à ruptura de paradigmas

O percurso do Ensino de História na Educação Básica revela transformações expressivas, o componente assim como outras “disciplinas” enfrentou o estigma inicial de ser visto como “instrumento de ‘vulgarização’ do conhecimento produzido por um grupo de cientistas” (BITTENCOURT, 2008, p. 36), passou por um modelo tradicional que reduzia seus conceitos ao processo mecânico da memorização, ao uso cívico da História e até mesmo, ideológico. Além de apresentar uma perspectiva linear e centrada no “mestre”, enquanto os estudantes eram meros espectadores do saber.

O componente de História já foi parte de Ciências Sociais. Braudel (1965, p. 262) denota que, neste período, o componente “penetra em suas vizinhas, acreditando permanecer em seu próprio campo”, no entanto, “se misturavam para constituírem ‘Ciências morais’” (BITTENCOURT, 2008, p. 74), deixando História sem um campo específico de atuação, ou seja, “isso significou refletir sobre o estado do conhecimento histórico e do debate pedagógico, bem como combater a disciplina ‘Estudos Sociais’ e a desvalorização da História” (SILVA e FONSECA, 2010, p. 13).

Esse caráter individual do componente curricular, passou a ser pautado por pesquisadores “a partir da década de 80 do século passado, quando se debatia a reforma curricular que visava substituir os Estudos Sociais por História e Geografia” (BITTENCOURT, 2008, p. 59). Essa moção representou uma interrupção com a tradição, abrindo espaço para o ensino de História utilizar “diferentes linguagens voltadas para a compreensão do processo histórico de forma mais pertinente e significativa” (MARTINS et al., 2016, p. 302).

Neste ínterim, a gamificação é uma excelente aposta de apoio curricular tanto pela liberdade de aprender quanto de ensinar, pois, uma das “principais características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio a liberdade” (HUIZINGA, 2000, p. 10),

favorecendo a construção de narrativas históricas mais engajadoras e significativas ao público-alvo.

2 GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

O termo gamificação deriva-se do inglês “gamification⁴” e “teve origem na indústria de mídias digitais. Os primeiros usos documentados datam de 2008” (DETERDING et al., 2011, p. 1, tradução nossa). Nesse sentido, a gamificação foi incorporada ao âmbito educacional como estratégia lúdica de aprendizagem. Assim, o game pode ser convertido em um instrumento didático. “Ao se colocar como objeto da comunicação e da educação, o jogo abriu-se numa perspectiva que se amplia no contexto da formação cultural” (ZANOLLA, 2010, p. 27). Complementarmente, para atingir o objetivo pedagógico com o uso de jogos, faz-se necessário “explorar a variedade de possibilidades disponíveis e analisar quais estratégias são mais envolventes e têm maior probabilidade de adesão entre o público-alvo” (BORGES; ROCHA, 2025, p. 4).

Partindo desse viés, não basta utilizar jogos; é de suma importância, selecionar quais utilizar e de que forma ocorrerá a inserção. A gamificação recorre a um recurso de engajamento mediante a participação autônoma de discentes, tornando o espaço da sala de aula interativo em prol da promoção de um ensino-aprendizagem significativo, incentivando a interação dos estudantes e envolvimento contínuo. Esse entendimento é reforçado por Zanolla:

Em geral, o que possibilita fazer a relação entre o jogo e a educação com base nos principais pesquisadores da psicologia educacional, como Vygotski e Piaget, está no caráter lúdico do ato de jogar como manifestação social a partir da ação de brincar e sua possibilidade de promover aprendizagem (ZANOLLA, 2010, p. 32).

A vista disso, o termo gamificação insere-se a fim explorar as possibilidades, no qual o jogo atrela-se a uma construção cultural humana inerente a toda sociedade no tempo, compondo-se como um dos campos exploratórios das Ciências Humanas. Huizinga declara no início de sua obra que: “[...] a antropologia e as ciências a ela ligadas têm, até hoje, prestado muito pouca atenção ao conceito de jogo e à importância fundamental do fator lúdico para a civilização.” (1938, Prefácio). Essa reflexão torna-se ainda mais pertinente ao se considerar o período posterior, durante a Ditadura Militar, onde houve o fechamento de instituições de

⁴ Deterding et al. (2011, p. 1, tradução nossa) definem gamificação como “uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos”.

ensino que buscassem a “renovação do ensino no sentido de articular conteúdo e método” (BITTENCOURT, 2008, p. 91), culminando aos contemporâneos esse repensar.

Por conseguinte, Huizinga aborda o jogo como um processo civilizatório na transmissão de valores e na motivação de indivíduos, logo parte inerente de ser humano e presente em todas as sociedades humanas. A eficiência do lúdico não é algo que se constatou recentemente. Do contrário, está presente em diferentes sociedades e períodos históricos sob diversas formas. Segundo Huizinga:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo (1938, p.4).

Sendo assim, o uso da gamificação no componente curricular do ensino de História confere um movimento dialógico entre passado e presente a partir das ações humanas de grupos sociais e da própria experiência pessoal do indivíduo, ou seja, não pautando-se em memorizações, mas na formação do sujeito e interpretação das ações humanas. Seria, portanto, ingenuidade dos educadores contrapor a escola aos jogos eletrônicos (PINSKY, 2010).

2.1 O jogo como elemento educativo no Ensino de História

O ensino da História consolida-se como fundamental para compreensão do indivíduo como sujeito histórico e ativo na sociedade, assim a História é um processo de lutas no curso do tempo, compreendendo o presente e orientando para o futuro, conhecendo a si próprio, o outro e o papel social. Conforme Demo (1995, p. 119): “A competência mais importante do cidadão constitui-se na capacidade de intervir eticamente com base no conhecimento mais inovador possível. De um lado, é preciso educar o conhecimento, do outro, inovar a educação”.

Dessarte, a inserção de novas tecnologias de informação caracteriza-se como um desafio para os educadores, no entanto, a experimentação de novas técnicas pedagógicas promovem transformações necessárias para o pensamento criativo e crítico. O professor de História deve ensinar com uma visão crítica, contrapondo os velhos paradigmas que constituía a antiga forma de ensinar. Para Freire (1996, p. 14) “essas condições implicam ou exigem a presença de educadores e de educandos criadores, instigadores, inquietos, rigorosamente curiosos, humildes e persistentes”.

Portanto, o uso da gamificação no ensino de História potencializa o pensamento crítico e histórico na promoção da retenção do conhecimento. Dessa forma, o uso de recursos digitais e

analógicos que referenciem períodos históricos contribuem para revisões de saberes de forma lúdica, tornando a experiência do aprendizado transformadora, no qual os saberes históricos são passíveis de sentidos. Conforme Huizinga:

A verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque [ela] implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade (...) sempre será um jogo governado por certas regras (...) o fair play é simplesmente a boa-fé expressa em termos lúdicos (...) força criadora de cultura (...) normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé (...) o jogo foi tomado em seu sentido imediato e quotidiano (2000, p. 151).

Em suma, integrar elementos lúdicos ao ensino de História integram um espaço mais dinâmico, ofertando um vasto campo de possibilidades e do despertar da participação ativa do alunado por meio da transformação da informação e do desenvolvimento de competências e habilidades que remontam o fortalecimento do engajamento estudantil. Citando Carvalho (2018, p. 27) “O uso de jogos digitais no ensino de História permite ao aluno experimentar o passado em um ambiente simulado, contribuindo para o desenvolvimento do pensamento histórico e para a construção de sentidos sobre os processos históricos.

2.2 Os benefícios da gamificação no Ensino de História

A gamificação tem impactos significativos na Educação e possui facilidade de inserção, uma vez que, as atividades gamificadas são “aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento” (FARDO, 2013, p. 3), embora, não se deva entender essa metodologia como uma “simples inserção das tecnologias nas salas de aula, [o que] não resolve todos os problemas do ensino” (CUNHA et al, 2024, p. 3), uma vez que, o jogo não se limita ao ambiente digital e nem deve ser entendido como uma solução definitiva.

No contexto contemporâneo, Bittencourt (2008, p. 103), observa que “as propostas mais recentes têm procurado centrar-se na relação entre ensino aprendizagem”, isto, inclui na atualidade, as experiências gamificadas que favorecem uma aprendizagem mais atraente aos estudantes, posto que, os discentes do século XXI “se mostram desinteressados pelos métodos passivos de ensino e aprendizagem utilizados na maioria das escolas” (FARDO, 2013, p. 3).

É fundamental refletir que acerca do interesse estudantil quando há “correlação com a experiência concreta do aluno” (MARTINS et al., 2016, p. 309), ou seja, ao colocar um game do seu universo, atrelar a temática ao cotidiano do jovem, evidenciando raízes da sua própria história, é possível engajar o público-alvo na proposta pedagógica.

Neste sentido, gamificar as aulas ressignificam o processo de aprendizagem, tornando-o mais próximo da realidade cotidiana do estudante, assim promovendo o protagonismo e autonomia dos discentes no percurso educativo. Mattasoglio Neto define que:

O aluno precisa entender que deverá assumir uma atitude de participação efetiva como sujeito ativo e protagonista no processo de aprendizagem, ao lado do professor, e responder responsabilmente pela sua parte no processo, assumindo as consequências deste acordo. Um bom clima entre os agentes do processo educativo, pautado numa relação de confiança, respeito e incentivo certamente favorece a aprendizagem (2017, p. 99).

Por esse viés, a inserção da gamificação em sala de aula visa transformar a relação aluno e professor em prol de um processo de ensino envolvente, dinâmico e atrativo, favorecendo a aprendizagem individual e colaborativa. De acordo com Silva et al. (2020), o uso de materiais lúdicos nas aulas de História, precisam ser compreendidos como recursos didáticos capazes de promover renovação e desenvolvimento das atividades entre outras possibilidades.

Para Fermiano (2005) é muito importante que os professores de história compreendam o processo de construção do conhecimento pelo aluno fazendo referência ao aspecto cognitivo e observar como o jogo pode contribuir nesse processo. Gamificar contribui significativamente no envolvimento dos estudantes na aprendizagem da história, rompendo com a passividade ou unicamente a memorização. Em suma, o Ensino de História desempenha o papel de formar sujeitos pensantes, sensíveis e humanizados:

A história, quando se torna matéria escolar, explicita esse papel de formadora de sujeitos, de construtora de formas de ver, se sentir, de pensar, de valorar, de se posicionar no mundo. A história possui a utilidade de produzir o artefato mais complexo e mais importante da vida social: o próprio ser do humano, a subjetividade dos homens. Quando, muitas vezes, somos interpelados como certo ar de desprezo para que serve o que ensinamos e o que escrevemos, devemos responder que a história serve para produzir subjetividades humanas, para humanizar, para construir e edificar pessoas, para lapidar e esmerilhar espíritos, para fazer de um animal um erudito, um sábio, um ser não apenas formado, mas informado, de um ser sensível fazer um ser sensibilizado (ALBUQUERQUE JUNIOR, 2012, p. 31).

3 MATERIAIS E MÉTODOS OU METODOLOGIA

O presente artigo foi construído sob uma análise bibliográfica, tendo como referência principal a obra intitulada *Ensino de História: fundamentos e métodos*, de Circe Maria Fernandes Bittencourt (2008), que discute facetas fundamentais da transição e das práticas do ensino de História no âmbito escolar. Para fomentar o debate, foram incorporadas as contribuições de Johan Huizinga em *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (2000), cuja abordagem fornece uma perspectiva distendida acerca do papel do jogo e da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Além desses, outros autores serão mobilizados a fim de

ampliar a análise bibliográfica e caucionar a reflexão sobre os impactos da gamificação no ensino de História.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise bibliográfica acerca dos impactos da gamificação no ensino de História contrasta-se por meio dos impactos dessa abordagem pautados em fundamentos teóricos do ensino histórico e das metodologias ativas. Neste sentido, a gamificação pauta-se em uma abordagem inovadora, rompendo com o ensino tradicional de interação entre docentes e discentes.

A vista disso, autores como Circe Maria Fernandes Bittencourt, Johan Huizinga, Marcelo Luís Fardo, Jaime Pinsky e Maria Ferminiano contribuem significativamente para uma discussão acerca dos benefícios do uso da gamificação. Portanto, os seus impactos no ensino de História corroboram para o desenvolvimento do pensamento histórico, a compreensão de múltiplas narrativas e a formação cidadã.

Partindo desse pressuposto, Circe Bittencourt aborda o ensino de História como uma ferramenta crucial para criticidade dos estudantes, possibilitando paralelos entre a realidade estudantil e sua intencionalidade pedagógica, logo os objetivos da aprendizagem tornam-se eficazes por intermédio da proximidade de conhecimentos históricos atrelados as suas experiências cotidianas.

Ao que tange, Johan Huizinga, o jogo remete-se a um elemento fundamental da cultura humana, ou seja, os jogos aplicados ao ensino de História atrelam-se a extensão natural do processo de aprendizagem, ressignificando a sala de aula em um espaço de vivência, experimentação e representação de momentos históricos importantes.

Já Marcelo Fardo, defende uma abordagem mais crítica a incorporação dos jogos como práticas didáticas, pois evidencia riscos mediante a ausência de propósitos educativos evidentes. Para além, Fardo salienta a relevância do pensamento histórico, a análise crítica e a compreensão das conexões entre passado e presente, enfatizando o uso de jogos de tabuleiro, plataformas digitais, questionários e simulações como ferramentas para o ensino de História pautadas em práticas pedagógicas consistentes.

Jaime Pinsky, corrobora com o papel do componente curricular de História em prol da consciência crítica e cidadã. Por conseguinte, a compreensão de processos históricos promove nos discentes uma interpretação mais clara sobre o mundo contemporâneo, portanto os jogos podem incitar uma postura participativa e ativa.

Por outro viés, Maria Ferminiano, analisa a legitimidade dos jogos na aprendizagem, porém realça a preocupação do ensino reduzir-se apenas a uma atividade recreativa. Destarte, Ferminiano reconhece que os jogos potencializam a aprendizagem significativa e fortalecem o vínculo entre os estudantes e os conteúdos estudados, no entanto alerta para fins de uso com intencionalidade pedagógica.

Neste ínterim, os jogos como metodologias ativas para o ensino de História não visam diminuir a importância deste componente curricular, pois a prática da gamificação ofertam uma gama de benefícios para um processo de ensino aprendizagem dinâmico e atrativo, possibilitando o pensamento crítico e o engajamento estudantil mediante a uma aprendizagem significativa.

Além disso, a prática de inserir jogos como recursos didáticos rompem com a ideia do papel do aluno como mero receptor passivo de informações, tornando-o protagonista na construção de saberes. Sobretudo, a ludicidade incentiva a tomada de decisões, a reflexão sobre contextos históricos cruciais para formação do indivíduo, isto é, fomentando no discente um senso de pertencimento como sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem.

Vale-se destacar, outro aspecto relevante acerca do uso da gamificação, visto que promove a inclusão no espaço da sala de aula, pois atende diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, tornando a forma de ensinar plural, ressignificando o componente curricular de História com base na equidade do acesso de informações.

Consequentemente, a gamificação amplia possibilidades pedagógicas, pois diversifica formas avaliativas para o acompanhamento do processo de aprendizagem dos estudantes, em outras palavras, possibilita autonomia, participação e alinhamento com as exigências da educação na contemporaneidade.

Em síntese, ensinar História sob a ótica de um ensino gamificado enriquece a prática docente e abrange os desafios atuais do âmbito educacional. Deste modo, o uso do lúdico torna o ensino mais atrativo, agregando-se a capacidade crítica de aprender experienciando novos métodos como caminhos para uma educação passível de sentidos.

De fato, o ensino de História remete-se para formação ética, política e cultural dos indivíduos, logo o uso da gamificação torna-se uma alternativa para conectar o estudante aos conteúdos abordados na prática didática, fortalecendo vínculos e explorando recursos múltiplos para o fortalecimento da criticidade e engajamento juvenil.

Isto posto, gamificar é ensinar de maneira mais envolvente, dinâmica e significativa para os estudantes. De outra maneira, o uso de elementos de jogos, acentuam a ação protagonista no processo de aprendizagem. Por fim, a gamificação facilita a compreensão de

contextos históricos complexos ao permitir a simulação de eventos e a tomada de decisões, promovendo uma aprendizagem mais concreta e duradoura.

5 CONCLUSÃO

O presente artigo buscou esclarecer os impactos positivos da gamificação quando incorporada ao Ensino de História denotando o protagonismo juvenil e a aprendizagem significativa. O pensamento gamificado traz uma dinâmica mais interessante aos conteúdos pedagógicos que pode conectar tanto à História quanto com a experiência concreta do discente.

A análise bibliográfica evidenciou que essa metodologia ativa possui a capacidade de desmembrar conteúdos complexos, estimular a atitude historiadora e a reconstrução de narrativas históricas através do fortalecimento do senso crítico e da autonomia intelectual, fortalecendo a responsabilidade do estudante sobre o seu repertório acadêmico.

Ao estabelecer metas, desafios e ranking, busca fomentar a competição à nível de aprendizagem, fomenta a tomada de decisão, resolução de problemas e a cooperação entre os estudantes. Ao imergirem em contextos históricos de modo dinâmico, a atenção do aluno fica conectada ao seu afazer tendo como desdobramento a verdadeira aprendizagem, uma vez que, ele constrói sentido e aprofunda sua compreensão temática.

Isto posto, a gamificação rompe com o ensino tradicional e oferece a possibilidade de centrar a aprendizagem em seu ator principal (discente), rompendo com paradigmas antigos que resumiam o componente curricular à memorização mecânica de conteúdos, assim, ao explorar e implementar essa abordagem, contribui-se para a formação de cidadãos críticos, reflexivos e ativos no seu papel em sociedade.

Portanto, este trabalho buscou contribuir para compreensão de como a gamificação pode ser introduzida no Ensino de História, fortalecendo o senso crítico, a atitude historiadora e o protagonismo juvenil. Além disso, evidencia as possibilidades de pesquisas futuras aprofundarem a análise do impacto da gamificação em sala de aula, mobilizando um ensino qualitativo centrado no desenvolvimento estudantil.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. Fazer defeitos nas memórias: para que servem o ensino e a escrita da história? In: GONCALVES, Marcia de Almeida. et al. **Qual o valor da história hoje?** Rio de Janeiro: FGV, 2012. Disponível em:

<<https://pt.scribd.com/document/405583520/Fazer-Defeitos-Na-Memoria-Durval-Albuquerque-Junior>> Acesso em: 31. ago. 2025.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensinar História: fundamentos e métodos**. 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BRACHT, Valter; PIRES, Rosely Maria da Silva; SOFISTE, Ana Flávia; GARCIA, Sabrina Poloni; ALMEIDA, Felipe Quintão de; SILVA, Elisa Barcellos da Cunha; ANGELI, Evânia Nunes de; SILVA, Mauro Sérgio. Itinerários da Educação Física na Escola: O caso do Colégio Estadual do Espírito Santo. *Revista Movimento*, Porto Alegre, v. 11, n. 4, p.9-21, janeiro/abril de 2005. Disponível em:<https://www.researchgate.net/publication/333859701_Itinerarios_da_Educacao_Fisica_n_a_Escola_O_caso_do_Colegio_Estadual_do_Espirito_Santo> Acesso em: 31. ago. 2025.

BRAUDEL, Fernand. História e Ciências Sociais. *Revista de História*, São Paulo, n. 62, v. XXX, p. 261-294, abr.-jun. 1965. Disponível em: <<https://revistas.usp.br/revhistoria/article/view/123422/119736>> Acesso em: 29. jul. 2025.

BORGES, Ana Beatriz Paes; ROCHA, Adson Silva. Impactos da gamificação no ensino de História. *Revista Foco*, v. 18, n. 4, p. 1-12, 2025. Disponível em: <<https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/8210/5805>> . Acesso em: 31. ago. 2025.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. *Ensinar História com jogos digitais: possibilidades e desafios*. In: MONTEIRO, Ana Maria; MAGALHÃES, Marcelo de Souza (orgs.). **Ensino de História e mídias digitais**. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2018.

CUNHA, MBDA. Metodologias ativas: em busca de uma caracterização e análise crítica. *Educação em Revista*, v. 41, p. e230045, 2024. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/edur/a/cSQY74VPYPJCvNLQdv4HZYn/?format=pdf&lang=pt>> Acesso em: 30. ago. 2025.

DEMO, P. **ABC iniciação a competência reconstrutiva do professor básico**. Campinas: Papirus, 1995.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification: Toward a definition**. In: **CHI 2011, 7–12 maio 2011, Vancouver, BC, Canada**. Anais do CHI 2011. [S. l.]: ACM, 2011. Anais do CHI 2011. [S. l.]: ACM, 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/273947177_Gamification_Toward_a_definition> Acesso em: 28. ago. 2025.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 1-10, jul. 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/332583779_A_GAMIFICACAO_APLICADA_EM_AMBIENTES_DE_APRENDIZAGEM> Acesso em: 22. jul. 2025.

FERMIANO, Maria A. Belintane. O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de história? História Hoje. *Revista eletrônica de História*. São Paulo: Associação Nacional de História ANPUH, vol. 3, n. 7, julho/2005. Disponível em: <<https://share.google/jBXeBwv3jG14mNY7E>> Acesso em: 01. set. 2025.

FIORESE, Cristiane Elizete; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. Práticas pedagógicas inovadoras: critérios atribuídos por professores(as) formadores(as) que atuam em cursos de Pedagogia. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 40, e45698, 2024. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/edur/a/ZW6SBbq4sVTGpQD6VdNPbtD/?lang=pt&format=pdf>> Acesso em: 19.set.2025.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. p. 26

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KNACK, Eduardo Roberto Jordão; FRIDERICHS, Lidiane. História do ensino de História no Brasil: tendências, continuidades, rupturas. *Revista Outras Fronteiras*, Cuiabá-MT, v. 5, n. 1, p. 85-104, jan./jul. 2018. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.ufmt.br/outrasfronteiras/index.php/outrasfronteiras/article/view/309>> Acesso em: 26. ago. 2025.

LIMA, Sandra Cristina Fagundes de. A historicidade do ensino de história: a pesquisa e o fazer do professor. In: *Cadernos de História*, Uberlândia, v.15, n.1, 2007. Disponível em: <<https://seer.ufu.br/index.php/cadernoshistoria/article/view/353>> Acesso em: 19. set. 2025.

MARTINS, M. M.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; MARQUES, A. A.; SILVA, N. M. A gamificação no ensino de História: o jogo “Legend of Zelda” na abordagem sobre medievalismo. *HOLOS*, v. 32, n. 7299^a, p. 299-321, 2016. Disponível em: <<https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/1978/1607>> Acesso em: 28. jun. 2025.

MATTASOGLIO NETO, Octavio. **Inovação acadêmica e aprendizagem ativa (STHEM Brasil)**, Porto Alegre, Edição do Kindle. 2017.

PINSKY, J. **Por que gostamos de História**. São Paulo: Contexto, 2013.

SILVA, Lucas Victor et al. A pesquisa sobre jogos como recursos didáticos no campo do Ensino de História no Brasil: um estudo do estado do conhecimento. *História & Ensino*, Londrina, v. 26, n. 2, p. 374 - 399, jan./jun. 2020. Disponível em: <<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/38781>> Acesso em: 21. ago. 2025.

SILVA, Marcos Antônio da; FONSECA, Selva Guimarães. Ensino de História hoje: errâncias, conquistas e perdas. *Revista Brasileira de História*, São Paulo, v. 30, n. 60, p. 13–33, 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbh/a/BNrRjXq9PSpHSvJYRmf83hS/?lang=pt>> Acesso em: 19. set. 2025.

ZANOLLA, S. R. S. (2010). **Videogame, educação e cultura: pesquisas e análise crítica**. Campinas, SP: Editora Alínea.