

FORMULÁRIOS GAMIFICADOS: GAMIFICAÇÃO E STORYTELLING COMO FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Data de aceite: 26/01/2024

Aline de Oliveira Vital

GAMIFIED FORMS: GAMIFICATION AND STORYTELLING AS TOOLS FOR TEACHING HISTORY

RESUMO: Os debates em torno do potencial dos jogos dentro de novos contextos têm mobilizado educadores a buscar por soluções aplicáveis e que contribuam efetivamente com a aprendizagem dos estudantes. Integrar a gamificação em ambientes educacionais propõe uma dinâmica que pode propiciar compartilhamento de conhecimentos e participação ativa dos alunos na construção do próprio conhecimento. O presente artigo tem como objetivo analisar a aplicação de uma proposta gamificada para a disciplina de História com o objetivo de motivar e potencializar a aprendizagem de alunos dos anos finais do ensino fundamental, por meio do desenvolvimento e aplicação de um formulário gamificado.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação; Ensino de História; Engajamento; Metodologias Ativas;

ABSTRACT: The debates surrounding the potential of games in new contexts have mobilized educators to seek applicable solutions that effectively contribute to students' learning. Integrating gamification in educational environments proposes a dynamic that can foster knowledge sharing and active participation of students in constructing their own knowledge. This article aims to analyze the implementation of a gamified approach to the History discipline with the goal of motivating and enhancing the learning of students in the final years of elementary education through the development and application of a gamified form.

KEYWORDS: Gamification; History Teaching; Engagement; Active Methodologies.

1 | INTRODUÇÃO

Estamos inseridos dentro de uma sociedade marcada pelos rápidos avanços da tecnologia e da Ciência. O compartilhamento de informações em

escala global nunca ocorreu de forma tão veloz e eficaz, de modo que o “curto prazo” substituiu o “longo prazo”, fazendo da instantaneidade seu ideal último (BAUMAN, 2011). Em contrapartida, o cenário educacional ainda se encontra muito marcado por modelos tradicionais de ensino, em que o professor é visto como transmissor de conteúdos e os estudantes são colocados no papel de aprendizes passivos, com dever de absorver o máximo possível, de forma massificada.

Diante das novas necessidades e de uma sociedade em transformação, os paradigmas da educação tradicional vem sendo cada vez mais questionados. A tecnologia, aliada a discussões acadêmicas sobre a necessidade de modificar o cenário educacional, levaram ao surgimento de muitas possibilidades e abordagens, que, em grande parte, se enquadram no grupo das metodologias ativas. Tal conjunto de metodologias e práticas estão ajudando a transformar a educação e colocar os alunos como centro do processo de ensino-aprendizagem, de modo que este possa ocorrer de forma significativa e duradoura, transmitindo as habilidades necessárias para as novas demandas do século XXI.

Todavia, apesar de serem tema central em muitas discussões educacionais atuais, essas mudanças enfrentam dúvidas e incertezas por parte de educadores. A implementação dessas transformações na sala de aula é desafiadora, especialmente devido à persistente pressão por conteúdo e à elevada carga de trabalho que os professores enfrentam na elaboração de planejamentos e outras atividades.

Um exemplo clássico de prática pedagógica é a aplicação de questionários para consolidar conteúdos. Geralmente, essa abordagem segue uma dinâmica simples: o professor elabora questões a serem respondidas pelos alunos, e ao final do processo, essas perguntas são corrigidas. Entretanto, frequentemente, os questionários são encarados pelos estudantes como uma mera atividade avaliativa, onde a única motivação é obter uma nota. Nesse contexto, os alunos tendem a realizar os questionários de maneira superficial, sem engajamento profundo ou reflexão, já que a única motivação é o resultado numérico ao invés do aprendizado em si.

Especialmente no contexto do ensino de História, essa realidade se torna ainda mais evidente, uma vez que persiste uma concepção predominante de que essa disciplina está associada a um modelo de aulas pouco interativas, onde a memorização de fatos e datas muitas vezes é priorizada. Como resultado, é comum que o aluno não se sinta conectado ao conteúdo apresentado, enfrentando dificuldades para relacionar o conhecimento transmitido ao seu cotidiano. Diante desses desafios, a própria essência do ensino de História, que deveria promover a apropriação dos eventos passados com o objetivo de associá-los ao presente e estimular a projeção consciente do futuro, juntamente com o estímulo à autonomia intelectual e ao pensamento crítico (SOBRINHO, 2014), muitas vezes acaba se perdendo.

Conforme destacado por Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas buscam enfatizar o papel de protagonista do aluno, incentivando seu envolvimento direto, participativo

e reflexivo em todas as etapas do processo educacional. Entre essas metodologias, a Gamificação se destaca como uma abordagem relevante. Segundo Karl Kapp (2012), a gamificação envolve a aplicação de mecânicas, estética e princípios dos jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas. Ao mobilizar estratégias e ferramentas que possibilitam a participação ativa e autônoma dos estudantes, a gamificação se configura como uma metodologia ativa no contexto educacional.

Além disso, é imperativo considerar a orientação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente na sua 5ª competência sobre a Cultura Digital (BRASIL, 2017). Esta ressalta a importância de utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética, a fim de permitir que os alunos se tornem protagonistas de seu aprendizado de maneira significativa. Nesse sentido, a integração de tecnologias digitais com estratégias de gamificação alinha-se aos objetivos propostos por esse documento, contribuindo para incorporar os novos princípios orientadores da educação no século XXI.

A proposta do presente artigo é apresentar uma iniciativa de gamificação para a disciplina de História, utilizando a ferramenta de formulários do Google. Inspirado por uma experiência com alunos do 6º ano sobre a democracia na Grécia Antiga, o trabalho busca contribuir para o desenvolvimento de um ensino mais crítico e reflexivo, alinhado aos princípios educacionais do século XXI.

2 | GAMIFICAÇÃO E APRENDIZAGEM

O conceito de gamificação refere-se à incorporação de elementos de jogos em novos contextos, visando aumentar a motivação das pessoas em relação à realização de atividades específicas. No entanto, é crucial compreender que gamificar não se resume à simples introdução de jogos; essa abordagem não implica necessariamente participar de um jogo, mas sim aproveitar a estética, estrutura e o modo de raciocínio presentes nos jogos. O resultado almejado é tanto motivar ações quanto facilitar a aprendizagem ou solucionar problemas (MURR; FERRARI, 2020).

Diante dessas considerações, surge a seguinte indagação: ao utilizar um jogo para abordar um conteúdo específico em sala de aula, estamos ou não aplicando a gamificação? Nesse ponto, é crucial fazer uma distinção clara entre o que constitui gamificação e o que são conhecidos como *serious games*. *Serious games* podem ser definidos como jogos criados com o objetivo principal de estimular aprendizagens específicas, ou seja, o propósito de ensinar algo por meio dos elementos dos jogos é prioritário desde sua concepção (RANGEL, 2020).

Já a gamificação se trata de um processo mais amplo em que, de acordo com Kapp (2012), mecânicas, estéticas e características dos jogos são utilizadas para envolver e motivar as pessoas a aprender e/ou resolver problemas. Deste modo, o processo de

gamificação pode ser entendido como a utilização de elementos do design dos jogos, por exemplo, ganhar visibilidade e recompensas, medalhas, prêmios por atividades cumpridas, lançar desafios, usar estratégias, obter pontos para atingir objetivos, para motivar pessoas a atingir propósitos em comum (ALVES; TEIXEIRA, 2014).

Entretanto, dentro do contexto da educação, existem duas maneiras de aplicar as estratégias de gamificação: por meio da gamificação de conteúdo ou da gamificação estruturada. Segundo Eugênio (2020), a gamificação de conteúdo corresponde à aplicação dos elementos e estética dos jogos com o objetivo de alterar um conteúdo, tornando-o mais parecido com um jogo. Já a gamificação estruturada se utilizaria da aplicação de elementos dos games para incentivar o estudante a realizar tarefas e atividades, mas sem alterar o conteúdo. Em outras palavras, são propostas mecânicas, como pontos ou medalhas, com intuito de incentivar o aluno a cumprir determinados objetivos de aprendizagem, podendo recompensá-lo.

Em suma, a gamificação, ao propor um processo de aprendizagem por meio da linguagem e mecanismos dos jogos, permite construir um processo prazeroso de ensino-aprendizagem. Desse modo, sua finalidade está centrada no despertar do interesse dos alunos, de forma a alcançar uma participação ativa dos mesmos, com o enfoque no desenvolvimento de habilidades como: criatividade, concentração e autonomia, além de auxiliar na resolução de situações-problemas.

3 | REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA

Nos últimos séculos, os métodos pedagógicos e a relação professor/aluno foram, por muitas vezes, marcados pela autoridade do livro didático e na concentração do poder e do saber na figura do professor, tido como figura autoritária. Diante desse cenário, o aluno ficava condicionado a uma posição de mero espectador, com uma atitude passiva, ausentando-se daí elementos ativos, reflexivos e críticos no processo de ensino/aprendizagem (SILVA; OLIVEIRA, 2020).

Dentre as principais estratégias para a realização de atividades estavam a elaboração de “pesquisas”, entendidas neste cenário como meros trabalhos de transcrição, nas quais os alunos eram orientados a copiar textos de outros livros sobre os temas indicados pelo professor e a resolução de questionários para a fixação de conteúdos. Mesmo com o advento da internet e a incorporação das Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC’s) na educação, tais práticas de ensino foram adotadas pelos professores da disciplina de História como uma espécie de “modelo padrão”, muitas vezes utilizado até os dias atuais (FONSECA, 2011).

Já na década de 1990, a historiadora da Educação Circe Bittencourt (1990) apontava para uma tendência, por parte de alunos e mesmo da comunidade escolar, de colocar as Ciências Humanas em posição de desinteresse e descrédito. No caso da disciplina de

História essa situação pode ser relacionada a uma visão ainda imperante de que essa área do conhecimento ensina coisas de um passado remoto, de modo que os estudantes sentem grande dificuldade em estabelecer relações com as suas vidas e necessidades, especialmente quando as estratégias pedagógicas ficam limitadas à prática de copiar e decorar datas, nomes e, mesmo, processos narrados pelo professor ou pelo livro didático.

Os objetivos para a área de História para os anos finais do ensino fundamental expressos na Base Nacional Comum Curricular, propõem a apresentação da dimensão de espaço e do tempo sob a perspectiva da mobilidade das populações e as formas de inserção ou marginalização delas em culturas diferentes, além do desenvolvimento de habilidades com foco em processos como contextualização, comparação, interpretação e proposição de soluções (BRASIL, 2017).

Todavia, estes objetivos desqualificam os propósitos do ensino tradicional, voltado para a aquisição cumulativa de informações e, especialmente no caso do ensino de História, caracterizado pela ordenação mecânica de fatos em causas e conseqüências, através de uma cronologia eurocêntrica e linear, com destaque apenas para os feitos de governantes, numa visão heroicizada e idealizada dos fatos. De acordo com a pesquisadora Flávia Caimi:

“ [...] basta conversar com adultos egressos de uma escolarização básica completa, isto é, com pessoas que concluíram os estudos secundários, para perceber quão pouco resta dos conhecimentos estudados nas aulas de História. Nada mais do que fragmentos desconexos de fatos, datas, nomes, muitas vezes sobrepostos aleatoriamente, formando um “samba do crioulo doido”, tal como denuncia Sérgio Porto na sua música homônima.” (CAIMI, 2006)

A partir destas reflexões percebe-se que há uma necessidade em se aprofundar as pesquisas sobre novas metodologias e ferramentas de ensino que consigam atrair a atenção dos alunos e motivá-los no estudo da disciplina de História, justificada pela necessidade renovar essa visão que ficou consolidada a respeito da ciência histórica e pelo dever essencial de construir um processo da aprendizagem muito mais participativo e significativo.

3.1 A GAMIFICAÇÃO COMO UMA POSSIBILIDADE PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

A elaboração de estratégias de gamificação, para qualquer área do ensino, depende do conhecimento que o professor tem dos elementos dos jogos de modo que ela consiga adaptá-los para gamificar o seu conteúdo ou construir uma estratégia de gamificação estruturada. Todavia, para atingirmos esses objetivos, é necessário conhecermos quais são esses elementos de jogos capazes de permitir a imersão e o engajamento dos alunos durante uma atividade educacional.

De acordo com doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento Raul Inácio Busarello (2016), na construção de propostas gamificadas, para a criação e adaptação

das experiências do indivíduo, é preciso apropriar-se dos elementos mais eficientes de um jogo – Mecânicas, Dinâmicas e Estética. As Mecânicas compõem os elementos para o funcionamento do jogo e permitem as orientações nas ações do jogador. Dinâmicas são as interações entre o jogador e as mecânicas do jogo. Por fim, a estética pode ser relacionada com as emoções do jogador durante a interação com o jogo. Já Alves (2015), identifica os seguintes elementos dos jogos: competição, cooperação, exploração, premiação e *storytelling*.

Caracterizando estes elementos, a competição pode ser entendida como um recurso que utiliza a disputa com outros participantes como forma de impulsionar a participação. A cooperação, por sua vez, pode ser trabalhada dentro da gamificação por meio de estratégias que promovam uma interação entre pessoas, de modo que elas possam encontrar soluções, advindas de questionamentos comuns ou realização de metas propostas ao grupo. Já a exploração parte da ideia de, através dos jogos, promover a descoberta de novos lugares, ambientes, épocas, pessoas e culturas. A premiação é um recurso para estimular o interesse do participante, através da atribuição de recompensas como, por exemplo, avanço para a próxima etapa; moedas virtuais que possam ser trocadas por outros itens; pontuação; barra de experiência que cresce conforme cada vitória; medalhas de honra; troféus; destaques; feedback positivo, entre outros. Por fim, o *storytelling* é a proposta de trabalhar com narrativas cativantes com o objetivo de envolver o jogador que acaba por fazer parte dela, vivenciando e participando do desenvolvimento do jogo.

Todos os elementos citados acima, com as devidas adaptações e através de diferentes ferramentas e/ou plataformas, podem ser utilizados em um trabalho que envolva o uso de gamificação para o Ensino de História. No entanto, tendo em vista que a contação de histórias é um ato humano que remonta tempos imemoriais, mesmo antes do surgimento da escrita, quando os conhecimentos obtidos eram passados oralmente de geração a geração como forma de resguardar as memórias e tradições de um povo, percebemos uma interessante possibilidade para o trabalho com *storytelling* dentro da disciplina de História.

Se no universo dos games o *storytelling*, acrescenta ingredientes para tornar narrativas cativantes em histórias, envolvendo o jogador que acaba por fazer parte dela, dentro do contexto da sala de aula ele pode motivar os alunos a se colocarem de forma colaborativa em uma situação simulada que exige deles uma forte reflexão (COSTA, 2020). Além disso, vale destacar que o ato de contar histórias tem a capacidade de ativar experiências e entendimentos prévios dos estudantes acerca do tema, sendo, portanto, um pilar para a construção do conhecimento.

4 | UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO ATRAVÉS DO GOOGLE FORMULÁRIOS: UMA EXPERIÊNCIA NA ANTIGA GRÉCIA

Partindo da reflexão acerca das potencialidades da utilização de estratégias de

gamificação, tal como o *storytelling*, para a promoção de uma aprendizagem significativa, abordaremos agora uma experiência de elaboração de atividade gamificada utilizando a plataforma do Google Formulários, que foi realizada no ano de 2021, com 28 alunos do 6º Ano dos anos finais do Ensino Fundamental.

Ao iniciar os trabalhos acerca do surgimento da democracia na Antiga Grécia, um grande incômodo pessoal sempre foi a abordagem extremamente conteudista e linear do tema. De modo geral, os materiais didáticos dedicam a este tema alguns parágrafos onde se apresentam, resumidamente, os principais descontentamentos que despontaram na população ateniense para, logo em seguida, apresentar os principais legisladores e as medidas que adotaram e levaram ao surgimento do sistema democrático. Deste modo, trabalhando meramente com a exposição de fatos, este tema acabava sendo avaliado pelos estudantes como difícil, chato ou desinteressante.

Estudando sobre gamificação, comecei a incorporar em minhas aulas muitas ferramentas que trabalhavam aspectos de competição, cooperação e premiação. Como exemplos poderia citar a utilização de templates e *quizzes* para gamificar um determinado conteúdo. Todavia, para motivá-los a compreender o contexto histórico da democracia na Grécia, sentia que era necessário que eles tivessem a possibilidade de “viajar no tempo”, de se colocar dentro de situações vividas pela sociedade ateniense naquele período. Afinal, como visto anteriormente, utilizar histórias como um elemento dentro de sistemas gamificados auxilia a proporcionar relevância e significância para as experiências vividas pelos sujeitos.

Desse modo, buscando unir conceitos de jogos com conceitos das narrativas, meu objetivo era criar uma história interativa, que possibilitasse o engajamento dos estudantes na tarefa e em relação ao conteúdo. Analisando cursos e material disponível na internet, percebi que havia uma possibilidade de desenvolver uma atividade gamificada, baseada em *storytelling*, através da ferramenta do Google Formulários. Até então, o uso que havia feito dessa ferramenta havia sido voltado para a elaboração de questionários tradicionais e atividades avaliativas, especialmente no contexto da pandemia. Contudo, ao descobrir a possibilidade de trabalhar com seções, percebi que era possível criar histórias interativas, uma vez que ao colocar uma pergunta inicial com duas ou mais opções, e deixar selecionada a opção “ir para seção com base na resposta”, o aluno era direcionado a uma seção diferente, a partir da resposta que foi dada àquela pergunta.

O funcionamento do formulário gamificado poder ser comparado aos “livros-jogos” que se popularizaram na década de 1980. Segundo Silva (2019), livro-jogo é um gênero textual híbrido que uniu em si a “narrativa de árvore” – narrativa que começa de forma sequencial, como um tronco, e ramifica-se com o passar do tempo, como galhos- com sistema de regras do estilo RPG (sigla para Role-playing Game, um jogo em que participantes interpretam personagens por meio de regras e improviso).

Desta forma nasceu a atividade “Uma experiência na Antiga Grécia”. Nesta atividade,

o jogador assume a identidade de Niko, um comerciante de azeites ateniense do século VII a.C, e deve ajudá-lo, através de suas escolhas, a tomar decisões importantes sobre seu trabalho e sua vida pessoal. As escolhas do aluno podem levar o personagens a situações boas ou ruins, resultando em cinco finais possíveis para o personagem. Porém, tendo em vista que o grande objetivo do jogo é trabalhar o contexto do surgimento da democracia, ao longo da trajetória do personagem, o aluno é obrigado a se confrontar com problemas do período tais como: a escravidão por dívidas, os desmandos da elite eupátrida e como a falta de representividade política afetava o cotidiano dos atenienses.

Mas mesmo sem a utilização de emblemas, pontos e recompensas, a proposta apresentada acima, pode ser considerada uma atividade gamificada? Apesar de serem estratégias comumente utilizadas dentro de aplicativos gamificados, a utilização destes recursos, muitas vezes, encontra-se atrelada a motivações extrínsecas, o que pode prejudicar o engajamento e comprometer a motivação dos estudantes. Por outro lado, elementos como a narrativa, a visualização de personagens e a solução de problemas atuam exatamente em cima dos fundamentos da gamificação, favorecendo assim com que o engajamento e a aprendizagem ocorram de fato (KAPP, 2012).

De acordo com Boller e Kapp (2018), na elaboração de jogos de aprendizagem, é fundamental que eles apresentem dois elementos: uma meta de jogo e objetivos instrucionais. A “meta do jogo” seria aquilo que o jogador terá de fazer para ganhá-lo. No caso da atividade desenvolvida no Google Formulários, a meta do jogo seria alcançar o “final feliz”, ou seja, aquele onde o personagem principal não acabava morto, preso ou obrigado a se exilar de Atenas. Os objetivos instrucionais corresponderiam àquilo que o jogador deve aprender com o jogo, no caso, o contexto social e político de Atenas na época do surgimento da democracia.

Um outro elemento que faz parte da realidade dos jogos, e pode ser incorporado nas estratégias de gamificação, é a possibilidade de o indivíduo cometer erros e ter a chance de se recuperar, podendo repetir várias vezes uma dada missão. No processo de aprendizagem, essa liberdade em fracassar nas atividades permite aos alunos aumentar seu envolvimento através de experimentações sem medo (BUSSARELO, 2016). Na proposta com formulário gamificado, os alunos tiveram a possibilidade de jogá-lo diversas vezes em busca dos outros finais possíveis, podendo rever suas escolhas.

4.2 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação da atividade, com intuito de analisar os resultados relativos ao engajamento dos estudantes, foi realizada a aplicação de um questionário com as duas turmas do 6º Ano, totalizando 28 alunos. Foram realizadas as seguintes perguntas:

- 1) Você já havia realizado alguma atividade no Forms?
- 2) Você gostou da experiência de realizar uma atividade gamificada no Forms?

- 3) Você acha que uma atividade como essa ajudou no seu aprendizado do conteúdo...
- 4) Da lista abaixo, quais ferramentas você acha que mais ajudam na sua aprendizagem?
- 5) O que você mais gostou nessa atividade? (Formulário Gamificado da Grécia Antiga)
- 6) Você gostaria de realizar mais atividades nesse formato? Por quê?

Em relação às duas primeiras perguntas, todos os estudantes responderam de maneira afirmativa, mostrando que tinham familiaridade com a plataforma e se interessaram pelo novo formato da atividade. Quando perguntados sobre de que forma essa atividade ajudou na aprendizagem do conteúdo (Surgimento da Democracia na Grécia Antiga), as respostas foram estas:

Você acha que uma atividade como essa ajudou no seu aprendizado do conteúdo...

28 respostas

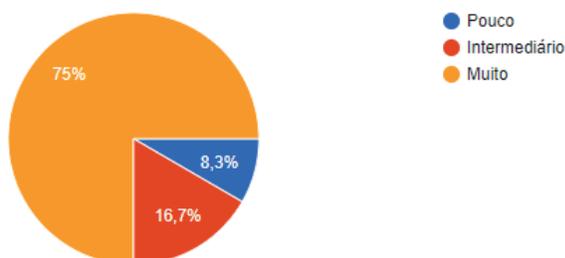


Figura 1 - Questão do formulário aplicado

Os dados mostram que os estudantes tiveram, em sua maioria, uma percepção muito positiva da atividade e do seu impacto para a aprendizagem de um conteúdo que, até então, era normalmente tido como enfadonho e sem graça. Além disso, outra evidência interessante, relativa a gamificação, apareceu na pergunta a respeito das ferramentas que, na opinião deles, mais auxiliavam na aprendizagem:

28 respostas

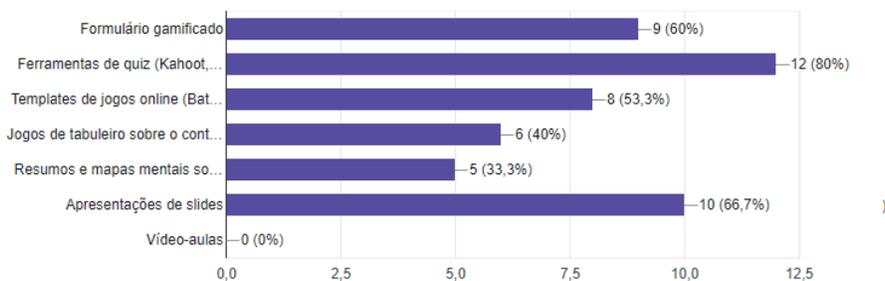


Figura 2 - Questão do formulário aplicado

Os resultados evidenciam uma preferência dos estudantes por estratégias gamificadas de ensino, em detrimento de abordagens mais tradicionais como a elaboração de resumos e mapas mentais. Contudo, nos chamou a atenção o grande número de estudantes que fez a opção pela “apresentação de slides”, o que pode ser uma indicação de que os estudantes ainda sentem necessidade de recorrer a formas de estudos mais tradicionais quando estão sendo avaliados através de provas escritas. Na última questão, ao serem perguntados se gostariam de realizar mais atividades nesse formato, todos os estudantes responderam afirmativamente.

Nas questões abertas, em relação a qual aspecto da atividade eles mais haviam gostado, as respostas de grande parte dos estudantes apontaram que gostaram da interatividade e da possibilidade de explorar diferentes cenários. Em relação a como a atividade ajudou na compreensão do conteúdo, a grande maioria das respostas destacou que conseguiu entender com mais clareza a situação da política na época.

Deste modo, a análise das respostas dos alunos evidencia que não é a disciplina de História que é difícil de ser compreendida ou desinteressante em si, mas a forma como é ensinada, tem impacto direto na forma como ela é vista e aprendida.

Nesse sentido, percebemos que o atual contexto pedagógico nos impulsiona a adotar novas linguagens para mediar o processo de ensino e aprendizagem, como por exemplo, o vídeo, a música, a fotografia e, mais recentemente, os games, que subsidiam o processo de ensinar e de pesquisar os fatos históricos, nos abrindo os horizontes para novas perspectivas historiográficas (MOITA, 2010).

Outro elemento importante de destacar é que, ao longo da aplicação da atividade, de acordo com o final que era atingido pelo aluno e o tempo que eles levavam para completar a atividade, foi possível identificar os alunos que tinham mais facilidade com a matéria e aqueles que estavam com maiores dificuldades. De acordo com Schneider (2015), personalizar significa que as atividades a serem desenvolvidas devem considerar

o que o aluno está aprendendo, suas necessidades, dificuldades e evolução. Desse modo, uma atividade neste formato também pode fornecer ao professor mecanismos para a personalização do ensino, ao fornecer dados acerca do processo de tomada de decisões do estudante e qual final ele conseguiu obter. Assim, é possível planejar trilhas de aprendizagem diferenciadas para os alunos que apresentem mais dificuldades ou que necessitem de maiores desafios.

5 | CONCLUSÃO

Diante da análise minuciosa dos resultados e da fundamentação teórica apresentada, inferimos que a prática pedagógica gamificada, implementada através do uso inovador de uma ferramenta já inserida no cotidiano escolar, foi eficaz em motivar os alunos a assimilarem o conteúdo de história de maneira interativa. Este método despertou o interesse em um tema frequentemente considerado difícil e desinteressante.

É crucial ressaltar que a proposta aqui delineada, com as devidas adaptações, possui potencial para ser adotada por educadores de outras disciplinas, fomentando o engajamento dos estudantes em diferentes áreas do conhecimento. Além disso, essa abordagem pode ser integrada a outras ferramentas e aplicativos, tornando-se parte integrante de uma abordagem mais abrangente de aprendizagem. No entanto, salientamos a importância de uma análise cuidadosa do contexto a ser gamificado, para selecionar os mecanismos que melhor se adequam à situação e aos objetivos educacionais.

Apesar de o conceito de gamificação ser relativamente novo, seus elementos estão em constante evolução, impulsionados pelos lançamentos frequentes de novos jogos digitais. Essa dinâmica amplia as possibilidades de aplicação no contexto educacional. Promissoras no cenário atual, as estratégias de gamificação revelam-se como ferramentas valiosas para superar desafios históricos no ambiente escolar, como a falta de interesse em determinadas disciplinas e, em certa medida, comportamentos indisciplinados. Assim, almejo que este artigo possa ser um impulso para futuras investigações sobre Gamificação na Educação e no ensino de História, inspirando o desenvolvimento contínuo de práticas inovadoras.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2ª ed. São Paulo: DVS, 2015.

ALVES, Marcia Maria; TEIXEIRA, Oscar. Gamificação e objetos de aprendizagem: contribuições da gamificação para o design de objetos de aprendizagem. FADEL, LM, et al. Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 122-142, 2014.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

BITTENCOURT, Circe. Pátria, civilização e trabalho. O ensino de história nas escolas paulistas (1917-1939). São Paulo: Loyola, 1990.

BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para Aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRASIL. Base nacional comum curricular. Brasília, DF: MEC, 2017a. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf >. Acesso em: 04 fev. 2022.

BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016

CAIMI, Flávia Eloisa. Por que os alunos (não) aprendem História? Reflexões sobre ensino, aprendizagem e formação de professores de História - ISSN 1413-7704. Tempo. Revista do Departamento de História da UFF , v. 11, p. 27-42, 2006.

COSTA, Ana Vitória Monteiro et al.. Gamificação e storytelling como estratégias de ensino e aprendizagem em gestão de pessoas. Anais VII CONEDU - Edição Online... Campina Grande: Realize Editora, 2020. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/68665>>. Acesso em: 28/02/2022 23:36

EUGENIO, Tiago. Aula em Jogo: Descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo. Editora Évora, 2020.

FONSECA, Thais Nivia. de Lima. História ensino de História. 2. ed., Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

FREITAS, Neliane Alves de. História gamificada: transformando o processo de ensino e aprendizagem. 2020. 7f. Artigo Acadêmico (Pós-Graduação em Informática na Educação) – Instituto Federal do Amapá, Macapá, AP, 2020.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KAPP, Karl. M. The gamification of learning and instruction: Game based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MOITA, Filomena Maria Gonçalves. Os Games e o Ensino de História: uma reflexão sobre possibilidades de novas práticas educativas. PLURAIS-Revista Multidisciplinar, v. 1, n. 2, 2010.

MURR, Caroline Elisa. FERRARI, Gabriel. Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC/UAB, 2020.

RANGEL, David Rejes. Narrativa pedagógica de um professor de história utilizando gamificação. Orientadora: Profa. Dra. Nuria Pons Vilardell Camas. 2020. 89f. Dissertação (Mestrado): Curso de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2020. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/70249>.

SCHNEIDER, Fernanda. Otimização do espaço escolar por meio do modelo de ensino híbrido. In: Lilian Bacich, Adolfo Tanzi Neto, Fernando de Mello Trevisani. (Org.). BACICH, Lilian; TANZI, Adolfo; TREVISANI, Fernando de M. (Orgs). Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação. 1ed. Porto Alegre: GRUPO A, 2015.

SEVERO SOBRINHO, A. A História não é “decoreba”: Os desafios do Ensino de História no Ensino Médio na Escola Estadual Adriano Feitosa - Tavares - PB. 2014. 62 f. Monografia (Especialização) - Curso de Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares, Universidade Estadual da Paraíba, Princesa Isabel, 2014. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/6652>>. Acesso em: 12 jan. 2022.

SILVA, Leandro Rezende da; OLIVEIRA, Carlos Edinei de. ENSINANDO HISTÓRIA COM GAMIFICAÇÃO. In: XI Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História, 2020, Formato virtual. GRD 21. Jogos, imaginação e aprendizagens, 2020.

SILVA, Jamille Anderson Luiz da; OLIVEIRA, Fábio Cristiano Souza; AND MARTINS, Danielle Juliana Silva. Storytelling e gamificação como estratégia de motivação no ensino de programação com Python e Minecraft. In Proceedings of SBGames, 2017.

SILVA, Pedro Panhoca da. O livro-jogo e suas séries fundadoras. 2019. 326 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Vida Social) –Universidade Estadual Paulista, Assis, 2019.

TAPIA, Jesus Alonso. Contexto, motivação e aprendizagem. In: TAPIA, J. A.; FITA, E. C. A motivação em sala de aula: o que é, como se faz. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2001.