

# HISTÓRIA GAMIFICADA: Transformando o Processo de Ensino e Aprendizagem

Neliane Alves de Freitas<sup>1</sup>  
Ederson Wilcker Figueiredo Leite<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo tem como finalidade apresentar os conceitos e aplicação da Gamificação no ensino da componente curricular História em uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais na Escola Municipal Professora Guíta, localizada na cidade de Macapá – AP. A Gamificação é uma metodologia ativa que utiliza as ferramentas dos jogos digitais no contexto escolar com o objetivo de proporcionar aos alunos a compreensão dos conteúdos de forma dinâmica por utilizar a linguagem dos jogos. Portanto, verificou-se que esta metodologia ativa é eficiente e propícia ao desenvolvimento cognitivo dos alunos quanto ao aprendizado de História e promove a inovação no processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação. História. Ensino. Aprendizagem.

**ABSTRACT:** The purpose of this article is to present the concepts and application of Gamification in the teaching of the History curricular component in a class of the 4th year of Elementary School - Initial Years at Escola Municipal Professora Guíta, located in the city of Macapá - AP. Gamification is an active methodology that uses the tools of digital games in the school context with the aim of providing students with dynamic understanding of content when using game language. Therefore, it was found that this active methodology is efficient and conducive to the cognitive development of students regarding the learning of History and promotes innovation in the teaching and learning process.

**Keywords:** Gamification; History. Teaching. Learning.

Data de aprovação: 11/12/2020.

---

<sup>1</sup> Licenciada em Informática. Pós-graduanda submetendo artigo para o Programa de Pós-graduação *lato sensu* em Informática na Educação - IFAP. E-mail: neliane.alves.95@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre em Ciências. Professor EBBT do Instituto Federal do Amapá. Orientador do curso de Pós-graduação em Informática na Educação – IFAP. E-mail: ederson.leite@ifap.edu.br

## 1 INTRODUÇÃO

A tecnologia e suas ferramentas tornaram-se imprescindíveis para o bom funcionamento das atividades da sociedade moderna, considerada como um órgão vital para as relações sociais, especificamente para as crianças nascidas após 1980 que são consideradas nativas digitais por crescerem familiarizadas com a tecnologia e por isso têm mais facilidade em dominá-las.

Dessa forma, a presença da tecnologia é constatada em inúmeros ambientes, inclusive no ambiente escolar que faz com que seja necessário redefinir algumas práticas pedagógicas afim de utilizar as ferramentas tecnológicas nos processos educacionais, pois o mundo tornou-se dependente destes recursos e cada vez mais novas metodologias de ensino estão surgindo para agregar o uso da informática na educação.

A Base Nacional Comum Curricular – BNCC é um documento que direciona a Educação Básica no Brasil e dispõe na sua 5ª competência sobre a Cultura Digital a qual ressalta que deve-se utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética para que os alunos possam ser protagonistas do seu aprendizado de forma significativa.

Faz-se necessário repensar o processo de ensino e aprendizagem para contemplar os princípios que norteiam a educação no século XXI, pois ainda há professores analógicos que devem adequar-se aos alunos digitais e vice-versa, pois é indispensável utilizar a tecnologia a favor da educação para isso é necessário que adaptações metodológicas sejam traçadas para que o aluno possa utilizá-la de maneira educativa e produtiva.

Uma das possibilidades são as metodologias ativas, Coll (2000) as define como sendo àquelas que levam à autonomia do aluno e ao autogerenciamento no processo de ensino e aprendizagem através das tecnologias, para Valente (2014) o professor, nesse cenário, será o orientador, motivador e facilitador da ação educativa.

Diante disso, o presente trabalho busca apresentar a metodologia ativa Gamificação como proposta de ensino e aprendizagem da componente curricular de História para os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Professora Guíta, localizada no centro da cidade de Macapá-AP. A Gamificação busca utilizar ferramentas de jogos em situações de não jogo para tornar o aprendizado dinâmico e atraente.

## 2 COMPREENDENDO O TERMO GAMIFICAÇÃO

O termo foi utilizado pela primeira vez em 2002, pelo programador britânico, Nick Pelling, ele afirma que o uso de conceitos e ferramentas do mundo dos games poderiam ser aplicados ao mundo real para motivar as pessoas a resolverem problemas, no entanto esse fenômeno recebeu mais notoriedade a partir de 2010 após a apresentação da designer de jogos americana Jane McGonigal em um programa de televisão, no qual explica como os jogos podem ajudar a solucionar problemas do mundo.

Embora a palavra Gamificação seja de uso recente, a sua prática vem sendo empregada há muito tempo nos sistemas de milhas aéreas e programas de pontuação de cartão de crédito. Na educação, por exemplo, alguns professores já utilizam essa metodologia na Educação Infantil, destacando o aluno (a) que melhor se comportou na aula através de estrelinhas (recompensa) ou como forma de incentivar o bom comportamento nas filas (disciplina).

Entende-se que essa prática já vem sendo aplicada por professores há algum tempo, no entanto a nomenclatura no ambiente educacional e sua aplicação são de uso recente. O termo Gamificação ou Ludificação compreende a aplicação de recursos de jogo em atividades de

não jogo, no entanto há disparidade entre autores sobre o termo correto a ser utilizado, porém suas finalidades são correspondentes.

Apesar da dúvida sobre o qual termo utilizar, optou-se pelo termo Gamificação por considerar a sua utilização amplamente no campo intelectual dessa pesquisa. Ambas consistem na utilização de elementos dos games (mecânicas, estratégias e pensamentos) fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (Kapp, 2012).

Dessa forma, em uma atividade gamificada não necessariamente haverá o uso de um computador, mas sim estratégias de um jogo virtual como uma metodologia dentro de sala de aula para repassar um conteúdo de forma dinâmica e atraente, a fim de inovar os processos de ensinar utilizando características dos jogos virtuais que o aluno nativo digital está familiarizado. Para Fardo (2013)

a gamificação é um fenômeno em ascensão, que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games. É uma metodologia que consiste na utilização de elementos dos jogos digitais em contextos educacionais para promover a motivação, envolver o aluno nas atividades, resolver problemas e potencializar as áreas do conhecimento para promover a aprendizagem. (Fardo, 2013, p. 2)

De acordo com Jane McGonigal<sup>1, 2</sup> dentre essas características do jogo pode-se destacar quatro delas, que são mais presentes em atividades gamificadas e até mesmo nos jogos de tabuleiro, vide:

Figura 1 – Gamificação.



Fonte: Neliane Alves, 2010.

Além das características citadas na imagem acima outros recursos podem ser adaptados para a sala de aula como recompensas, ranking, pontuação e/ou competição. É importante destacar que a Gamificação tem o objetivo de tornar a metodologia de sala mais próxima da realidade do aluno utilizando nomenclaturas dos *games*, por serem elementos que fazem parte do seu cotidiano.

### 3 MATERIAIS E MÉTODOS

Para realização desse trabalho foram realizadas pesquisas bibliográficas através de minuciosa busca por livros, artigos científicos e dissertações de mestrado em periódicos

publicados em bases digitais certificados pela Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior (CAPES).

Optou-se pela pesquisa de campo para nortear a pesquisa na turma de 4º ano do Ensino Fundamental – Anos Iniciais da Escola Municipal Prof<sup>a</sup>. Guita, este procedimento é utilizado com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problemática ou de uma hipótese, que se esteja buscando comprovar. De acordo com Gil, 2008:

Estudo de Campo procura o aprofundamento de uma realidade específica. É basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as explicações e interpretações do ocorrem naquela realidade. (GIL, 2008).

Corroborando com este pensamento Lakatos & Marconi afirmam que a pesquisa de campo consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presumem relevantes, para analisá-los.

Como caminho metodológico, ao final da aplicação da pesquisa fez-se uso da abordagem qualitativa, Minayo (2008) destaca na pesquisa qualitativa a importância da objetivação, pois durante a investigação científica é preciso reconhecer a complexidade do objeto de estudo, rever criticamente as teorias sobre o tema, estabelecer conceitos e teorias relevantes. Ainda à luz de Minayo (2008, p. 21) este tipo de pesquisa permite a obtenção de “respostas muito particulares” e trata “[...] dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

### **3.1 Lócus da pesquisa**

A Escola Municipal Professora Guíta está localizada no centro da cidade de Macapá e oferta o Ensino Fundamental – Anos Iniciais no período da manhã e da tarde, nesta escola leciona no período da tarde na turma de 4º ano uma professora recém-admitida ao quadro de funcionários e relatou através de uma conversa informal com a autora deste trabalho que estava passando por dificuldades em encontrar uma metodologia que cativasse as crianças nas aulas de História.

Foi então que a autora sugeriu à professora a utilização da Gamificação nas aulas de História e conseqüentemente uma demonstração através de uma prática pedagógica dividida em três momentos.

### **3.2 Prática pedagógica gamificada**

No primeiro momento houve a observação na turma onde foram anotados alguns aspectos da mesma, como a idade, as dificuldades e o comportamento durante a aula para montar a dinâmica e os elementos da Gamificação que seriam utilizados na aula seguinte.

É importante ressaltar que para a intervenção foi enviado para casa de cada aluno (a) o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE, é um documento no qual deve ser autorizado o consentimento livre e esclarecido do participante ou de seu responsável legal, devendo explicitar todas as informações necessárias da ação, de forma clara e objetiva, para o maior entendimento da pesquisa que se deseja realizar (Resolução 466/2012 e Resolução 510/2016-CNS).

Diante da ciência dos pais por se tratar de crianças entre 08 e 09 anos de idade foi dada continuidade da prática gamificada. O segundo momento foi realizado através de uma aula com a utilização de slides e o tema escolhido foi sobre a História do Amapá, após a aula expositiva os alunos foram informados que ocorreria uma dinâmica denominada de “História

gamificada” e que todos deveriam tirar suas dúvidas quanto ao entendimento da aula expositiva, uma vez que a dinâmica nela consistia.

Para a aplicação da prática gamificada escolheu-se por utilizar um Jogo de Trilha construído de TNT e folha A4, a turma de 23 alunos foi dividida em 04 grupos e cada um escolheu um representante para participar do Jogo. O objetivo do jogo consistia em responder perguntas sobre o assunto do slide que fora apresentado, cada pergunta possuía uma pontuação e o aluno poderia responder, pedir ajuda ao seu grupo (1x) ou repassar a pergunta, caso o representante do outro grupo acertasse ele ganhava a pontuação e avançava as casas, o grupo que se tornaria vencedor seria a equipe que conquistasse mais pontos.

Ao final da prática gamificada, todas as equipes receberam premiação (recompensa), o grupo vencedor recebeu o prêmio maior, no entanto premiar todos os alunos foi uma forma de não desestimulá-los e sim motivá-los a sempre persistir em busca do melhor, nesse caso se esforçando cada vez mais nas aulas.

Para esta atividade gamificada utilizou várias ferramentas de jogo virtuais como **missão** (pontuar o máximo possível); **avatar** (aluno representante do grupo); **níveis/desafios** (cada pergunta possuía uma pontuação); **recursos** (poderia repassar a pergunta ou pedir ajuda do grupo); **recompensa** (premiação) e **desempenho** (as pontuações de cada equipe eram anotadas no quadro).

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através da aplicação de questionário impresso com perguntas abertas e de múltipla escolha foi possível obter os dados da pesquisa, foram realizadas 04 perguntas a fim de verificar o desempenho da Gamificação no ensino de história do Amapá na referida turma. Foram realizadas as seguintes perguntas:

- a) Você gostou da forma que foi ministrada a aula?
- b) Você gostou do Jogo da Trilha?
- c) Você acha que conseguiu aprender mais com o uso da Gamificação?

Para todas as perguntas acima, todos os alunos responderam de forma afirmativa. O que deixa evidente a aceitação da Gamificação em sala de aula. Nessa faixa etária de 08 a 09 anos de idade as crianças já descobriram as ferramentas dos jogos digitais, afinal eles são nativos digitais e é necessário usar esses conhecimentos de forma educativa, Piaget (1964,1978) defendia os jogos como uma contribuição para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança.

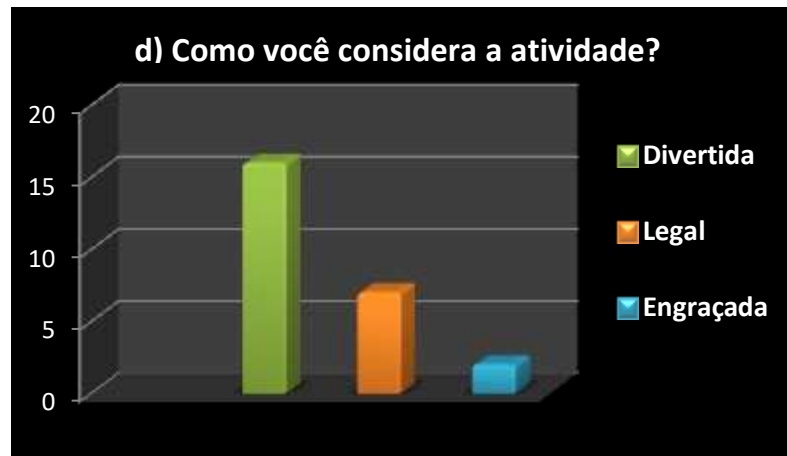
Para Vygostsky (1978) o desenvolvimento é algo que está em aberto é construído de forma visual através das interfaces com o mundo e na interação entre pares, através de atividades em grupo, por exemplo. De acordo com o autor atividades como essas são importantes meios que promovem o aprendizado a partir da relação com o outro.

Na atividade da trilha gamificada os alunos sentiram-se dentro do jogo, assemelhando aos jogos *on-lines* onde eles são representados por avatares, essa sensação contribui para eles imaginarem que estão dentro de um computador ou dispositivo móvel e o intuito da Gamificação é esse utilizar situações de jogo em não jogo.

As respostas dos alunos deixaram claro que não é a disciplina de História que é difícil de ser compreendida e sim a forma como é ensinada, nesse sentido Moita (2010, p. 125) afirma que o atual contexto pedagógico impulsiona a adotar novas perspectivas historiográficas com diversificadas metodologias, na tentativa de criar formas diferenciadas de aprender os conceitos históricos, possibilitando a emergência de distintas 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.

Quando perguntados sobre suas percepções da prática pedagógica, as respostas foram estas:

Figura 2 – Questão do formulário aplicado.



Fonte: Neliane Alves, 2020.

O dado apresentado mostra que a aprendizagem ocorreu de forma dinâmica e atraente, pois nenhum deles respondeu que a prática tenha sido algo enfadonho, ao contrário segundo relatos da professora de sala, os alunos permaneceram dias lembrando da aula de história e perguntando quando haveriam outras aulas gamificadas.

Por isso, a Gamificação torna-se uma grande aliada nesse processo, ela permite que o aprendizado ocorra de forma lúdica utilizando ferramentas de jogos *on-lines* em práticas educativas *off-line*, nesse sentido Fardo (2013) afirma que essa metodologia se propõe a utilizar uma linguagem a qual os jovens já estão adaptados, ao utilizar esses meios dentro dos ambientes de aprendizagem, sendo uma alternativa que leva em conta conhecimentos e habilidades dos indivíduos. No caso, o aluno já trás de casa o conhecimento prévio sobre jogos e o professor apenas o utiliza de forma educacional.

Diante do exposto, a Gamificação no ensino de História, particularmente sobre esta pesquisa ou qualquer outra componente curricular, são muito motivadoras e esperançosas, acredito que estamos presenciando a virada do ensino educacional brasileiro com novas ferramentas, metodologias e recursos e é necessário que os professores atendam esse chamado de mudança para estarem de acordo com educação 4.0.

## 5 CONCLUSÃO

Portanto, a prática pedagógica gamificada motivou os alunos a aprenderem o conteúdo de história de forma divertida como eles descreveram e o mais satisfatório é que eles utilizaram de ferramentas que já são conhecidas dos seus jogos *on-lines*. E a professora repensou suas estratégias pedagógicas a fim de utilizar mecanismos que estão presente no mundo tecnológico para promover a aprendizagem.

A metodologia apresentada é promissora nos dias atuais e é importante ressaltar que o professor (a) não precisa de muitos recursos e materiais para implementá-la em sala de aula, recursos simples podem ser usados e fazem toda a diferença, além que é uma metodologia interdisciplinar e pode ser utilizada para promover o aprendizado do aluno ao bom comportamento na escola.

A Gamificação não irá resolver todas as nossas necessidades pedagógicas, mas apresenta-se como uma forte aliada para driblar velhos conhecidos da sala de aula, como o

mau comportamento, a indisciplina e a falta de interesse em determinadas matérias através do seu espírito de competição.

Apesar de o conceito ser novo, os elementos não são e estão ganhando características cada vez mais, pois todo dia um jogo digital é lançado com diferentes ferramentas, por isso é necessário analisar o contexto que será gamificado para escolher os mecanismos que melhor se adequam à situação. Espero que essa pesquisa possa contribuir para futuros trabalhos sobre Gamificação na Educação e no ensino de História, práticas de sucesso incentivam práticas inovadoras.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COLL, Cezar. **Psicologia e currículo: uma aproximação psicopedagógica a elaboração do currículo escolar.** São Paulo: Ática; 2000.

FARDO, M. L. (2013). **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem.** Revista Renote: Novas Tecnologias da Educação, Caxias do Sul, v. 12, p.1-9, jul. 2013. ISSN 1679-1916 (versão on-line).

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** Pfeiffer, 2012.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia científica.** 2. ed. São Paulo: Atlas, 1991

MCGONIGAL, Jane. (2011). **Reality is broken.** London: Penguin.

MCGONIGAL, Jane. (2012). **A realidade em jogo.** Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: Best Seller.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento.** 11 ed. São Paulo: Hucitec, 2008.

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

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1964/1978.

VALENTE, José Armando. **Aprendizagem ativa no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida.** [2014]. Disponível em <[https://www.pucsp.br/sites/default/files/img/aci/278\\_aguardar\\_proec\\_textopara280814.pdf](https://www.pucsp.br/sites/default/files/img/aci/278_aguardar_proec_textopara280814.pdf)>. Acesso em: 19 de jan. 2020.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1978.