

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
CURSO DE HISTÓRIA LICENCIATURA

ANNE LOUISE WOLFF NEVES

GAMIFICAÇÃO E HISTÓRIA: A ludicidade em prática na aprendizagem de História
na Unidade de Ensino Básico Doutora Maria Alice Coutinho.

São Luís

2024

ANNE LOUISE WOLFF NEVES

GAMIFICAÇÃO E HISTÓRIA: A ludicidade em prática na aprendizagem de História na Unidade de Ensino Básico Doutora Maria Alice Coutinho.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de História da Universidade Estadual do Maranhão para a obtenção do grau de Licenciatura em História.

Orientador(a): Profa. Dra. Sandra Regina Rodrigues dos Santos.

São Luís

2024

Neves, Anne Louise Wolff.

Gamificação e História : a ludicidade em prática na aprendizagem de História na Unidade de Ensino Básico Doutora Maria Alice Coutinho / Anne Louise Wolff Neves. – São Luís, 2024.

63 f. : il.

Monografia (Graduação) – Curso de História. Universidade Estadual do Maranhão, 2024.

Orientadora: Profa. Dra. Sandra Regina Rodrigues dos Santos.

1. Gamificação. 2. Ensino de História. 3. Conhecimento Histórico. 4. Jogo Educativo. 5. Plataforma Wordwall. I. Título.

CDU 93/94:371.695

ANNE LOUISE WOLFF NEVES

GAMIFICAÇÃO E HISTÓRIA: A ludicidade em prática na aprendizagem de História na Unidade de Ensino Básico Doutora Maria Alice Coutinho

Monografia apresentada junto ao curso de História de Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, para obtenção de grau de Licenciatura em História.

Aprovado em: 22/08/2024

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Sandra Regina Rodrigues dos Santos (Orientadora)
Doutora em Políticas Públicas em Educação
Universidade Estadual do Maranhão

Profa. Dra. Dayse Marinho Martins
Doutora em História
Universidade Federal do Maranhão

Profa. Ma. Bianca Trindade Messias
Mestra em História
Universidade Estadual do Maranhão

Em memória do meu amado pai, Amilson Peixoto Neves. Que este esforço honre seu legado e que sua presença seja sentida em cada conquista minha. Saudades eternas.

AGRADECIMENTOS

À Deus, pela minha vida, por me conceder forças nos momentos difíceis e por me ajudar a superar os obstáculos encontrados ao longo desta jornada.

Aos meus maravilhosos pais, Amilson e Lana, pelo incansável incentivo e motivação que sempre me proporcionaram, guiando-me com amor e sabedoria. À minha querida madrinha, Lídia, cujo apoio e carinho foram pilares essenciais no meu crescimento e desenvolvimento. Aos demais membros da minha família, cujo afeto e apoio incondicionais moldaram a pessoa que sou hoje.

À professora orientadora, Sandra Regina Rodrigues dos Santos, pelo acompanhamento e auxílio imprescindíveis para a elaboração deste trabalho.

Ao corpo docente do curso de História, cujos ensinamentos foram fundamentais para a conclusão deste trabalho.

À direção da U.E.B. Dra. Maria Alice Coutinho, aos docentes e estudantes da instituição que participaram da pesquisa, colaborando no processo de obtenção dos resultados. Em especial, à professora Lucy Mary de Jesus Pereira Costa, pelo apoio e conselhos prestados.

Aos amigos, pela compreensão das ausências e do afastamento temporário.

“Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional.”

(Johan Huizinga)

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo principal explorar a eficácia da gamificação no ensino de História para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da U.E.B. Dra. Maria Alice Coutinho, localizada na cidade de São Luís/MA. A pesquisa foi estruturada em três fases, incluindo a aplicação de um questionário inicial, um questionário final e a implementação de um jogo educativo desenvolvido na plataforma *Wordwall*, intitulado "Trilha dos Fatos e Eventos Históricos". O jogo foi projetado para capturar a atenção dos alunos e promover a imersão no conteúdo histórico, com o intuito de melhorar a motivação dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem e possibilitar a construção do conhecimento histórico. Os resultados indicaram que a gamificação aumentou a motivação dos alunos, melhorou a atenção e o engajamento no aprendizado da História. A atividade foi bem avaliada pelos estudantes, que expressaram desejo de utilizar o jogo novamente e recomendá-lo a colegas. Por fim, a investigação conclui que a gamificação é uma ferramenta pedagógica valiosa para o ensino de História, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de História; Conhecimento Histórico; Jogo Educativo; Plataforma *Wordwall*.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo principal explorar la eficacia de la gamificación en la enseñanza de Historia para alumnos de 6º grado de la Educación Primaria de la U.E.B. Dra. Maria Alice Coutinho, ubicada en la ciudad de São Luís/MA. La investigación se estructuró en tres fases, incluyendo la aplicación de un cuestionario inicial, un cuestionario final y la implementación de un juego educativo desarrollado en la plataforma *Wordwall*, titulado "Trilha dos Fatos e Eventos Históricos". El juego fue diseñado para captar la atención de los alumnos y promover la inmersión en el contenido histórico, con el fin de mejorar la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y posibilitar la construcción del conocimiento histórico. Los resultados indicaron que la gamificación aumentó la motivación de los alumnos, mejoró la atención y el compromiso en el aprendizaje de la Historia. La actividad fue bien evaluada por los estudiantes, quienes expresaron el deseo de utilizar el juego nuevamente y recomendarlo a sus compañeros. Finalmente, la investigación concluye que la gamificación es una herramienta pedagógica valiosa para la enseñanza de Historia, haciendo el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo.

Palabras clave: Gamificación; Enseñanza de Historia; Conocimiento Histórico; Juego Educativo; Plataforma *Wordwall*.

LISTA DE SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CME – Conselho Municipal de Educação

DCNs – Diretrizes Curriculares Nacionais

PPP – Projeto Político Pedagógico

U.E.B. – Unidade de Ensino Básico

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. A LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO: CONTRIBUIÇÕES E FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS	15
2.1. Breve Percurso Histórico: Explorando Conceitos e Elementos	15
2.2. A Gamificação como abordagem no Ensino de História	22
3. DA CONTEXTUALIZAÇÃO A ESTRUTURAÇÃO DA ATIVIDADE GAMIFICADA: O CAMPO DE PESQUISA, O PÚBLICO ESPECÍFICO E AS ETAPAS DA INVESTIGAÇÃO	27
3.1. A U.E.B. Doutora Maria Alice Coutinho	27
3.2. Os estudantes.....	30
3.3. Os questionários, o jogo produzido e a plataforma <i>Wordwall</i>.....	31
4. APLICAÇÕES DOS QUESTIONÁRIOS E IMPLEMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO: ESTRATÉGIAS LÚDICAS NA PRÁTICA EDUCACIONAL DA U.E.B. DOUTORA MARIA ALICE COUTINHO	40
4.1. Questionário Inicial	40
4.2. Gamificação Aplicada: O jogo desenvolvido	43
4.3. Questionário Final	46
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS.....	52
Apêndice A - Questionário Inicial	58
Apêndice B - Questionário Final	61

1. INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, a necessidade de incorporar ferramentas e métodos pedagógicos inovadores é cada vez mais evidente, impulsionada pelo avanço contínuo das tecnologias digitais. A evolução tecnológica, conforme apontado por Alves (2012) citado por Martins (2022), trouxe uma série de desafios à educação, exigindo a adaptação dos métodos de ensino para atender às demandas da geração *screenager*: “nascidos a partir da década de 80 que interagem com controles remotos, mouses, joysticks e internet, pensam e aprendem de forma diferenciada”. (Alves, 2012, p. 167 *apud*. Martins, 2022, p.2)

A rápida expansão das tecnologias digitais e a crescente imersão dos jovens em um ambiente digital criaram uma lacuna significativa entre as experiências de aprendizagem tradicionais e as expectativas da geração digital. Os estudantes, familiarizados com tecnologias interativas, muitas vezes encontram o ambiente escolar desatualizado e pouco atraente. Para enfrentar esse desafio, Alves (2012) argumenta que é crucial adaptar a educação às novas realidades, incorporando ferramentas e métodos que sejam relevantes e atraentes para os alunos do século XXI.

Nessa perspectiva, é crucial considerar a integração de jogos no ensino: a Gamificação. Este conceito emergente, derivado da expressão inglesa *gamification*, envolve a aplicação de mecânicas e dinâmicas de jogos em contextos educacionais, criando uma ponte entre aprendizado e ludicidade. A Gamificação utiliza recursos típicos dos jogos, como recompensas, desafios, níveis, podendo tornar o processo de ensino mais envolvente e motivador, ao ser utilizada da forma correta.

Segundo Martins (2014) no Brasil a gamificação ao ser empregada enquanto metodologia pode contribuir com o aprendizado de forma significativa, pontencializando-o e estimulando a permanência discente no sistema de ensino. Martins e Bottentuit Junior (2016) destacam que a gamificação como uma estratégia promissora, que possibilita que os alunos se familiarizem com as novas tecnologias, o que estimula uma aprendizagem mais dinâmica e envolvente.

Nessa perspectiva, a gamificação se destaca como uma ferramenta colaborativa que reformula o ambiente acadêmico, ampliando as perspectivas de inclusão educacional. Ao possibilitar a integração de elementos lúdicos e tecnológicos,

a gamificação não apenas torna o aprendizado mais atrativo, mas também pode promover a participação ativa dos estudantes, facilitando a assimilação de conhecimentos de forma mais interativa e acessível.

No ensino de História, a Gamificação pode desempenhar um papel fundamental ao tornar o aprendizado mais interativo e significativo. Através da Gamificação, os alunos podem desenvolver uma compreensão mais profunda e crítica do passado, ajudando a cultivar a consciência histórica. De acordo com Jörn Rüsen (1983), o ensino de História deve se concentrar em como a história é vivenciada e interpretada, para tornar o aprendizado mais relevante e conectado com a prática real. Ao adotar essa abordagem, os educadores podem ajudar os alunos a ver as conexões entre o passado e suas vidas atuais, facilitando uma compreensão mais completa do conteúdo histórico.

Aranha (2006) reforça que o aprendizado eficaz vai além da simples memorização; envolve a capacidade de conectar e aplicar informações para transformar conhecimento. Nesse sentido, Aranha considera que os jogos eletrônicos:

[...] são vistos como ferramenta essencial para o treinamento educacional e mental, altamente atrativo aos estudantes. Princípios como imersão e interatividade poderiam, assim, contribuir para o aprendizado como um instrumento altamente motivacional. (Aranha, 2006, p.1)

No contexto dos jogos e do ensino, a neurociência aponta que as atividades lúdicas podem ser extremamente benéficas para o processo de aprendizagem. Conforme apontado por Metring (2014), às experiências lúdicas são inerentemente recompensadoras para o cérebro, o que pode levar a uma maior motivação intrínseca e a uma melhor retenção de informações. Essa perspectiva reforça a importância da gamificação no ambiente educacional.

O objeto de estudo desta investigação é a gamificação como recurso didático no ensino de História para os anos finais do Ensino Fundamental na rede pública municipal de São Luís, Maranhão. A relevância desta pesquisa reside na crescente necessidade de modernizar e dinamizar o ensino de História, tornando-o mais atraente e envolvente para os alunos, utilizando a gamificação para aumentar a motivação e a participação dos estudantes.

Este trabalho de conclusão de curso explora a implementação de estratégias de gamificação no ensino de História para o 6º ano da U.E.B. Doutora

Maria Alice Coutinho, por meio da criação e aplicação de um jogo digital na plataforma Wordwall. O objetivo é integrar tecnologia e ludicidade ao processo de aprendizado. A metodologia inclui estudo bibliográfico, pesquisa qualitativa e quantitativa, e a aplicação de questionários para a coleta de dados. A escolha do 6º ano se justifica pela necessidade de adaptar as estratégias pedagógicas à transição entre os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental, um período crucial para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. A introdução de atividades inovadoras, como a gamificação, visa criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e motivador.

A investigação está estruturada em capítulos que abordam diferentes aspectos do desenvolvimento e aplicação da Gamificação no ensino de História. O primeiro capítulo, "A Ludicidade na Construção do Conhecimento Histórico: Contribuições e Fundamentações Teóricas", apresenta uma revisão teórica, discutindo conceitos fundamentais como Gamificação, jogos educativos e suas implicações pedagógicas.

O segundo capítulo, "Da Contextualização à Estruturação da Atividade Gamificada: o campo de pesquisa, o público específico e as etapas da investigação", foca na metodologia utilizada para o desenvolvimento do jogo "Trilha dos Fatos e Eventos Históricos", descrevendo os processos de criação, definição dos objetivos educacionais, design e programação do jogo.

No terceiro capítulo, "Implementação da Gamificação: Estratégias Lúdicas na Prática Educacional da U.E.B. Doutora Maria Alice Coutinho", será abordada a aplicação prática do jogo na turma do 6º ano, discutindo os métodos de implementação e analisando os resultados obtidos. A seção final do estudo é dedicada às considerações finais, onde serão analisadas as implicações pedagógicas da Gamificação no ensino de História.

Em síntese, este trabalho de conclusão de curso busca enriquecer as práticas pedagógicas por meio da integração de jogos e Gamificação no ensino de História. Ao proporcionar uma experiência de aprendizagem mais interativa e envolvente, pretende-se que os alunos desenvolvam uma compreensão mais profunda e crítica dos eventos históricos, tornando-se participantes ativos no processo de construção do conhecimento.

2. A LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO: CONTRIBUIÇÕES E FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS

Os jogos têm sido uma importante expressão da natureza humana desde os períodos mais remotos da História. O historiador Johan Huizinga no livro *Homo Ludens*, aponta que “as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo” (Huizinga, 2001, p.7). De acordo com o historiador, o ato de jogar corresponde a um dos elementos formadores de fatores culturais como linguagem, cultos e mitos. Ele sugere que o jogo está presente na cultura, “como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos” (Huizinga, 2001, p.7). Nessa perspectiva, Huizinga caracteriza o ser humano como *Ludens*, ou seja, lúdico. Assim, torna-se essencial explorar os conceitos e os elementos que orientam este estudo, partindo de uma análise histórica.

2.1. Breve Percurso Histórico: Explorando Conceitos e Elementos

Na antiguidade, os povos ao praticarem jogos e brincadeiras desenvolveram seus costumes e culturas. Nessa perspectiva as formas lúdicas de conduta de acordo com Carneiro (2003) manifestavam-se através, por exemplo, da adivinhação com os oráculos, predicação pelos astros entre outras formas. Para Huizinga, desde os tempos antigos e longínquos a noção de jogar e brincar estava associada ao sagrado. Segundo o historiador, a mitologia e suas criações são marcadas pela presença de “um espírito fantasista que joga no extremo limite entre brincadeira e a seriedade” (Huizinga, 2001, p.7-8).

Machado (2012) destaca o papel dos jogos na antiguidade grega como importantes expressões das tradições religiosas e sociais, porém, o mesmo destaca que os jogos por excelência possuem a capacidade de motivar e engajar. Os Jogos Olímpicos na Grécia Antiga desempenhavam um papel vital na vida em sociedade, significando, além de um mero exemplo de entretenimento, também uma importante expressão cultural e manifestação da necessidade humana de socialização, cooperação e competição.

O psicólogo suíço Jean Piaget (1976) destaca o valor intrínseco dos jogos no desenvolvimento cognitivo e social humano principalmente em relação a sua formação na etapa da infância e adolescência. De acordo com Piaget ao jogar, os sujeitos desenvolvem habilidades sociais como cooperação, resolução de conflitos e compreensão de normas e regras são afloradas e aprimoradas.

Na Índia na primeira metade do século VII, os jogos atuaram significativamente na sociedade e cultura. Existindo não apenas como formas de lazer, mas também como veículos para transmitir habilidades cognitivas, promover interações sociais e preservar tradições culturais como considera Castro (1994). Dentre esses jogos, se destaca como um marco histórico e cultural um jogo de tabuleiro chamado *Chaturanga*¹. Tal jogo, de acordo com Murray (1913), ganhou notoriedade ao longo dos séculos na Índia como uma ferramenta de desenvolvimento intelectual e estratégico.

Ressalta-se também jogos entre os povos africanos, práticas lúdicas como o Mancala, um jogo de tabuleiro com inúmeras variantes, não apenas serviam como formas de entretenimento, mas também como meios de transmitir conhecimentos, desenvolver habilidades matemáticas e fortalecer laços comunitários. Esses jogos ajudavam na socialização, ensinando estratégias de pensamento lógico e promovendo a coesão social. Como aponta Elizabeth Silva, o mancala é uma prática que "desenvolve a motricidade, suporte metodológico para o processo de aprendizagem, caráter socializante, estímulo da autonomia e abrangência corporal" (Silva, 2011, p.37). Reforçando a ideia de que o jogo contribui para a socialização e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Para sociedades pré-colombianas, como a civilização asteca, os jogos também eram centrais à cultura e religião. Segundo Domingues (2015) o jogo de bola mesoamericano, Pok-ta-pok, por exemplo, tinha conotações rituais profundas, simbolizando para os astecas a batalha entre as forças noturnas sob a liderança da Lua e das estrelas enfrentam o Sol, personificado pelo deus Huitzilopochtli, o protetor divino. Além de seu significado espiritual, esse jogo desenvolvia habilidades físicas e estratégicas, de acordo com Francisco (2022) desempenhando um papel importante

¹ (...) "considera-se que o xadrez teve origem num jogo com o nome sânscrito de chaturanga, que já existia na região do Ganges, na Índia, no início do século VII. É possível que tenha sido inventado vários séculos antes." (Castro, 1994, p.1)

no desenvolvimento cognitivo humano, ao mesmo tempo em que preservava e transmitia valores culturais essenciais.

Seja na Grécia Antiga com os Jogos Olímpicos ou na Índia com os tabuleiros de *chaturanga* no início do séc.VII, nas antigas sociedades africanas com o Mancala e suas variantes, ou na civilização asteca com o Pok-ta-Pok, percebe-se os jogos alinhados à vivência social humana. Além de refletirem as práticas sociais e religiosas, as práticas lúdicas mencionadas, contribuíam significativamente para o desenvolvimento cognitivo, aprimorando habilidades como resolução de problemas, tomada de decisões e compreensão de regras e normas, fundamentais para a coesão e funcionamento das comunidades.

Com a ascensão da era digital, os jogos imergiram em um oceano de inovações tecnológicas. Segundo Gzrybowsky (2022), no estudo “O ensino de História na era digital: os games para além da gamificação”, a popularização da internet e dos computadores domésticos, seguida pela ascensão dos consoles de jogos na segunda metade do século passado, marcou a transição dos jogos para ambientes virtuais, redefinindo e transformando completamente a experiência de jogar.

Tal cenário repleto por transformações trouxe consigo uma gama diversificada de possibilidades para os jogos. A interconectividade, proporcionada pela internet e popularização dos computadores pessoais, possibilitou experiências multiplayer online em que os jogadores interagem com outros participantes em tempo real, independentemente de sua localização geográfica. Esta conjuntura, como aponta Gzrybowsky, não apenas aumentou a dimensão social do jogo mas também deu origem a comunidades virtuais unidas em torno de um objetivo único: divertimento por meio dos jogos eletrônicos.

Outro aspecto notável que a revolução digital possibilitou foi a ascensão dos jogos eletrônicos móveis. Com a popularização dos aparelhos smartphones nas últimas décadas, os jogadores que utilizam dispositivos móveis para lazer e diversão aumentaram exponencialmente. Tal fenômeno democratizou o acesso aos jogos, também integrou de maneira mais fluida e espontânea estes ao cotidiano da vida moderna.

Na atualidade os jogos eletrônicos constituem uma indústria multibilionária, possuindo exacerbado destaque no mundo do entretenimento e lazer, propiciando

bastante lucratividade. De acordo com Witkowski (2021), o faturamento do mercado global dos games ultrapassou o cinematográfico e musical no ano de 2020, significando o domínio e sobreposição deste sobre os demais. Acerca deste contexto Gzrybowski aponta:

Certamente a evolução da pandemia de SARS-Cov-2 teve forte impacto sobre esse cenário. Contudo, o avanço do setor de jogos eletrônicos pode ser observado em um contínuo desde o início do século, ganhando especial impulso a partir da popularização de smartphones e a possibilidade de acessar jogos eletrônicos a qualquer momento por meio dos dispositivos móveis. (Gzrybowski, 2022, p.80)

Segundo Carvalho (2022), a fama e sucesso dos *games* deve-se pelo seu caráter versátil, que adequa-os à necessidade humana lúdica de jogar. Tal versatilidade proporciona uma experiência interativa que pode ser adaptada a uma rica variedade de estilos, gostos e preferências. Paz (2019) aponta que os games satisfazem a necessidade humana de brincar em sua exorbitante gama de opções ao acomodarem-se a variadas faixas etárias, a diversos temas, a diferentes níveis de dificuldades e aos múltiplos suportes materiais existentes (computadores, celulares, dados, tabuleiros, entre outros).

Mas, afinal, o que são os jogos? Como definir essa prática tão importante que acompanha constantemente a humanidade? Alguns teóricos desafiam-se a responder estas questões. A definição jogo norteadora do presente estudo é a apresentada por Karl M. Kapp (2012), professor do campo da tecnologia instrucional na Universidade de Bloomsburg e estudioso da área da aprendizagem interativa, jogos e gamificação, no livro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*² em que afirma que o jogo pode ser definido como:

Um sistema no qual os jogadores se envolvem em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulta em um resultado quantificável, muitas vezes provocando uma reação emocional. (Kapp, 2012, p.280).

Zichermann e Cunnigham (2001), no livro *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*³, identificam quatro razões específicas que motivam as pessoas a jogar, são elas: como meio de desenvolver a

² A gamificação da aprendizagem e da instrução: métodos e estratégias baseadas em jogos para treinamento e educação (tradução nossa).

³ Gamificação por design: Implementando mecânicas de jogo em aplicativos web e móveis (tradução nossa).

socialização; para aprender acerca de determinado assunto; como entretenimento; e para alívio do estresse.

De acordo com a perspectiva neurocientífica, segundo Dias (2021), os seres humanos têm um aprendizado mais eficaz quando se envolvem em atividades que promovem a participação ativa, a colaboração e a resolução de problemas. A dinamização do ensino através da utilização de jogos e seus componentes nesse sentido é notavelmente proveitosa. Metring afirma que:

O lúdico ainda é a melhor maneira de acessar o cérebro por várias vias sensoriais, pois desde muito cedo nosso cérebro gosta de brincar. Isso vale para crianças, adolescentes e adultos. Na brincadeira, o sistema límbico permite maiores impressões de prazer do que desprazer. Portanto, ao lúdico podemos associar conteúdos importantes para a vida do aprendiz. Os jogos didáticos poderão ser utilizados em diversas áreas do conhecimento como métodos de decodificação da linguagem científica de forma a ser mais fácil sua compreensão. (Metring, 2014, p.54)

Nogaro, Fink e Piton (2015) pontuam que de acordo com a Neurociência, fazer o uso do lúdico enquanto ferramenta pedagógica incentiva e desenvolve não somente a inteligência como também as emoções do educando, permitindo ao mesmo a estimulação de seu cérebro, explorando melhor suas potencialidades e funções cognitivas, melhorando sua criatividade e motivação.

Cada vez mais estuda-se sobre o lúdico e o desenvolvimento da criança, e o que se demonstra é que estas atividades estimulam e enriquecem suas emoções e sua inteligência, ou seja, possuem relação direta com seu melhor desempenho, seja na escola, seja em outro ambiente social. (Nogaro; Fink; Piton, 2025, p.280)

Nessa perspectiva se faz necessário abordar um conceito que abranja a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem: *Gamification*. Gamificação é um termo relativamente novo e sua interpretação de origem difere da compreensão atual. O conceito foi criado em 2002 por Nick Pelling, pesquisador britânico e designer de jogos. Segundo Silva (2023), Pelling objetivava por meio da aplicação de jogos e seus elementos melhorar o desempenho de equipamentos eletrônicos. Com o tempo, de acordo com Burke (2014), após o ano de 2010 o conceito gamificação alcançou maior destaque, popularizando-se e sendo empregado em diversas áreas distintas.

Neste contexto, a gamificação tem se popularizado como uma “estratégia inovadora a ser empregada no processo de ensino-aprendizagem” (Díaz-Delgado, 2018, p. 62). Contudo, a utilização de elementos e componentes de jogos na

aprendizagem segundo Zichermann e Cunningham (2011) não consiste em uma novidade. Nas situações de ensino e aprendizagem da leitura, por exemplo, métodos como parabenizar o trabalho e esforço dos alunos com estrelinhas ou tornar as palavras cada vez mais complexas objetivando aprimorar a capacidade de soletração, para Fadel e Ullbricht (2014) fazem alusão à práticas típicas de sistemas gamificados como recompensa e adaptação de níveis às habilidades dos usuários.

Em conformidade com o exposto, de acordo com Fardo (2013) os profissionais do campo da educação vêm fazendo uso a muito tempo de técnicas nas quais os elementos da gamificação são utilizados, o autor afirma que:

Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável. (Fardo, 2013, p.63)

Atrelando gamificação à educação, Kapp conceitua a gamificação como “o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos *games* para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (Kapp, 2012, *apud.* Fardo, 2013, p.63). A partir dessa perspectiva entende-se a gamificação como uma abordagem que utiliza elementos e mecânicas de jogos para além de engajar e motivar pessoas, auxiliando também no aprimoramento da aprendizagem.

Nessa lógica de acordo com Kapp são destacados alguns dos componentes dos jogos que podem ser utilizados com intuito de operacionalizar o processo de gamificação. Dentre estes componentes destacam-se:

- Desafios: Elementos motivadores que conduzem as interações entre os participantes do sistema.
- Metas e objetivos: O estabelecimento de metas e objetivos progressivos mantém o interesse e motivação ao longo do tempo.
- Pontuação: os participantes acumulam pontos ao atingir objetivos ou completar tarefas.
- Recompensas: são oferecidas para reconhecer conquistas. Podem apresentar-se como medalhas, níveis ou outros.

- Narrativa: a introdução de uma narrativa envolvente proporciona um contexto para as atividades, possibilitando a criação de uma experiência mais imersiva.
- Abstração da realidade: Os jogos normalmente contêm aspectos e elementos provenientes de situações reais.
- Feedback Imediato: Serve para disponibilizar dados aos jogadores, informa o usuário sobre seu avanço na execução de uma tarefa.
- Elementos visuais e estéticos: Influenciam na disposição dos jogadores, auxiliam a tornar o sistema gamificado mais atraente.
- Reação Emocional: Emoções são afloradas ao jogar, por exemplo, em um sistema gamificado a sensação de tristeza ou frustração ao perder ou de prazer e felicidade ao avançar no jogo podem surgir.

Para Silva (2023), caracteriza-se como insuficiente utilizar um ou dois elementos de jogo como base para a produção das ações referentes ao processo gamificado. Um sistema gamificado para ter sucesso deve conter todos os elementos. Para Kapp, cada elemento tem uma importante função desempenhada em um jogo:

Um jogador fica preso em um jogo porque o feedback instantâneo e a interação constante estão relacionados ao desafio do jogo, que é definido pelas regras, que funcionam dentro do sistema para provocar uma reação emocional e, finalmente, resultar em um resultado quantificável dentro de uma versão abstrata de um sistema maior (Kapp, 2012, p. 9)

Em suas contribuições, Silva destaca a importância crucial de, antes de conceber a gamificação, examinar detalhadamente o contexto a ser gamificado e identificar os elementos que podem “[...] tornar o sistema mais envolvente e eficiente” (Silva, 2023, p.28). Dessa forma, a elaboração cuidadosa de estratégias e projetos de gamificação se torna um passo essencial para atingir os objetivos almejados.

Segundo Alves e Teixeira (2014), ao incorporar a ludicidade e a dinamicidade proporcionadas pelos jogos, uma sala de aula pode se transformar em um ambiente gamificado. Tal transformação, assim como a própria relação entre gamificação e educação para Bussarelo (2016), apresenta diversas vantagens, incluindo o estímulo ao aprendizado de maneira autônoma e divertida. Após esclarecer os principais conceitos, termos e concepções que orientam este trabalho, discutiremos a interseção entre gamificação e o ensino de História.

2.2. A Gamificação como abordagem no Ensino de História

A História é um campo rico de saberes que nos permite relacionar o passado com o presente. Seu estudo possibilita compreender as mudanças e continuidades sociais, culturais, políticas e econômicas ao longo do tempo, e como elas impactam as condições atuais (Braudel, 1989). Deste modo, ao estudar e ensinar História podemos aprender com as experiências do passado e aplicar essas lições no presente, a fim de enfrentar os desafios do mundo contemporâneo e criar um futuro melhor para todos.

De acordo com o historiador John Hope Franklin (1962) a História é uma disciplina que nos ensina a interpretar e a contextualizar a realidade presente. "A História é fundamental para a compreensão do mundo em que vivemos" (FRANKLIN, 1962, p.27). Permitindo-nos compreender as origens dos problemas e desafios atuais. Nesse sentido, o conhecimento histórico vai além de simplesmente registrar os eventos pertinentes ao passado da humanidade, ajudando a valorizar diferentes culturas, tradições e identidades (Bloch, 1949). Aprender sobre a História é uma parte essencial do processo educativo e crucial para a construção de uma cidadania informada e consciente (Boschi, 2018).

Pierre Bourdieu (1962) destaca que o estudo da História é imprescindível para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Por meio dos conhecimentos e saberes pertencentes a disciplina de História o aluno passa pela estimulação da sua capacidade de refletir sobre a realidade social e política na qual está inserido. Para Paulo Freire (1996), o professor tem de ser um educador crítico para que possa fomentar em seus alunos tal exercício reflexivo para, assim, promover o diálogo e participação ativa destes na construção do conhecimento.

Weber Neiva Filho (2024), no estudo "Ensinar ao Jogar: um olhar sobre os jogos eletrônicos históricos no ensino da História", destaca o surgimento, a partir da segunda metade do século XX, de um processo de busca por novos métodos de ensino. Nesse contexto, o método tradicional, no qual o professor se limitava ao uso do livro didático e da lousa em aulas expositivas para promover o desenvolvimento intelectual dos alunos, foi alvo de duras críticas. Segundo o autor, sentiu-se uma necessidade urgente de inovar, procurando formas de transmissão que não prejudicasse a aprendizagem do conhecimento. Iniciou-se, então, um movimento em

direção a novas abordagens educacionais que rompessem com o padrão vigente, marcando o início de "uma nova fase na educação brasileira." (Neiva Filho, 2024, p.1).

Citando Circe Bittencourt (2004), Weber Neiva Filho (2024) aborda o surgimento dos primeiros movimentos das novas linguagens da história nos anos 1980, o termo "linguagens" foi usado frequentemente para referir-se às novas ideias e possibilidades de ensino da disciplina. De acordo com Weber Filho, tal surgimento foi acompanhado por debates acadêmicos intensos sobre uma crise da disciplina e críticas à abordagem tradicional de ensino, "em uma clara tentativa de alterar o *status quo* que permeava a disciplina de História." (Neiva Filho, 2024, p.1).

Marques e Costa (2021) ao refletirem sobre o campo do ensino da História destacam a persistência das práticas tradicionais de ensino e desinteresse discente pelas mesmas como um desafio contínuo e significativo. Hoje, os alunos estão imersos em um ambiente saturado de tecnologia e informações instantâneas, o que contrasta com os métodos de ensino unidirecionais e expositivos característicos das abordagens tradicionais.

Sobretudo, considerando que a sociedade atual, em seu contínuo processo de modernização, avança tecnologicamente cada vez mais, transformando e reinventando as maneiras como processa e compreende o conhecimento, de acordo com Prensky (2001). Lidar com a resistência e falta de motivação dos alunos em relação às tradicionais práticas de ensino e aprendizagem da História caracteriza-se como uma problemática pontual que os professores desta área enfrentam, de acordo com Fabiane da Silva e Ana Paula Rodrigues:

Os alunos possuem uma certa resistência ao conhecimento do ensino de história, pela maneira como é ensinado, baseado na repetição dos conteúdos, o que torna a aula cansativa e fazendo com que o professor não consiga passar o conteúdo de forma clara e prender a atenção dos seus alunos. (Silva; Rodrigues, 2022, p.4)

Para superar os desafios apresentados, os professores de História devem reconsiderar seus métodos de ensino e incorporar abordagens inovadoras que incentivem uma maior participação dos alunos. Assim, evidencia-se imprescindível que "o professor busque inovar, invista em atividades que possam despertar o interesse e envolver o aluno com o conteúdo transmitido." (Silva; Rodrigues, 2022, p.6). Essa abordagem visa atender a uma demanda crescente por estratégias de

ensino mais interativas, dinâmicas e contextualizadas, que possam cativar a atenção dos alunos e tornar a disciplina de História mais relevante para suas vidas.

Diante disso, é crucial que os professores incorporem a tecnologia para dinamizar as aulas e envolver mais os alunos. Alves, Minhos e Diniz (2014) afirmam que novas práticas de ensino, alinhadas aos avanços tecnológicos, são cada vez mais necessárias. Santos Júnior (2020) complementa que a educação deve acompanhar os progressos realizados, integrando novas metodologias e recursos.

Trindade (2014) sugere que explorar diferentes linguagens e metodologias existentes através do estabelecimento de situações de ensino e aprendizagem associando educação e tecnologia revelam-se tarefas inerentes à prática docente contemporânea. Circe Bittencourt (2004) reforça que no desenrolar do processo pedagógico referente ao ensino-aprendizagem da disciplina de História, a utilização de diferentes mídias, recursos e linguagens contribuem na mesma proporção que os usos de documentos escritos para a estimulação do senso crítico e afloramento dos debates em sala de aula. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também recomenda o uso de recursos tecnológicos “para ampliar as possibilidades de acesso e construção de conhecimento” (Brasil, 2018, p.232).

Os estudos e análises dos conhecimentos históricos presentes nos livros didáticos são extremamente importantes e necessários. Uma vez que os livros didáticos, em muitos casos, são os únicos materiais à disposição dos educandos. Contudo, é fundamental que as aulas de História estejam alinhadas às demandas e possibilidades da sociedade contemporânea, que é marcada pela presença cada vez maior de recursos tecnológicos e digitais. Nesse sentido, a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) destaca que as aulas de História devem: “Incentivar o uso crítico e reflexivo das tecnologias, de modo que os estudantes possam compreender as suas potencialidades e limitações, bem como os impactos sociais e culturais das mesmas” (Brasil, 2018, p. 233)

No que se refere ao interesse em relação a disciplina História, Karnal (2005) afirma que quanto mais o aluno se identificar com a história, maior será seu interesse em interagir com ela. Considera que o “verdadeiro potencial transformador da história é a oportunidade que ela oferece de praticar a inclusão histórica”(Karnal, 2005, p. 28). Martins (2022) enfatiza que o interesse pela História está essencialmente ligado à capacidade do indivíduo de integrar-se com o conhecimento histórico. Para a autora, o professor deve promover uma intervenção facilitadora com

intuito de amenizar as dificuldades discentes de aprendizagem em História, organizando seu trabalho pedagógico a partir “de uma perspectiva centrada na concretude, envolvendo o alunado com conceitos e realidades distantes de seu lugar histórico” (Martins, 2022, p.150).

Nesse sentido, Martins (2022) aborda que a gamificação possibilita por meio da ludicidade a aproximação de contextos históricos distantes e abstratos da realidade concreta do estudante. Destaca que o jogo, na posição de procedimento de intervenção docente facilitadora, auxilia no processo desempenhado pelo aluno de significação do conhecimento histórico. Por meio da narrativa do jogo podem ser estabelecidas correlações entre sociedades históricas distantes e a atualidade. Considera que tal exercício amplia a consciência do aluno enquanto sujeito histórico, favorecendo a percepção da relação constante entre presente e passado que o permeia.

A educação lúdica ao ser aplicada ao ensino História age como estratégia pedagógica viável para contornar o desinteresse dos alunos, contribuindo com o despertar de maior empenho e atenção destes aos conhecimentos ensinados (Almeida, 1995). Silva (2023) aponta que a utilização e articulação de diferentes elementos pertencentes aos jogos, como os desafios, as recompensas, a narrativa e o *feedback* têm auxiliado a estimular a participação dos alunos em sala de aula. Para Díaz-Delgado (2018) é nesta conjuntura que os métodos e alternativas de ensino baseados em jogos, ou seja, métodos e alternativas gamificados emergem.

A gamificação, nessa perspectiva, pode ser compreendida como uma metodologia ativa que faz uso de elementos e dinâmicas de jogos para criar situações de ensino motivadoras. Sendo uma abordagem valiosa que colabora no envolvimento dos educandos na aprendizagem. Nesse sentido, aponta Bussarello (2016) a gamificação auxilia a desenvolver habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico, que são muito importantes para o aprendizado e também para a vida pessoal dos alunos.

Quando incorporada ao ensino da História, a gamificação emerge como uma ferramenta altamente eficaz para tornar a aprendizagem mais cativante e estimulante. Por meio dela, é viável criar experiências educacionais interativas, que estimulam a participação ativa dos estudantes. Jogos e atividades que integram elementos históricos não apenas proporcionam diversão, mas também facilitam a compreensão de conceitos, eventos e figuras históricas, de acordo com Coelho e Silva

(2023). Assim, torna-se claro que a convergência entre a gamificação e o ensino de história revela um potencial significativo para impulsionar o envolvimento e o entusiasmo dos alunos. No próximo capítulo, exploraremos a contextualização e a estruturação das atividades gamificadas, detalhando o campo, o público e as fases da pesquisa.

3. DA CONTEXTUALIZAÇÃO A ESTRUTURAÇÃO DA ATIVIDADE GAMIFICADA: O CAMPO DE PESQUISA, O PÚBLICO ESPECÍFICO E AS ETAPAS DA INVESTIGAÇÃO

Este capítulo visa contemplar uma visão do processo de desenvolvimento das atividades produzidas. Começaremos situando o campo de pesquisa onde as atividades foram desenvolvidas, destacando sua relevância e aspectos que consideramos relevantes. Em seguida, descreveremos o público específico para o qual as atividades foram direcionadas, detalhando suas características e necessidades específicas. Além disso, destacamos algumas estratégias e recursos importantes para implementação da atividade gamificada, os quais compõem as diferentes fases da pesquisa.

3.1. A U.E.B. Doutora Maria Alice Coutinho

O presente estudo desenvolveu-se no âmbito do Estágio Curricular Supervisionado nos anos finais do Ensino Fundamental ao longo do primeiro semestre do ano letivo de 2024 na Unidade de Ensino Básico Doutora Maria Alice Coutinho. Uma instituição de ensino público, situada na Av. São Luís Rei de França, zona urbana da cidade de São Luís/MA, uma área de caráter residencial e comercial. Sendo responsabilidade da administração municipal.

A instituição de ensino básico foi fundada em 2003, sob os Atos Legais de Criação de Nº 1.774 de 03 de novembro de 1967, a Resolução de Nº 17/2005 - CME/MA e o reconhecimento da Resolução de Nº 534/82 - CME/MA. Foi fundada com o propósito de ser comunitária situada no bairro Matões – Turu, ofertando os anos iniciais do Ensino Fundamental. De acordo com seu Projeto Político Pedagógico, devido à falta de um local próprio, a escola funcionava na residência do líder comunitário, senhor Francisco Jardim, também conhecido pelos apelidos "Chico Pedreiro" ou "Negão Belfor" (2022, p.7).

Com o crescimento da comunidade escolar, o Estado doou o espaço em que funcionava a Associação dos Moradores Turu – Matões. Nesta ocasião foi firmada uma parceria entre Governo do Estado e o Município de São Luís por um período aproximado de 2 (dois) anos. Sendo as atividades pertinentes ao turno matutino de responsabilidade do Estado e as ações promovidas no turno vespertino sob a responsabilidade municipal.

Em 2007, o Governo do Estado cedeu integralmente a associação ao município de São Luís, que renomeou a instituição em homenagem à ex-professora de semiologia na gestão do então prefeito, Dr. Tadeu Palácio, passando a chamar-se Unidade de Ensino Básico Doutora Maria Alice Coutinho. Desde então, a escola é reconhecida por sua longa trajetória na promoção de uma educação pública de qualidade. Sua missão é oferecer uma educação inclusiva e respeitosa, visando o desenvolvimento acadêmico, pessoal e social de seus alunos.

Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP), a instituição “busca a integração entre a escola e a comunidade, além de envolver a comunidade escolar nas decisões da gestão, incentivando sua participação e autonomia” (Ribeiro, 2022, p.7). Essa abordagem contribui para a construção da democracia, um objetivo essencial da gestão para melhorar a qualidade da escola e da educação oferecida pela instituição.

A escola também possui um Plano de Ação que, assim como o seu Projeto Político Pedagógico, é voltado para solucionar desafios pertinentes à realidade educativa. Os objetivos gerais consistem em apresentar aos discentes fundamentos que norteiam o respeito e o cumprimento das normas escolares. De acordo com o documento:

A escola ensina os alunos a conviver, respeitar e reconhecer a importância das regras para o convívio social por meio de atividades que incentivem a solidariedade, responsabilidade e valores essenciais, prevenindo atos de violência, discriminação e preconceito no ambiente escolar (U.E.B.Dra. Maria Alice Coutinho, 2022, p.10).

A escola é dinâmica e sujeita a mudanças, tanto em sua estrutura física quanto em seus planos educacionais, adaptando-se continuamente a realidade. Suas propostas pedagógicas estão em constante evolução desde a sua fundação. Em 2005, a escola passou por uma reestruturação pedagógica significativa, alterando a organização em ciclos para anos escolares. O processo avaliativo também sofreu várias mudanças; atualmente, a média necessária para aprovação nas disciplinas é 7 (sete), em contraste com o sistema anterior, que utilizava apenas uma avaliação qualitativa.

A Unidade de Ensino Básico Doutora Maria Alice Coutinho passou por muitas mudanças ao longo de sua trajetória histórica, impulsionada pelos avanços da nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e das novas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs). A gestão da escola se orgulha de “adotar um viés democrático e

participativo, promovendo um diálogo harmonioso entre a escola , a comunidade e as famílias dos estudantes” (Ribeiro, 2022, p.8). Esse compromisso visa impactar positivamente no processo de ensino-aprendizagem.

A instituição de ensino básico proporciona uma estrutura adequada para o conforto e desenvolvimento dos alunos. Conta com biblioteca, quadra esportiva coberta, pátios essenciais para a socialização dos estudantes, sala de professores e cantina. Esses recursos contribuem para a permanência dos alunos na escola e para o bom desempenho dos professores em suas atividades.

Possui capacidade para receber aproximadamente 1558 matrículas distribuídas em três turnos e quarenta e três salas destinadas aos anos iniciais e finais do Ensino Fundamental. Atualmente, possui aproximadamente 1.590 alunos e 89 docentes, dos quais 62 são do quadro de nomeação definitiva, 13 da zona pedagógica e 14 contratados por meio de seletivos. Nesse contexto, a instituição demonstra uma destacada consistência do quadro de professores, profissionais que possuem uma vasta experiência profissional visto que um grande número de professores tem mais de 20 anos de serviços prestados à instituição.

Considerando que uma escola é organizada por um conjunto de valores e princípios, compreende-se que essas diretrizes influenciam positivamente a cultura escolar, como desenvolvimento de práticas pedagógicas e interações entre os membros da comunidade educativa. É imperativo apresentar, ainda que de forma resumida, o contexto escolar no qual este estudo foi realizado. Com isso, conclui-se o panorama geral da Unidade de Ensino Básico Dra. Maria Alice Coutinho, destacando suas características únicas e ambiente educacional. No próximo tópico, será detalhada a turma que foi objeto da pesquisa, proporcionando uma compreensão mais profunda dos elementos investigados.

Figura 1 – U.E.B. Doutora Maria Alice Coutinho



Fonte: Acervo da autora.

3.2. Os estudantes

A investigação teve como público específico uma turma composta por estudantes do 6º ano da etapa do Ensino Fundamental. O contato com essa turma foi estabelecido por meio do Estágio Curricular Supervisionado nos anos finais do Ensino Fundamental coordenado pelos professores Antonio Evaldo Almeida Barros e Ana Paula Ribeiro de Sousa, realizado na Unidade Escolar Básica Dra. Maria Alice Coutinho, entre os meses de abril a junho do ano de 2024. A turma selecionada para a investigação estava sob a responsabilidade da professora supervisora das atividades do estágio Lucy Mary de Jesus Pereira Costa, cuja experiência e metodologia de ensino foram essenciais para a condução deste estudo.

A escolha da turma do 6º ano se deu pela necessidade de adaptar as estratégias pedagógicas às especificidades desta fase escolar, caracterizada pela transição entre os anos iniciais e finais do Ensino Fundamental. Este período é crucial para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, e a implementação de atividades inovadoras, como a gamificação, pode proporcionar um ambiente mais dinâmico e motivador para o aprendizado.

As atividades gamificadas foram concebidas levando em consideração as necessidades pedagógicas dos alunos, identificadas por meio de observações e diálogos com a professora supervisora. Além disso, os objetos de conhecimento do componente curricular de História para o 6º ano nortearam a elaboração dessas atividades, garantindo que os objetivos educacionais fossem plenamente atendidos.

O perfil das da turma do 6º ano do Ensino Fundamental reflete um panorama diversificado, composto por alunos provenientes de múltiplas realidades e especificidades. Grande parte dos alunos reside nas áreas próximas à escola, o que facilita a interação e o envolvimento comunitário. No entanto, há também alunos que se deslocam de outros municípios adjacentes, como Raposa, Paço do Lumiar e São José de Ribamar.

A turma é composta por 43 alunos, com 26 meninos e 17 meninas. Independentemente das diferenças numéricas entre os alunos, todos compartilham uma característica comum: a boa relação com os professores, marcada pelo respeito mútuo e pela disposição para o aprendizado.

Em relação às dificuldades de aprendizagem, os principais problemas se referem à concentração, dedicação e interesse em aprender. Problemas como focos de conversas paralelas e distrações afetam, por vezes, negativamente o desempenho escolar de alguns estudantes.

A diversidade constitui uma característica intrínseca da turma, refletida na ampla variação de interesses, estilos e ritmos de aprendizagem dos objetos de conhecimento entre os alunos. Alguns estudantes demonstram excelente desempenho e engajamento, participando ativamente das atividades e assimilando rapidamente os objetos de conhecimento. Outros, entretanto, necessitam de maior apoio e estratégias pedagógicas diferenciadas para alcançar os objetivos propostos.

Para efeitos desta investigação, é essencial descrever a turma que as estratégias de gamificação foram aplicadas. Em seguida, vamos explorar os métodos utilizados neste estudo, destacando as técnicas usadas para coletar dados e o recurso escolhido para criar as atividades gamificadas.

3.3. Os questionários, o jogo produzido e a plataforma *Wordwall*

A presente pesquisa foi estruturada em três fases. Na primeira etapa, com o objetivo de delinear um panorama inicial da turma que constitui o público específico, foi aplicado um questionário contendo perguntas abertas e fechadas. As perguntas abertas permitiram que os alunos respondessem livremente, utilizando suas próprias palavras, enquanto as perguntas fechadas ofereciam opções de resposta

predefinidas. As perguntas foram separadas em categorias e possuíam os seguintes objetivos:

Diagrama 1 – Objetivos do Questionário Inicial



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Na segunda etapa da pesquisa houve a aplicação da atividade gamificada durante os momentos de aula. Utilizou-se a plataforma on-line *Wordwall* para criar o jogo. O *Wordwall* é uma plataforma digital inteiramente voltada para a criação de atividades interativas e recursos educativos de maneira on-line e física.

Figura 2– Página inicial do *Wordwall*.



Fonte: *Wordwall*. Captura de tela. Disponível em: <https://wordwall.net/pt> . Acesso em: 26 de mai. 2024.

O *Wordwall* é uma ferramenta robusta e versátil que oferece uma ampla gama de funcionalidades técnicas para a criação e distribuição de atividades educativas interativas. A disponibilidade de funcionalidades e recursos variam de acordo com diferentes planos de assinatura de caráter gratuito e pago. As principais distinções entre o plano gratuito e os planos pagos residem na quantidade de

atividades que podem ser criadas, nos tipos de *templates* disponíveis e nas opções de personalização e análise.

Os usuários assinantes da plataforma podem criar um número ilimitado de atividades e têm acesso a toda a gama de *templates* oferecidos pelo *Wordwall*, um total de 20 *templates* que permitem a criação de uma variedade mais ampla de jogos educativos enquanto que os usuários do plano gratuito podem criar até 5 atividades e podem utilizar apenas um conjunto básico de *templates*, contando com somente 13 modelos disponíveis. Outra diferença significativa entre as funcionalidades disponibilizadas pela plataforma é que usuários assinantes possuem a possibilidade de criar jogos e imprimi-los, enquanto os usuários da versão gratuita estão restritos à criação de jogos interativos on-line.

Figura 3 – *Templates* do *Wordwall*.



Fonte: *Wordwall*. Captura de tela. Disponível em: <https://wordwall.net/pt> . Acesso em: 26 de mai. 2024.

O *Wordwall* têm sido amplamente utilizado, de acordo com plataforma aproximadamente 73.889.943 (setenta e três milhões, oitocentos e oitenta e nove mil, novecentos e quarenta e três) objetos educacionais já foram criados⁴. Os usuários podem utilizar os objetos já disponíveis na plataforma ou criar seus próprios conteúdos personalizados.

⁴ Informações obtidas a partir do contador de recursos criados, localizado na página inicial da plataforma em 26.05.2024.

De acordo com Jonas Ricardo (2019) a facilidade de integração com diversos ambientes virtuais de aprendizagem é uma das principais vantagens que impulsionaram a ampla adoção da plataforma. Ela pode ser facilmente conectada a sistemas dedicados e não dedicados, como o Google Classroom, amplamente utilizado para aulas durante a pandemia. Essa compatibilidade não só aumenta o alcance e a eficiência da plataforma, mas também facilita o trabalho dos educadores, tornando-a uma escolha preferida no meio educacional. Além disso, a integração com ferramentas populares garante uma transição suave e melhora a experiência de ensino e aprendizado.

Figura 4 – Instruções de uso do *Wordwall*.



Fonte: *Wordwall*. Captura de tela. Disponível em: <https://wordwall.net/pt> . Acesso em: 26 de mai. 2024.

A plataforma promete não só auxiliar o trabalho dos professores ao permitir a criação rápida e eficiente de atividades educacionais, mas também atender às necessidades variadas dos alunos, através de suas múltiplas funcionalidades ao permitir a adaptação das atividades ao ritmo e estilo de aprendizagem dos estudantes. Por essas razões, a escolha do *Wordwall* para a criação do jogo proposto justifica-se tanto pela sua funcionalidade quanto pelo impacto positivo que pode ter no processo educacional.

O jogo criado foi denominado de “Trilha dos Fatos e Eventos Históricos” seu objetivo destina-se a desafiar os alunos a ordenar eventos e fatos históricos em uma linha do tempo correta. Possuindo diferentes níveis de complexidade, organizados da seguinte maneira:

Nível 1 (Fácil) – Possui um grau de complexidade relativamente “fácil” em relação aos demais níveis do jogo, pois todos os eventos e fatos históricos selecionados para este nível foram estudados pelos alunos, público específico desta

investigação, durante o decorrer do primeiro semestre do ano letivo de 2024. Para esta etapa foram selecionados uma menor quantidade de eventos e fatos históricos para os estudantes escolherem, tornando mais fácil para os alunos lembrarem e posicionar corretamente as informações na linha do tempo. Os objetos de conhecimento abordados tratam de contexto históricos pertinentes ao surgimento da Humanidade há milhões de anos atrás, a Pré-História e a Idade Antiga.

Nível 2 (Intermediário) – Com grau de complexidade intermediário, este nível inclui eventos e fatos históricos mais variados, exigindo dos alunos uma lembrança mais detalhada dos contextos históricos estudados em anos anteriores, como a descoberta do território que posteriormente viria a ser o Brasil e o período colonial. Neste nível do jogo, há mais eventos e fatos com datas específicas, trazendo mais opções e maior desafio para a ordenação cronológica de posicionamento correta.

Nível 3 (Difícil) – Neste nível do jogo o grau de complexidade aumenta consideravelmente, tornando-se assim mais “difícil” principalmente por inclui mais eventos históricos que os alunos ainda não estudaram, exigindo maior capacidade dedutiva e concentração para a correta colocação na linha do tempo. Nesta fase do jogo as informações são mais detalhadas, incluindo mais datas exatas e contextos históricos mais específicos. Este nível do jogo engloba também uma grande variedade de temas históricos, abrangendo eventos e fatos mais atuais como revoluções e até mesmo guerras mundiais.

A proposta do jogo é que os jogadores a cada nível preencham de forma correta a linha do tempo, sendo recompensados a cada resposta correta com o aumento do placar e avanço de sua equipe no jogo. Ao errar a pontuação da equipe permanece inalterável não diminuindo, contudo, não aumentando. Vence o jogo a equipe que possuir maior pontuação ao final, ou seja, que conseguiu alcançar um número maior de respostas corretas.

A gamificação, como mencionado anteriormente neste estudo, utiliza jogos e seus elementos. Nesse sentido, o jogo produzido “Trilha dos Fatos e Eventos Históricos” se enquadra nessa categoria, logo por apresentar as seguintes características: Desafio, que envolve ser o primeiro a organizar corretamente todos eventos e fatos históricos; Jogadores, os alunos; Interatividade, resultante das

movimentações dos alunos em equipe; Regras, que trata-se de alinhar em ordem cronológica corretamente as informações apresentadas, assim, aumentando a pontuação no jogo. Em caso de erro, não pontuar; Feedback, com a verificação imediata de acertos e erros por equipe; Reação Emocional, visto que perder, ganhar ou jogar resulta em sentimentos dos participantes; Sistema, onde todos os elementos do jogo são interligados e se influenciam.

Embora o objetivo principal do jogo consiste em ordenar eventos e fatos históricos do mais antigo ao mais recente, o verdadeiro foco vai além da simples cronologia. Durante a atividade gamificada, espera-se que os alunos estabeleçam relações e realizem análises críticas, criando paralelos entre os acontecimentos históricos apresentados. Por exemplo, ao refletirem e debaterem sobre se a agricultura já havia surgido quando as pirâmides começaram a ser construídas, os alunos são incentivados a considerar o contexto histórico destes acontecimentos. Com essas discussões, os alunos desenvolvem uma compreensão mais profunda das relações entre os eventos históricos e as suas consequências, melhorando sua habilidade de analisar e compreender a História de forma mais integrada. Com o progresso do jogo e o aumento da dificuldade, as conexões feitas tendem a se tornar mais complexas, envolvendo conceitos históricos importantes que serão explorados posteriormente.

Luciano Paltian (2017) defende que exercícios de aprendizagem centrados no uso de linhas do tempo podem servir como instrumentos didáticos que permitem uma melhor compreensão do tempo histórico, o que é extremamente significativo para os alunos. Paltian, salienta que a utilização de linhas do tempo possibilitam:

[...] interpretações mais completas e complexas dos quadros históricos, permitindo a articulação de eventos em seu contexto determinado como também em um panorama mais amplo, em escala continental ou global, por exemplo (Paltian, 2017, p.15).

Carvalho (2022) considera o emprego didático das linhas do tempo como ferramentas pedagógicas valiosas que auxiliam no desenvolvimento de conceitos historiográficos complexos. Segundo a autora, elas fornecem uma representação visual da sequência de eventos históricos, permitindo que os alunos vejam como esses eventos se encaixam no fluxo do tempo e como eles se relacionam uns com os outros. Isso é particularmente útil para ilustrar as diferentes durações do tempo histórico, conforme proposto por Fernand Braudel (1965), onde eventos de curta

duração, podem ser contrastados com conjunturas de média duração e estruturas de longa duração que moldam a sociedade ao longo de séculos.

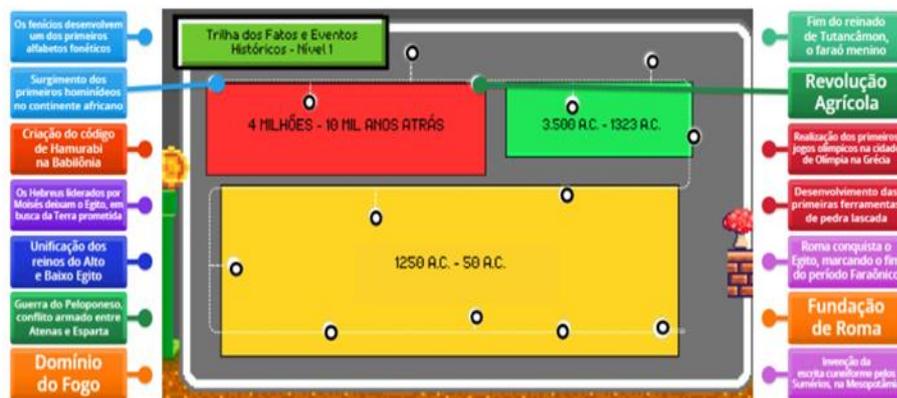
Além disso, as linhas do tempo facilitam a análise sincrônica e diacrônica, permitindo que os alunos examinem eventos em um determinado momento (sincronia) e como eles se desenvolvem ao longo do tempo (diacronia). Segundo Müller (2006), uma análise sincrônica observa um evento em um momento específico, considerando seu contexto e os acontecimentos simultâneos, enquanto uma análise diacrônica examina o desenvolvimento do evento ao longo do tempo, reconstituindo sua evolução histórica. A utilização de linhas do tempo também é essencial para evitar anacronismos, garantindo que os eventos e conceitos sejam colocados em seu contexto histórico correto. Isso evita a atribuição de ideias ou práticas a períodos em que não existiam, o que pode levar a uma compreensão distorcida do passado. Para Carvalho (2022, p.13) o entendimento de “[...] tais conceitos é essencial, visto que proporciona uma análise mais completa e complexa dos processos históricos.”

Assim, a exploração do tempo histórico é intrinsecamente ligada à compreensão dos conceitos mencionados. Mesmo que inconscientemente, o jogo desenvolvido fomenta uma mentalidade investigativa nos participantes, instigando-os a estabelecer conexões cada vez mais complexas entre eventos históricos.

Convém salientar, que a escolha de trabalhar com uma única turma justifica-se pela necessidade de produzir experiências de gamificação especificamente adaptadas ao público específico. Isso significa que a atividade gamificada foi concebida considerando as preferências e as necessidades pedagógicas exclusivas dessa turma.

Em relação ao processo de criação do jogo "Trilha dos Fatos e Eventos Históricos", optou-se pelo modelo de template “diagrama rotulado” por sua capacidade de proporcionar uma visualização clara e organizada das informações. Esse formato facilita a compreensão e a interação dos alunos com os eventos históricos, permitindo que arrastem e soltem os eventos na linha do tempo de maneira intuitiva. Quanto ao design do jogo, foi escolhido um visual alegre e colorido, com o intuito de proporcionar um ambiente lúdico que cativa a atenção dos estudantes por meio de uma interface amigável e visualmente estimulante.

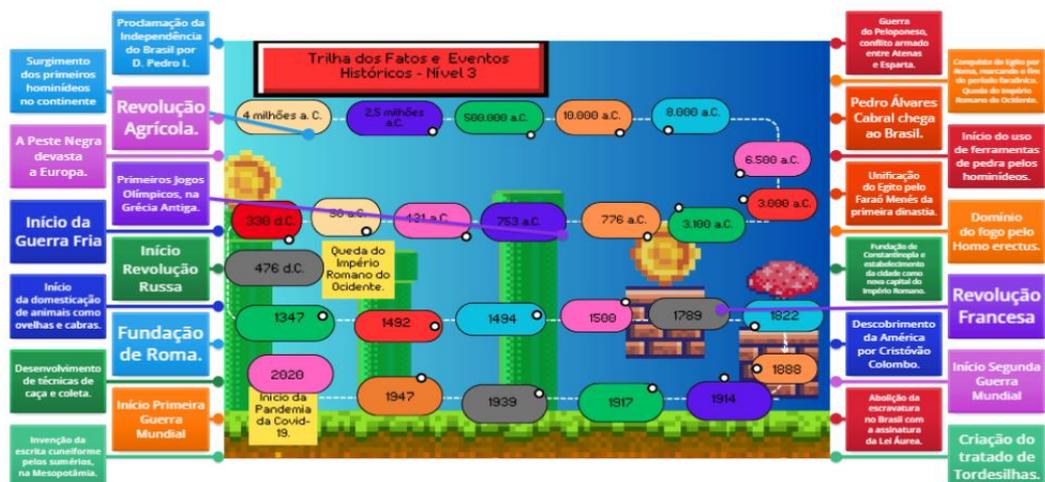
Figura 5 – Captura de tela do nível 1 do jogo Trilha dos Fatos e Eventos Históricos.



Fonte: Acervo da autora.

No que se refere à segunda fase do estudo, a etapa focou-se em analisar diversos aspectos do comportamento e das dinâmicas dos alunos durante as aplicações do jogo e seus diferentes níveis. Para isso, foram observadas as interações entre os membros das equipes, as formas de jogar, as estratégias estabelecidas, as conexões históricas feitas, a competitividade entre os grupos, bem como a imersão e o engajamento na atividade.

Figura 6 – Captura de tela do nível 3 do jogo Trilha dos Fatos e Eventos Históricos.



Fonte: Acervo da autora.

A terceira e última fase da investigação desenvolvida contou com a aplicação de um questionário. Assim como o questionário inicial, o questionário final também foi composto por perguntas de respostas abertas e fechadas. O objetivo

principal foi compreender as formas que os alunos avaliaram a gamificação. As categorias em que foram organizadas as perguntas do questionário final, objetivaram:

Diagrama 2 – Objetivos do Questionário Final.



Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Vale ressaltar que, após cuidadosa observação, decidiu-se pela impressão e distribuição física dos questionários aos alunos, que foram solicitados a preenchê-los manualmente. Essa escolha foi motivada por diversas razões. Primeiramente, a versão online poderia resultar em uma baixa taxa de participação, atribuída tanto à possível falta de interesse dos alunos em responder quanto a eventuais dificuldades de acesso à internet. Além disso, para garantir uma coleta de dados mais precisa e abrangente, as perguntas de múltipla escolha do questionário foram elaboradas com escalas detalhadas, oferecendo uma variedade de opções de respostas aos participantes.

A análise dos dados foi realizada utilizando uma metodologia qualitativa para as respostas abertas e uma metodologia quantitativa para as respostas fechadas. Os questionários aplicados, inicial e final, estão anexados nos apêndices A e B, respectivamente.

Esclarecidos os diferentes fatores relacionados à contextualização e estruturação das atividades gamificadas, avançaremos para o próximo estágio da investigação. No próximo capítulo, adentraremos na esfera da implementação prática da gamificação dentro do contexto da pesquisa realizada.

4. APLICAÇÕES DOS QUESTIONÁRIOS E IMPLEMENTAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO: ESTRATÉGIAS LÚDICAS NA PRÁTICA EDUCACIONAL DA U.E.B. DOUTORA MARIA ALICE COUTINHO

Neste capítulo, traçamos a descrição dos procedimentos metodológicos adotados no decorrer da investigação. Primeiramente, será abordada a aplicação do questionário inicial, sendo elencados e analisados dados referentes às respostas discentes. Em seguida, o relato detalhado da implementação da atividade gamificada produzida em sala de aula, Trilha dos Fatos e Eventos Históricos. Por fim, a análise dos dados referentes à atividade desenvolvida obtidos por meio do questionário final.

4.1. Questionário Inicial

Na turma, escolhida como público específico da investigação, o Questionário Inicial foi aplicado no dia 29 de maio de 2024. Primeiramente, foi investigado o histórico escolar dos alunos, revelando que 73,7% dos estudantes cursaram toda a vida em escolas públicas. Quando questionados sobre sua relação com a escola, 47,8% dos alunos manifestaram gostar “mais ou menos” dela. Em contrapartida, 32,5% dos estudantes afirmaram gostar muito ou bastante da escola, enquanto 19,7% relataram gostar pouco ou muito pouco.

Tabela 1: Histórico Escolar e Relação com a Escola

Aspecto	Resultado
Percentual de alunos que cursaram toda a vida em escolas públicas	73,7%
Relação com a escola - “Mais ou menos”	47,8%
Relação com a escola - “Muito ou bastante”	32,5%
Relação com a escola - “Pouco ou muito pouco”	19,7%

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Avaliando o interesse dos alunos pela História, é perceptível uma tendência geral positiva. Ao serem questionados se gostam da disciplina, 70% dos alunos indicaram um alto nível de interesse por História. Os temas mais destacados incluem eventos da História Antiga e Idade Média. As principais respostas remontam a conhecimentos pertencentes às mitologias Egípcia e Grega, também houveram menções a fatos históricos marcantes como a Guerra de Tróia e as Incursões Vikings. Quanto ao consumo de conteúdos históricos, os estudantes demonstraram um grande apreço por filmes e séries televisivas, especialmente os que abordam guerras, sugerindo uma preferência marcante por esse tipo de mídia.

Tabela 2: Interesse pela Disciplina de História

Aspecto	Resultado
Percentual de alunos que gostam de História	70%
Temas mais destacados	Mitologias Egípcia e Grega, Guerra de Tróia, Incursões Vikings
Tipo de mídia preferido	Filmes e séries sobre guerras

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Ao avaliar o interesse específico pelas aulas de História, 43,5% dos alunos afirmaram gostar muito ou bastante das aulas, destacando o interesse nos temas e a curiosidade sobre a formação do mundo como principais motivadores. Em contrapartida, 44,5% relataram um interesse médio, mencionando dificuldades na compreensão dos objetos de conhecimento ou falta de afinidade com a disciplina. Apenas 12% dos alunos afirmaram gostar pouco da matéria, destacando desinteresse e dificuldades de compreensão como razões principais.

A pesquisa revelou que uma ampla maioria dos alunos (84,6%) reconhece a importância da História para compreender o presente e evitar repetições de erros históricos, indicando uma percepção clara da relevância da disciplina. Em relação às metodologias de ensino, os alunos descreveram as aulas de História de maneira variada. Alguns usaram adjetivos positivos como interessantes, boas e legais, enquanto outros as consideraram muito falantes ou extremamente cansativas, apontando para uma experiência mista e variável. Quando questionados sobre o uso de metodologias ativas ou aulas fora do modelo tradicional, apenas 6,9% dos estudantes relataram ter experimentado essas práticas, enquanto a maioria não se lembrava ou não tinha conhecimento sobre elas.

Tabela 3: Interesse pelas Aulas de História, Percepção da Importância da História e Experiência com Metodologias Ativas

Aspecto	Resultado
Percentual de alunos que gostam muito ou bastante das aulas de História	43,5%
Percentual de alunos com interesse médio pelas aulas de História	44,5%
Percentual de alunos que gostam pouco das aulas de História	12%
Percentual de alunos que reconhecem a importância da História	84,6%
Percentual de alunos que experimentaram metodologias ativas	6,9%

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Em termos de sugestões para melhorar as aulas, muitos alunos expressaram interesse em dinâmicas, jogos, filmes, músicas, rodas de conversa e mapas mentais, demonstrando um desejo por metodologias mais interativas e menos

dependentes de leitura e explicações verbais. A pesquisa também explorou o interesse dos alunos por jogos, tanto de entretenimento quanto educativos. A maioria (72,5%) afirmou gostar muito ou bastante de jogar, destacando jogos de mesa, jogos online e esportes como suas preferências.

Quando questionados sobre o uso de jogos nas aulas de História, 84,2% consideraram que isso tornaria as aulas mais interessantes, desde que os jogos estivessem alinhados com o objeto de conhecimento estudado para evitar distrações. Além disso, 63,8% acreditam que o uso de jogos educativos poderia melhorar seu desempenho escolar, enfatizando o aprendizado prático e o aumento da curiosidade e atenção.

Em relação à motivação dos alunos, a maioria (90,4%) afirmou que se sentiria mais motivada a realizar atividades se houvesse recompensas envolvidas. A competição dividiu opiniões, com 57,6% gostando muito ou bastante de atividades competitivas, enquanto 42,4% não demonstraram interesse ou tiveram uma opinião neutra.

Por fim, a pesquisa destacou a necessidade de um sistema de feedback mais eficiente, com 54,3% dos estudantes declarando que se sentem frustrados por falta de retorno sobre suas ações com certa frequência, enquanto 45,7% indicaram que raramente ou nunca sentem essa frustração.

Tabela 4: Jogos, Motivação e Feedback

Aspecto	Detalhamento	Resultado
Interesse e Uso de Jogos	Percentual de alunos que gostam de jogar	72,5%
Interesse e Uso de Jogos	Tipos de jogos preferidos	Jogos de mesa, online e esportes
Uso de Jogos nas Aulas de História	Percentual de alunos que acham que jogos tornariam as aulas mais interessantes	84,2%
Uso de Jogos nas Aulas de História	Percentual de alunos que acreditam que jogos educativos melhorariam o desempenho escolar	63,8%
Motivação e Recompensas	Percentual de alunos que se sentiriam mais motivados com recompensas	90,4%
Motivação e Recompensas	Percentual de alunos que gostam de atividades competitivas	57,6%
Motivação e Recompensas	Percentual de alunos que não demonstram interesse por atividades competitivas	42,4%
Feedback e Frustração	Percentual de alunos que se sentem frustrados com a falta de feedback com frequência	54,3%
Feedback e Frustração	Percentual de alunos que raramente ou nunca se sentem frustrados com a falta de feedback	45,7%

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

4.2. Gamificação Aplicada: O jogo desenvolvido

A aplicação do jogo produzido, "Trilha dos Fatos e Eventos Históricos", ocorreu no dia 10 de junho de 2024, durante as aulas da disciplina de História. Diante das limitações estruturais da escola, lócus da presente investigação, que não dispõe de uma sala de informática ou um espaço exclusivo para a realização de atividades digitais, foi necessário adaptar a metodologia para garantir a eficácia da atividade gamificada. Inicialmente, os alunos foram organizados em grupos. Ao considerar que a turma é composta por 43 alunos, optou-se no planejamento pela formação de 5 equipes com 7 integrantes e 1 equipe com 8 alunos.

A atividade teve início no dia 10 de junho, no primeiro horário de aula, às 13:15. Houve a organização das equipes com os estudantes que estavam presentes, cerca de 37 apenas, algo que não interferiu na aplicação do jogo como planejado (Figura 7). Após a formação das equipes, destinou-se um breve momento para a explicação do objetivo e das regras do jogo, seguida por uma demonstração rápida de como jogar.

Figura 7 – Disposição das equipes.

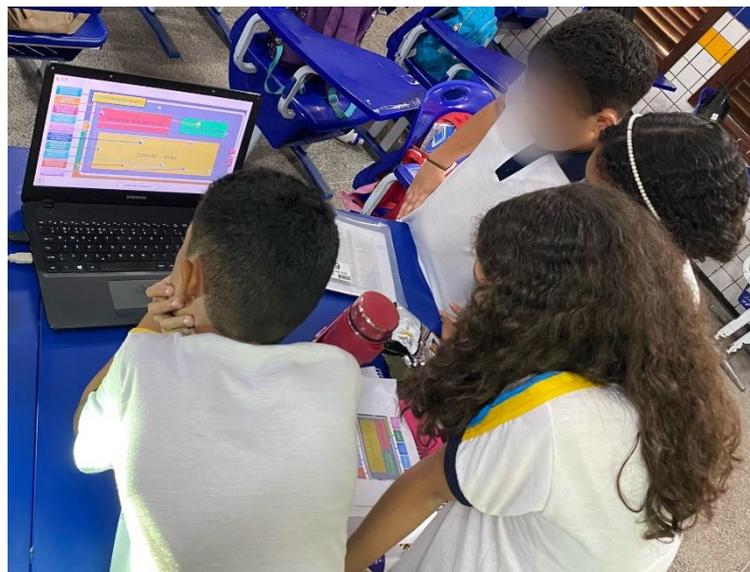


Fonte: Acervo da autora.

Durante a atividade, utilizou-se um projetor e um único computador, recursos disponibilizados pela autora para a realização da pesquisa. Como forma de

contornar a problemática da falta de dispositivos para cada equipe, optou-se pela impressão dos diferentes níveis do jogo, funcionalidade que o site *Wordwall* permite aos seus assinantes. Assim, cada rodada da gamificação foi realizada com os níveis do jogo impressos disponibilizados a cada equipe, permitindo que os alunos solucionassem os desafios e montassem suas linhas do tempo. Ao final de cada rodada, as equipes eram chamadas a frente da sala para registrar suas respostas no jogo online no site *Wordwall*, recebendo feedback imediato sobre a correção ou erro de suas respostas (Figura 8). Para definir a ordem das equipes no registro de respostas no site, levou-se em consideração a o tempo de resolução de cada grupo em cada rodada, com intuito de evitar desordem e bagunça.

Figura 8 – Equipe 2 registrando no *Wordwall* as suas respostas para Nível 1 do jogo (primeira rodada).



Fonte: Acervo da autora.

Os alunos demonstraram um bom nível de conhecimento prévio nos contextos históricos do nível 1, o que foi evidenciado por uma alta taxa de acertos, indicando que a revisão dos objetos de conhecimento do primeiro semestre foi eficaz. Ao ordenar eventos históricos relacionados ao surgimento da humanidade e à idade antiga, os alunos demonstraram confiança e comemoravam animadamente a cada acerto. Uma aluna comentou: "A agricultura permitiu que as pessoas ficassem em um lugar só e depois elas começaram a construir cidades, lembra? A gente estudou isso em uma aula sobre a Revolução Agrícola."

Devido ao término do primeiro horário de aula, a atividade foi interrompida e retomada no terceiro horário, às 14:55. No nível 2, as relações feitas entre as informações apresentadas foram muito interessantes, houveram comentários como: “A Peste Negra aconteceu antes ou depois do Tratado de Tordesilhas? “Eu acho que o Cristóvão Colombo primeiro chegou na América e depois aconteceu o Tratado de Tordesilhas”, “Acho que aqui – apontando para a informação presente no jogo – já havia portugueses no Brasil”, “ Não tenho certeza que aqui o Brasil já era Brasil – apontando para a informação presente no jogo”. Mesmo com alguns erros, que geraram momentos de frustração, observou-se que os alunos continuaram motivados e determinados a acertar.

No nível 3, a turma em geral demonstrou uma excelente capacidade dedutiva. Os alunos conseguiram ordenar corretamente a maioria dos eventos ainda não estudados. Alguns estudantes destacaram-se ao usar inferências lógicas para estabelecer a sequência dos eventos, mostrando boas habilidades em raciocínio, dedução e conexão de informações de diferentes fontes para entender os contextos históricos ainda não explorados. Como foi o caso de uma aluna, integrante da equipe 2, que destacou-se ao argumentar que a Revolução Francesa precedeu a Independência do Brasil. Ao ser questionada como sabia dessa informação, a estudante explicou que por curiosidade já havia assistido um vídeo explicativo sobre esta temática em uma plataforma online de mídia, de acordo com a estudante no vídeo foi comentado que os ideais de liberdade e igualdade que surgiram na França e influenciaram movimentos posteriores como a Independência do Brasil.

Ao fim do terceiro horário, às 15:45 da tarde, algumas equipes ainda não haviam conseguido terminar e nem mesmo registrar suas respostas referentes ao nível 3 no site do *Wordwall* o que limitou a disputa para somente duas equipes, 1 e 2, que já haviam conseguido realizar o registro. A vitória foi da equipe 2 que além de resolver mais rápido os desafios propostos conseguiu um maior número de respostas corretas na última rodada pertinente nível difícil passando na frente da equipe 1 que estava liderando o jogo até a segunda rodada referente ao nível intermediário. O resultado gerou certa discórdia, pois os integrantes da equipe 1 acusaram os da equipe 2 de realizar trapaça e ter pesquisado as respostas na Internet. Os membros dos demais grupos se julgavam injustiçados por não haver mais tempo disponível.

As reações emocionais resultantes da gamificação, como a revolta dos perdedores e a felicidade dos ganhadores, demonstraram ser muito interessantes pois remetem ao engajamento que a atividade possui. Constantemente durante o jogo, houveram muitos debates entre os alunos, como, os integrantes de cada equipe conversando a ordem que deviam colocar as informações apresentadas, estudantes perguntando a realizadora da atividade se suas respostas estavam certas, pedindo dicas e orientações, etc.

Figura 9 – Estudantes debatendo sobre a ordem correta das informações do jogo.



Fonte: Acervo da autora.

4.3. Questionário Final

No questionário final, aplicado no dia 12 julho de 2024, os alunos avaliaram a experiência vivenciada a partir da atividade gamificada aplicada. Na turma única, 30% dos alunos classificaram o jogo como "ótimo", enquanto 40% o consideraram "bom". A justificativa mais comum para a avaliação positiva foi o aumento do engajamento e da diversão na aprendizagem. A maioria dos alunos (70%) expressou o desejo de que a professora utilizasse mais jogos como complemento às aulas tradicionais de História, citando a motivação e a facilidade de retenção de conhecimentos como principais razões.

Tabela 5: Avaliação Geral do Jogo

Categoria	Percentual (%)
Classificação do jogo: Ótimo	30%
Classificação do jogo: Bom	40%

Desejo de utilizar mais jogos	70%
Recomendaria o jogo para colegas	70%
Desejo de utilizar o jogo novamente	75%

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Em relação ao objetivo do jogo, a maioria dos alunos (65%) percebeu que o jogo foi projetado para reforçar o aprendizado de objetos de conhecimento históricos e para tornar as aulas mais interessantes e interativas. dificuldade progressiva do jogo foi percebida por 73% dos alunos, que concordaram que o jogo se tornou mais desafiador conforme as rodadas avançavam. Quanto à lembrança de eventos históricos, 60% relataram que o jogo ajudou a relembrar acontecimentos históricos trabalhados em anos anteriores.

A motivação para jogar foi interessante, com 75% afirmando que jogavam para ganhar, enquanto outros 25% afirmaram jogar porque era uma atividade obrigatória. A eficácia do jogo no aprendizado foi reconhecida por 81% dos alunos, que concordaram que o jogo serviu para aprender sobre os contextos históricos abordados.

Tabela 6: Percepção e Eficácia do Jogo

Categoria	Percentual (%)
Percepção do objetivo do jogo (reforço de aprendizado e interesse)	65%
Percepção da dificuldade progressiva	73%
Ajuda a relembrar eventos históricos	60%
Eficácia do jogo no aprendizado	81%
Atenção mantida pelo jogo	65%

Fonte: Elaborado pela a autora (2024).

Os sentimentos de competição e cooperação foram evidentes, com 60% concordando que o jogo promoveu momentos de cooperação e/ou competição entre os participantes. A diversão foi um fator importante, com 96% concordando que se divertiram junto com outros colegas durante o jogo.

A imersão no jogo foi relatada por 76% dos estudantes, que concordaram que não perceberam o tempo passar enquanto jogavam. A atenção dos alunos foi capturada pelo jogo, com 65% concordando que o jogo manteve sua atenção. A recomendação do jogo foi alta, com 70% afirmando que recomendariam o jogo para seus colegas. Finalmente, a maioria dos alunos (75%) expressou o desejo de utilizar esse jogo novamente, e uma proporção semelhante concordou que o jogo foi eficiente para sua aprendizagem em comparação com outras atividades da disciplina.

Tabela 7: Experiência e Engajamento

Categoria	Percentual (%)
Motivação para jogar: Ganhar	75%
Motivação para jogar: Atividade obrigatória	25%
Sentimentos de cooperação e/ou competição	60%
Diversão durante o jogo	96%
Imersão no jogo (não percebeu o tempo passar)	76%
O jogo manteve a atenção	65%

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa, realizada na U.E.B. Dra. Maria Alice Coutinho, teve como objetivo principal explorar a eficácia da gamificação na construção do conhecimento histórico e como ela pode ser integrada ao processo de ensino-aprendizagem. Através da implementação do jogo "Trilha dos Fatos e Eventos Históricos", desenvolvido na plataforma *Wordwall*, foi possível perceber o impacto positivo da gamificação na construção do conhecimento histórico dos estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental.

O jogo implementado proporcionou oportunidades para que os estudantes estabelecessem conexões entre eventos históricos e refletissem sobre os contextos em que ocorreram, desenvolvendo uma compreensão mais profunda do tempo histórico. Ao analisar a ordem cronológica, por exemplo, os alunos puderam refletir sobre como a Revolução Agrícola permitiu o surgimento das primeiras cidades. Debates sobre a cronologia da Peste Negra e do Tratado de Tordesilhas ajudaram os alunos a compreender a sequência e pensar sobre o impacto desses eventos. A discussão sobre a Revolução Francesa e a Independência do Brasil mostrou a influência dos ideais de liberdade e igualdade da Revolução Francesa em movimentos posteriores.

Esses momentos de reflexão ajudaram os estudantes a perceberem as interligações entre diferentes eventos históricos e suas consequências, promovendo um aprendizado mais integrado e contextualizado. Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem onde os alunos puderam integrar seus conhecimentos prévios com novas informações, o jogo facilitou a construção de novos saberes e uma compreensão mais profunda do tempo histórico.

Outrossim, ao avaliar os dados obtidos, é possível afirmar que a atividade gamificada demonstrou ser eficaz também em promover aspectos fundamentais para o ambiente educacional como diversão e engajamento, participação ativa, motivação intrínseca, cooperação entre pares e imersão. Conforme evidenciado:

Ao analisar características como o engajamento e a diversão proporcionados pela atividade gamificada, torna-se evidente que esses aspectos foram alcançados. Conforme demonstrado no questionário final, 96% dos estudantes afirmaram que se divertiram ao participar do jogo com seus colegas. Outro fator

importante é que cerca de 75% dos estudantes expressaram o desejo de jogar novamente a atividade gamificada. É importante considerar que, como indicado pelas respostas positivas no questionário inicial, a percepção de que jogos em sala de aula podem tornar o aprendizado mais agradável não foi uma novidade para os estudantes.

A participação dos alunos também foi destacada, com a formação de equipes e a distribuição dos desafios de acordo com os níveis de dificuldade do jogo. Apesar das limitações de recursos tecnológicos, como a falta de uma sala de informática na instituição de ensino, a adaptação metodológica realizada permitiu que todos os alunos participassem ativamente. Os estudantes foram organizados em equipes e, mesmo com apenas um computador e o uso de material impresso, todas as equipes puderam participar da atividade, completando os desafios e registrando suas respostas no jogo online ao final de cada rodada.

Quanto à motivação, os resultados foram positivos, com a maioria dos alunos expressando interesse em participar de atividades gamificadas futuras. Os dados do questionário final mostraram que 75% dos alunos jogavam para ganhar, refletindo a motivação intrínseca gerada pela competição saudável e pela busca por sucesso no jogo. Além disso, 81% dos alunos concordaram que o jogo foi eficaz para aprender sobre os contextos históricos abordados, evidenciando um alto grau de engajamento e interesse na atividade.

A cooperação entre os alunos foi observada durante o jogo, especialmente nas discussões sobre a ordem cronológica dos eventos históricos e na busca por estratégias para resolver os desafios propostos. Por exemplo, houve momentos em que os estudantes discutiram entre si a sequência correta dos eventos históricos, demonstrando colaboração e troca de conhecimentos entre os participantes. Isso não apenas promoveu o trabalho em equipe, mas também incentivou a cooperação mútua para alcançar os objetivos do jogo.

Quanto à imersão, muitos alunos relataram que o tempo passou rapidamente durante a atividade, indicando que estavam concentrados e envolvidos na resolução dos desafios propostos. A interação constante com os objetos de conhecimento históricos, combinada com o formato lúdico do jogo, ajudou a manter alta a atenção dos alunos ao longo das diferentes fases do jogo. Isso foi corroborado

por relatos de 55% dos alunos que afirmaram não perceber o tempo passar enquanto jogavam, evidenciando um alto nível de imersão na atividade.

Ademais, a investigação revelou que, quando bem planejada, a gamificação tem grande potencial para ser uma metodologia válida e eficaz. A implementação do jogo "Trilha dos Fatos e Eventos Históricos" não só foi bem recebida pelos alunos, mas também provou ser uma ferramenta poderosa para engajar e motivar os estudantes, tornando o aprendizado de História mais atrativo. A implementação de técnicas de gamificação no ensino de História é não apenas viável teoricamente como metodologicamente, como fonte de possibilidade de ser aplicável na realidade. A gamificação, portanto, representa uma nova e promissora estratégia metodológica que pode transformar a dinâmica das salas de aula, especialmente no ensino de História.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA C. R.; VANZIN, T. (Org.). Gamificação na educação. 1 ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. v. 1, p. 73-95.
- ALVES, Lynn. Jogos eletrônicos e ensino on-line: aprendizagem mediada por novas narrativas. In: BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira (orgs.). Educação On-line: conceitos, metodologias, ferramentas e aplicações. Curitiba, PR: CRV, 2012.
- ANDRÉ, M.E.D.A. Estudo de Caso. Campinas: Papyrus, 1995.
- ARANHA, Gláucio. Jogos Eletrônicos como um conceito chave para o desenvolvimento de aplicações imersivas e interativas para o aprendizado. Ciênc. cogn., Rio de Janeiro , v. 7, n. 1, p. 105-110, mar. 2006 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212006000100009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 23 jul. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- _____. Ministério da Educação - Secretaria de Educação Fundamental - PCN'S: Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRAUDEL, Fernand. Gramática das civilizações. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes. 2004.
- BRAUDEL, Fernand. História e Ciências Sociais: a longa duração. Revista de História, [S. l.], v. 30, n. 62, p. 261-294, 1965. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/123422>. Acesso em: 04 jul. 2024.
- BITTENCOURT, Circe. Ensino de história: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2008.
- BOSCHI, Caio C. Por que estudar História? . Minas Gerais: Editora PUC Minas. 2018.

BOULOS JÚNIOR, Alfredo. História, Sociedade & Cidadania – 6º ano, Ensino Fundamental : Anos Finais, 1. ed. - São Paulo : FTD, 2022.

BOURDIEU, Pierre. Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

BURKE, B. GAMIFY: How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things. EUA: Gartner, Inc, 2014.

BUSARELLO, R. I. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

BRAUDEL, Fernand. Gramática das Civilizações. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

BLOCH, Marc. Apologia da História ou o ofício de historiador. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CASTRO, Celso. Uma história cultural do xadrez. Cadernos de Teoria da Comunicação, Rio de Janeiro, v.1, nº2, p.3-12,1994.

CARNEIRO, M. A. B. Brinquedos e brincadeira: formando ludo educadores, São Paulo, Articulação, 2003. In: APARECIDA OLIVEIRA COSTA, Kátia. A HISTÓRIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS. Revista Primeira Evolução, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 12, 2021. Disponível em: <https://primeiraevolucao.com.br/index.php/R1E/article/view/16>. Acesso em: 9 dez. 2023.

COELHO, George L. S. SILVA, Luiz G. M. Cultura digital, Games E Educação Histórica: Interfaces a partir da Netnografia. Revista Hydra, volume 6, número 12, 2023.

DIAS, Poliana Aparecida Gomes. JOGOS EDUCACIONAIS: NEUROCIÊNCIA E APRENDIZAGEM. Paraná: Caderno Intersaberes, v. 10, n. 29, p. 4-18, 2021.

DÍAZ-DELGADO, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. Revista Mediterránea de Comunicación, vol. 9, núm 2, pp. 62-73. Disponível em <<https://doi.org/10.14198/MEDCOM.12457>>. Acesso em: 22 jul. 2024.

DOMINGUES, Joelza Ester. Jogo de bola mesoamericano: o combate mortal. Blog: Ensinar História. 28 de ago. 2015. Disponível em: <<https://ensinarhistoria.com.br/jogo-de-bola-combate-mortal/>>. Acesso: 27 de ago. 2024.

FADEL, Luciane Maria; ULLBRICHT, Vania Ribas. Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais. In: _____. et al. (Org.) Gamificação na educação. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem, 2013.

FRANCISCO, Panqueba Cifuentes Jairzinho. Entre el fútbol y los ancestrales juegos de pelota mesoamericana em Bogotá: ofrenda desde lá educación física para la ciudad- región intercultural. X COLOQUIO NACIONAL III COLOQUIO INTERNACIONAL, Vol. 2 Núm. 2 (2022), Artículos, 2022.

FRANKLIN, John Hope. The Scope of Renaissance Humanism. New York: Harper & Row, 1962.

GZRYBOWSKY, Lukas Gabriel. O ENSINO DE HISTÓRIA NA ERA DIGITAL: os games para além da gamificação. Recife: CLIO, vol. 40, Jan-Jun, 2022.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012. In: SIGNORI, Gláuber Guilherme; GUIMARÃES, Julio Cesar Ferro de. Gamificação como método de ensino inovador. Int. J. Activ. Learn, v. 1, nº 1, p. 66-77, jul./dez. 2016. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/312075896_GAMIFICACAO_COMO_METODO_DE_ENSINO_INOVADOR>. Acesso em: 14 mar. 2024.

KARNAL, Leandro (Org.). História na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2005.

MARQUES, G. D., & COSTA, F. A. Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. #Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, vol. 10, núm. 1, p. 1-20. 2021. Disponível em:

<<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/5035>>. Acesso em: 22 jul. 2024.

MARTINS, Dayse Marinho. Ensino de história do Maranhão e gamificação da Balaiada. In: ABRANTES, Elizabeth Sousa; PEREIRA, Josenildo de Jesus; MATEUS, Yuri Givago Alhadeff Sampaio (Orgs.). História e Memórias da Balaiada. – São Luís, MA: Editora UEMA, 2022.

MARTINS, Dayse M. et al . The Legend of Zelda: Jogos Eletrônicos e Intervenções Pedagógicas na Abordagem sobre Medievalismo. Revista Hipertexto, v. 4, p. 21-52, 2014

MARTINS, Dayse Marinho; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. A gamificação no ensino de História: o jogo ‘Legend Of Zelda’ na abordagem sobre medievalismo. Holos, Natal, v. 7, p. 299-321, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.15628/holos.2016.1978>. Acesso em: 22 jul. 2024.

METRING, Roberte. Neuropsicologia e Aprendizagem: Fundamentos Necessários para o planejamento do ensino. 2 edições. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2014. p.54.

MÜLLER, Ricardo Gaspar. Revisitando E. P. Thompson e a “Miséria da Teoria”. Diálogos (Revista do Programa de pós-graduação em História), Maringá: UEM, Vol. 11, n. 1, p. 97- 136, 2007. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/38411>. Acesso em: 23 jul. 2024.

MURRAY, H. J. R.. A History of Chess. London: Oxford University Press. 1913.

NEIVA FILHO, W. A. Ensinar ao Jogar: Um olhar sobre os jogos eletrônicos históricos no ensino da História. In: COSTA, Moab César C; SANTOS, Raimundo Lima dos (Orgs.). História e Diálogos: múltiplos olhares – Vol. II. São Paulo: Editora Pluralidades, 2024.

NOGARO, A.; FINK, A. T.; PITON, M. R. G. Brincar: reflexões a partir da neurociência para a consolidação da prática lúdica na educação infantil. Revista HISTEDBR Online, Campinas, SP, v. 15, n. 66, p. 278–294, 2016. DOI: 10.20396/rho.v15i66.8643715. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/histedbr/article/view/8643715>>. Acesso em: 12 fev. 2024.

PALTIAN, Luciano Pinheiro. Cartografias do tempo: Uma proposta de mapa de tempo interativo para o ensino de história. Porto Alegre: UFRS, 2017.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação. Rio de Janeiro: Zandar. 1978.

PRENSKY, M. . Digital natives digital immigrants, part 1. On the Horizon, vol. 9, núm. 5, pp. 1-6, 2001

QUEIRÓS, R., & PINTO, M. Gamificação aplicada às organizações e ao ensino. Lisboa: FCA, 2022.

RIBEIRO, Luzinéia Ribeiro dos. Dra. Maria Alice Coutinho. Plano de Ação Escolar. São Luís: SEMED, 2022.

_____. Dra. Maria Alice Coutinho. Projeto Político Pedagógico. São Luís: SEMED, 2022.

RICARDO, Jonas da Conceição. A UTILIZAÇÃO DA WORDWALL COMO INSTRUMENTO DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR. Rio de Janeiro: Revista Tecnologia Educacional, Julho / Setembro – 2022.

RODRIGUES, Ana Paula. DA SILVA, Fabiane Santana. O Lúdico e o Ensino de História: novos métodos e possibilidades de aprender, 2022.

RÜSEN, Jörn. Historische Vernunft. Die Grundlagen der Geschichtswissenschaft. Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1983.

SANTOS JÚNIOR, G. P.; Escudeiro, P.; Moura, A. & Lucena, S. A (2020). Gamificação e os dispositivos digitais no Ensino Secundário em Braga, Portugal. Práxis Educacional, vol. 16, núm. 41, p. 278-298. Disponível em <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/7264>>. Acesso em: 14 mar. 2023.

SILVA, Elizabeth de Jesus da. Um caminho para a África são as sementes: histórias sobre o corpo e os jogos africanos mancala na aprendizagem da educação das relações étnico-raciais. Salavador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, 2011.

SILVA, Jéssica F. Almeida. Dar asas à História: A gamificação como estratégia de aprendizagem da História. Porto: Faculdade de Letras Universidade do Porto, 2023.

SILVA, Marco Antônio. A Fetichização do Livro Didático no Brasil. Educ. Real., Porto Alegre, v. 37, n. 3, p. 803-821, set./dez. 2012. Disponível em: http://www.ufrgs.br/edu_realidade .Acesso em: 12 de janeiro de 2024.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues de. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. Educação em revista, Marília, n 1/2, v. 17, p.1-16, 2006. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/educacaoemrevista/article/view/603>. Acesso em: 27 maio 2024.

TRINDADE, S. D. (2014). O passado na ponta dos dedos: o mobile learning no ensino da História no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário (Tese de Doutoramento em Didática da História). Coimbra: Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Disponível em <http://hdl.handle.net/10316/26421>. Acesso em: 22 jul. 2024.

WITKOWSKI, Wallace (ed.). “Videogames Are a Bigger Industry Than Movies and North American Sports Combined, Thanks to the Pandemic.”. Disponível em: https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990?reflink=mw_share_email . Acesso em: 04 de maio de 2024.

Zichermann, G., & Cunningham, C. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc. 2011.

Apêndice A - Questionário Inicial**QUESTIONÁRIO**

Este questionário é completamente anônimo! Peço que você responda com sinceridade. Não há respostas corretas ou incorretas, portanto, responda conforme suas opiniões.

1-Turma: _____

2-Idade:_____

3-Gênero:

Feminino Masculino Outro

4-Estudou a vida toda em escola pública?

Sim Não Não lembro

5-Você gosta da escola?

muito pouco pouco médio muito bastante

6- Você gosta de História?

muito pouco pouco médio muito bastante

Se gosta, quais assuntos que você mais gosta:

7- Você gosta das aulas de História?

muito pouco pouco médio muito bastante

Justifique:

8- Acha que aprender História é importante?

Sim Não Mais ou menos Nunca pensei no assunto

Se sim, por que ela é importante?

9- Explique como geralmente são as aulas de História na sua escola?

10- Na sua opinião as aulas de História seriam mais legais se fosse de outra forma? Como?

11- Você gosta de jogos (Ex: digitais, de cartas, tabuleiro, esportes)?

muito pouco pouco médio muito bastante

Quais jogos você costuma jogar?

12- Você já jogou algum jogo educativo na escola?

Sim Não

Em que matéria? _____

13- O jogo que você jogou na aula foi:

divertido, mas não lembra o conteúdo explorado no jogo.

divertido, e ainda lembra o conteúdo explorado no jogo.

Não foi divertido

Nunca participei de um jogo educativo.

Outro:

14- Você acha que jogos podem ajudar na compreensão de alguma matéria?

Sim, já me ajudou Sim, mas não ocorreu comigo Não Nunca participei de um jogo em sala de aula

15- Você gosta de atividades que envolvam competição (EX: Gincanas, jogos em grupo, etc.)?

muito pouco pouco médio muito bastante

16- Na sua opinião usar jogos na aulas tornariam elas mais interessantes?

Sim Não Mais ou menos Nunca pensei no assunto

17- Você gostaria de participar de um jogo durante a aula de História?

não gostaria gostaria pouco gostaria médio gostaria muito gostaria bastante

Justifique:

Apêndice B - Questionário Final**QUESTIONÁRIO**

Este questionário é completamente anônimo! Peço que você responda com sinceridade. Não há respostas corretas ou incorretas, portanto, responda conforme suas opiniões.

1-Turma: _____

2-Idade:_____

3-Gênero:

()Feminino ()Masculino ()Outro

4- O que achou dos jogos?

() Péssimos () Ruins () Razoáveis () Bons () Ótimos

Justifique:

5- Você gostaria que o(a) professor(a) utilizasse mais jogos como complemento às aulas tradicionais de História?

Por quê?

6- Na sua opinião, qual foi o objetivo de aplicar esses jogos em sala de aula?

7- Com o passar das rodadas, você sentiu que os jogos foram ficando mais difíceis?

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo () concordo totalmente.

8- Durante as aplicações dos jogos, você percebeu que lembrava dos acontecimentos históricos trabalhados nos anos anteriores?

9- Você participou os jogos com o objetivo de ganhar ou apenas porque era obrigatório?

() Ganhar () Obrigatório

10- Você acha que os jogos serviram para que você aprendesse sobre os conteúdos históricos abordados?

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo () concordo totalmente.

11- O que você sentiu ao acertar e errar durante as rodadas?

12- Durante os jogos, você se sentiu confortável para interagir com o seu grupo em busca da resposta correta.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo () concordo totalmente.

13- Os jogos promoveram momentos de cooperação e/ou competição entre as pessoas que participam.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo () concordo totalmente.

14- Me diverti junto com outras pessoas.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo ()
concordo totalmente.

15- Eu não percebi o tempo passar enquanto jogava.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo ()
concordo totalmente.

16- Os jogos que capturaram minha atenção.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo ()
concordo totalmente.

17- Eu recomendaria estes jogos para meus colegas.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo ()
concordo totalmente.

18- Gostaria de utilizar estes jogos novamente.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo ()
concordo totalmente.

19- Em comparação com outras atividades da disciplina, os jogos foram eficientes para minha aprendizagem.

() discordo totalmente () discordo () indeciso () concordo ()
concordo totalmente.