


ALÉM DOS LIVROS: UMA REVISÃO DE LITERATURA DO PAPEL DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

BEYOND BOOKS: AN LITERATURE REVIEW OF THE ROLE OF GAMIFICATION IN HISTORY TEACHING

MÁS ALLÁ DE LOS LIBROS: UNA REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA DEL PAPEL DE LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

Nathaly Maria dos Santos^{1*} 

Mestre em Ensino de História pela Universidade de Pernambuco (UPE). Docente da Rede Estadual de Ensino de Pernambuco.

*Autor correspondente: nathaly.historia@gmail.com

Recebido: 14/04/2024 | Aprovado: 24/04/2024 | Publicado: 12/06/2024

Resumo: A crescente relevância da *gamificação* como estratégia pedagógica, especialmente no contexto da BNCC, busca promover uma abordagem mais ativa e interdisciplinar no ensino. O objetivo deste estudo é analisar, a partir de uma revisão da literatura, como a *gamificação* tem sido utilizada no ensino de História, destacando os possíveis desafios e contribuições inerentes a essa estratégia de aprendizagem. A metodologia empregada envolveu a revisão de artigos científicos e trabalhos acadêmicos relevantes, bem como a análise comparativa das abordagens e resultados encontrados. Os resultados sugerem que a *gamificação* pode promover maior engajamento dos alunos, facilitar a compreensão de conceitos históricos complexos e estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. No entanto, são necessárias abordagens mais amplas e contextualizadas para garantir a eficácia da *gamificação* no ensino de História. Conclui-se que a integração da *gamificação* na prática pedagógica pode representar uma oportunidade promissora para enriquecer a aprendizagem histórica e atender as demandas da BNCC.

Palavras-chave: Educação. Aprendizagem ativa. Tecnologia educacional. Engajamento dos alunos.

Abstract: A growing relevance of gamification as a pedagogical strategy, especially in the context of BNCC, promotes an approach but encourages and interdisciplinary it does not entail. The objective of this study is to analyze, based on a literature review, how gamification has been used in History teaching, highlighting the possible challenges and contributions inherent to this learning strategy. A methodology undertaken involves a review of relevant scientific articles and academic works, as well as a comparative analysis of the approaches and results encountered. The results suggest that gamification can promote better engagement of people, facilitate the understanding of complex historical concepts and stimulate or develop cognitive and socio-economic skills. No, we don't need to address them, but they are amply and contextualized to guarantee the effectiveness of the game in our history. Conclude that integrating gamification into educational practice can represent a promising opportunity to enrich historical learning and attend as requested by the BNCC.

Keywords: Education. Active learning. Educational technology. Student engagement.

Resumen: La creciente relevancia de la gamificación como estrategia pedagógica, especialmente en el contexto del BNCC, promueve un enfoque pero alienta la interdisciplinaria que no implica. El objetivo de este estudio es analizar, a partir de una revisión de la literatura, cómo se ha utilizado la gamificación en la enseñanza de la Historia, destacando los posibles desafíos y contribuciones inherentes a esta estrategia de aprendizaje. La metodología implica emplear una revisión de artículos científicos y trabajos académicos relevantes, así como un análisis comparativo de los enfoques y resultados encontrados. Los resultados sugieren que la gamificación puede promover una mejor participación de las personas, facilitar la comprensión de conceptos históricos complejos y estimular o desarrollar habilidades cognitivas y socioeconómicas. No, no hace falta abordarlos, pero son amplios y contextualizados para garantizar la efectividad del juego en nuestra historia. Se concluye que integrar la gamificación en la práctica educativa puede representar una oportunidad prometedora para enriquecer el aprendizaje histórico y atender lo solicitado por el BNCC.

Palabras-clave: Educación. Aprendizaje activo. Tecnología Educativa. Participación de los estudiantes.

1 INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, o ensino de História enfrenta desafios significativos relacionados à promoção de uma aprendizagem significativa e contextualizada, capaz de ir além da mera memorização de datas e eventos. Essa formação conteudista vai em sentido contrário ao que se espera para a disciplina de História, de que esta desempenhe um papel fundamental na formação dos estudantes, não apenas fornecendo conhecimentos sobre o passado, mas também ajudando a compreender as dinâmicas sociais, culturais e políticas que moldaram o mundo em que vivemos.

No entanto, tradicionalmente, o ensino de História tem sido caracterizado por uma abordagem linear e eurocêntrica, que privilegia determinados eventos e figuras históricas em detrimento de outros, ignorando perspectivas e experiências diversas. Os estudantes são frequentemente incentivados a decorar datas de batalhas ou eventos importantes, sem entender o contexto mais amplo em que esses eventos ocorreram ou as causas subjacentes que levaram a eles. Atribui-se, assim, uma ênfase excessiva na memorização de datas e fatos o que, muitas vezes, reduz o ensino de história a uma série de eventos desconectados, sem espaço para reflexão crítica ou análise contextual (Céfalo, 2022).

Paralelamente a todo esse contexto, a *gamificação* tem despertado crescente interesse como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de promover maior engajamento dos alunos e facilitar a compreensão de conceitos históricos complexos (Cardoso Neto, Penteado & Carvalho, 2023; Farias & Pinto, 2023). A *gamificação*, que consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, oferece um potencial considerável para transformar a experiência de aprendizado, tornando-a mais atrativa e participativa.

Frente ao exposto, assume-se como objetivo deste estudo analisar, a partir de uma revisão da literatura, como a *gamificação* tem sido utilizada no ensino de História, destacando os possíveis desafios e contribuições inerentes a essa estratégia de aprendizagem. A justificativa para a realização desta pesquisa é multifacetada. Do ponto de vista acadêmico, discorrer sobre a temática pode contribuir para a literatura ao oferecer uma análise crítica e atualizada sobre a utilização da *gamificação* no ensino de História, contextualizada dentro das novas exigências da BNCC (Farias & Pinto, 2023). No aspecto social, a relevância do estudo reside na possibilidade de discutir aprimoramentos do processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e eficaz, além de promover uma maior compreensão e apreciação da história por parte dos estudantes. Por fim, como aspecto prático, este estudo pode fornecer percepções valiosas para os docentes sobre como integrar a *gamificação* de forma eficaz em suas práticas pedagógicas (Grzybowski, 2022), potencializando o engajamento e o aprendizado dos alunos.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa é fundamentada na pesquisa qualitativa. A abordagem dessa natureza busca explorar as relações que transcendem a sociedade, as organizações, os grupos e os indivíduos, na sua complexidade. Nesse tipo de pesquisa, conforme Godoy (1995, p. 21), são estudados os “fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais, estabelecidas em diversos ambientes”. A pesquisa qualitativa não se apresenta

como uma proposta rígida, dando, dessa forma, margens para que a imaginação e criatividade conduzam os pesquisadores a propor conclusões e projetos que enfoquem horizontes inovadores (Godoy, 1995). No que concerne à tipologia, quanto aos fins, esta pesquisa é exploratória, pois descreve um segmento de pouco conhecimento sistematizado (Japiassu & Rached, 2020). Quanto aos meios, é bibliográfica, pois realiza uma análise com base em materiais publicados em artigos científicos e livros acadêmicos (Marconi & Lakatos, 2022).

Com relação aos recortes adotados, a pesquisa foi realizada nas bases de dados do Portal de Periódicos da CAPES entre os meses de dezembro de 2023 a abril de 2024, com artigos publicados no período entre 2019 a 2024. Ressalta-se que a base de dados da Capes foi escolhida pelo fato de oferecer acesso a mais de 37 mil publicações periódicas, internacionais e nacionais. Ademais, por também reunir diversas bases como o SCOPUS e o *Web of Science*.

Os artigos foram analisados à luz dos seguintes itens: objetivos, método utilizado, critérios de avaliação, aplicação, recorte geográfico, resultados, contribuição científica e contribuição na prática. Os registros selecionados foram compilados, originando um grupo de textos considerados como os mais aderentes à pesquisa em questão.

3 A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: BREVES APONTAMENTOS TEÓRICOS

A utilização de jogos e *gamificação* no ensino é um tema cada vez mais popular nas últimas décadas, uma vez que as duas abordagens inovadoras são destinadas a aumentar o interesse dos alunos e promover a natureza ativa da aprendizagem. Embora os jogos educacionais tenham sido reconhecidos como atividades valiosas por muito tempo, a noção de *gamificação* é muito mais recente e permite a aplicação de elementos de jogos no processo educacional.

Dessa forma, o uso de jogos em sala de aula representa uma mudança na concepção do processo de ensino e aprendizagem, ao contradizer abordagens mais tradicionais, propondo novas maneiras de conceber como os alunos podem se envolver e interagir com o conhecimento. Embora a ideia de incorporar o jogo ao ambiente de aprendizado não seja nova, o reconhecimento de seu potencial em todo o mundo para promover um engajamento significativo e profundo dos alunos tem levado a uma adesão mais generalizada entre os professores. Desde jogos de tabuleiro clássicos até aplicativos digitais, a diversidade de jogos disponíveis no mercado oferece várias oportunidades diferentes para os educadores explorarem conceitos, fazer os alunos praticarem habilidades sob a perspectiva de pensamento crítico e questionador.

Ao explorar as ideias subjacentes a este método de ensino e os seus efeitos na educação, podemos obter informações sobre como os jogos podem ser incorporados com sucesso na sala de aula para melhorar o processo de aprendizagem e criar um ambiente educacional mais envolvente e centrado no aluno. Frente ao exposto, esta seção se propõe a discorrer sobre as perspectivas das abordagens de aprendizagem mencionadas acima, suas conceituações e formas de aplicabilidade.

3.1 Explorando conceitos: diferenças entre jogos e *gamificação*

Conceitualmente, os jogos são os produtos elaborados utilizando estratégias próprias, com regras e

objetivos que se desejam alcançar, enquanto que a *gamificação* constitui uma metodologia que busca criar ferramentas utilizadas nos jogos, como as estratégias, fases, autonomia do jogador e protagonismo (Paz, 2019).

O conceito dos jogos é explorado por diversos historiadores, como Johan Huizinga, os quais expõem que o jogo é algo anterior à cultura, visto que é possível observá-lo até entre animais. Para tal autor, “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (Huizinga, 2001). A *gamificação*, por sua vez, trata-se de um conceito das últimas décadas, descrito pelo *designer* de jogos Nick Pelling em 2002, como a utilização de elementos dos jogos em outras áreas, de modo a agregar aspectos como diversão, imersão, envolvimento e engajamento para atividades que antes não era consideradas atraentes (Paz, 2019).

Em linhas gerais, quando se faz menção aos jogos em sala de aula, é estabelecida uma relação com o uso de jogos tradicionais ou digitais como ferramenta de ensino. Nesse caso, jogos já moldados/criados são incorporados como uma atividade específica dentro do contexto da aula, com o intuito de reforçar conceitos ou habilidades junto aos discentes.

A ideia de *gamificação*, por sua vez, é usada para designar o processo de incorporação de elementos de *design* e mecânicas de jogo em contextos que não são relacionados a jogos, com o intuito de engajar e motivar as pessoas. Assim, para o contexto da sala de aula, a *gamificação* corresponde ao ato de incorporar no bojo das aulas elementos que envolvam a aplicação de sistemas de recompensa, *rankings*, narrativas, desafios e demais elementos presentes nos jogos, de modo a tornar o aprendizado mais envolvente e divertido. Dessa forma, pode-se perceber que a *gamificação* constitui um processo mais amplo em diferentes aspectos, não se limitando a uma atividade isolada realizada dentro da aula, como os jogos tradicionais.

Souza (2023) relata que a *gamificação* é uma das inúmeras metodologias ativas que vem crescendo nos últimos anos, principalmente pela intensificação da era digital e do advento das aulas remotas durante a pandemia do Covid-19. A ampliação no seu uso ocorreu também em virtude da própria linguagem instrutiva dos *games*, auxiliando com que as aulas se tornassem mais dinâmicas; bem como pela ampliação das possibilidades de *gamificação*, a partir do maior compartilhamento entre os docentes de dinâmicas, desafios, plataformas e recursos digitais para as suas práticas pedagógicas no contexto do ensino remoto (Souza, 2023).

Kapp (2012, p. 09) relata que um jogo é constituído por alguns elementos, relacionados entre si. O autor conceitua que:

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.

Destrinchando cada um dos itens abordados no conceito de Kapp (2012), tem-se alguns elementos fundamentais para entender os jogos e o processo de *gamificação*, sendo eles: sistema, jogadores, desafio, *feedback*, dentre outros. Tais itens são pormenorizados no Quadro 1, a seguir.

Quadro 1 – Elementos da natureza de um jogo.

Sistema	O jogo como um todo pode ser entendido com um sistema, pois seus elementos estão interligados e vão influenciar-se entre si.
Jogadores	Indivíduos que interagem com o jogo e com outros jogadores.
Desafio	Parte importante do jogo, já que é o que move os jogadores a cumprirem seus objetivos. Assim, quando mal colocado, pode deixar o jogo ruim e/ou entediante.
Abstração	Normalmente os jogos apresentam situações da vida real, as quais serão trabalhadas pelo jogador.
Regras	É o elemento que estrutura o jogo, já que definem o andamento, quem é o vencedor e o que é justo ou não
Interatividade	A interação dos jogadores entre si e com o sistema do jogo.
Feedback	Resposta ao movimento do jogador, que pode ajudá-lo a aprimorar-se ou mudar de estratégia, por exemplo.
Reação Emocional	Ao jogar, emoções surgem ao longo do processo, como, por exemplo, a sensação de prazer ao passar de fase, ou também a tristeza ou frustração em perder.

Fonte: Adaptado de Kapp (2012).

Os elementos contidos nos jogos tradicionais, como explicitados por Kapp (2012) e sintetizados no Quadro 1, são elementos que constituem a essência da *gamificação*. Para o contexto desta análise, por sinal, assume-se o conceito proferido por tal autor, ao defini-la como “o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (Kapp, 2012). Dessa forma, a *gamificação* assume os elementos de sistema, jogadores, desafio, abstração, regras, interatividade, *feedback* e reação emocional que compõem os jogos, mas também algumas outras características próprias da *gamificação*, como apontado no Quadro 2.

Quadro 2 – Elementos constituintes da *gamificação*.

Base em jogos	Assim como o jogo, a <i>gamificação</i> procura criar um sistema com desafio abstrato, regras, interatividade e <i>feedback</i> , que se convertem em um resultado quantificável e gera uma reação emocional buscando, assim, criar uma metodologia em que as pessoas invistam seu cérebro, tempo e energia.
Mecânica	A <i>gamificação</i> utiliza a mecânica dos jogos, como ganhar medalhas, passar de fase, restrições de tempo, de modo a criar experiências mais engajadoras.
Estética	A aparência da metodologia é muito relevante, e ela precisa ser bem projetada para conseguir induzir as pessoas a aceitá-la. Este elemento se refere ao visual do jogo, incluindo imagem, desenhos e cores.
Pensamento do jogo	Um dos elementos mais importantes, pois é por meio dele que uma experiência cotidiana pode se abrir para uma <i>gamificação</i> , assumindo o caráter de competição ou cooperação, por exemplo.
Envolvimento	A <i>gamificação</i> prevê que as pessoas se sintam envolvidas na atividade, de modo que elas dediquem atenção à experiência criada.
Motivação	No contexto da <i>gamificação</i> , a motivação também pode ser entendida como participação, e obtê-la é uma grande preocupação de todo o processo, já que é ela que dá significado às ações e os comportamentos dos participantes.
Aprendizagem	Ferramenta na promoção da aprendizagem, já que tem grande base na psicologia educacional. A <i>gamificação</i> emerge como uma ferramenta pedagógica poderosa para envolver os alunos em atividades de aprendizagem que fossem, ao mesmo tempo, educativas e divertidas.

Resolução de problemas	de	A partir da <i>gamificação</i> , pode-se utilizar a sua natureza cooperativa para incentivar que um grupo se una em torno da resolução de algum problema.
------------------------	----	---

Fonte: Adaptado de Kapp (2012).

3.2 Vantagens e desvantagens da *gamificação* em sala de aula

Uma das principais vantagens da *gamificação* é sua capacidade de envolver os alunos de maneira mais eficaz do que métodos de ensino tradicionais. Ao incorporar elementos de jogo, como desafios, recompensas e competição, a *gamificação* torna o processo de aprendizado mais divertido e motivador para os alunos. Além disso, a *gamificação* permite que os educadores personalizem a experiência de aprendizado de acordo com as necessidades e interesses individuais dos alunos. Por meio da adaptação de desafios e recompensas, os alunos podem progredir em seu próprio ritmo e receber *feedback* imediato sobre seu desempenho.

Outra vantagem da *gamificação* é o desenvolvimento de habilidades sociais. Muitos jogos *gamificados* em sala de aula incentivam a colaboração e o trabalho em equipe, promovendo o desenvolvimento de habilidades sociais essenciais, como comunicação, cooperação e resolução de conflitos. Além disso, a *gamificação* estimula a motivação intrínseca dos alunos, ou seja, seu desejo interno de se envolver no processo de aprendizado pelo prazer da própria atividade. Ao oferecer desafios estimulantes e recompensas significativas, os jogos *gamificados* incentivam os alunos a se dedicarem ao aprendizado de forma voluntária e entusiástica.

No entanto, a *gamificação* também apresenta desvantagens que precisam ser consideradas. Uma crítica comum é que ela pode levar a uma aprendizagem superficial, na qual os alunos se concentram mais nas recompensas e na competição do que na compreensão profunda dos conceitos. Isso pode resultar em uma falta de transferência de habilidades para contextos do mundo real. Além disso, a *gamificação* bem-sucedida requer um cuidadoso equilíbrio entre desafios e recompensas para evitar que os alunos se sintam sobrecarregados ou desmotivados. Também é importante garantir que os elementos de jogo não dominem o conteúdo curricular, mantendo o foco na aprendizagem.

Outras desvantagens incluem o potencial para exclusão de alguns alunos e o custo de desenvolvimento. Alguns alunos podem se sentir excluídos ou desfavorecidos em ambientes *gamificados*, especialmente se não tiverem habilidades específicas valorizadas pelo jogo. Isso pode criar disparidades no engajamento e na motivação dos alunos, exacerbando as desigualdades existentes. Além disso, a criação e implementação de jogos *gamificados* em sala de aula podem exigir recursos significativos em termos de tempo, dinheiro e *expertise* técnica. Nem todas as escolas têm acesso aos recursos necessários para desenvolver e manter programas *gamificados* de alta qualidade (Massário *et al.*, 2019).

3.3 O uso da *Gamificação* no ensino de História

No contexto do ensino de História, a *gamificação* oferece uma variedade de possibilidades de aplicação. A literatura apresenta diversos relatos de docentes e/ou pesquisadores na área de educação trazendo sugestões para sua aplicação no contexto da sala de aula (Massário *et al.*, 2019; Leffa, 2020; Barreto, Almeida & Ghisleni, 2021; Brazil, Vasconcelos & Santana, 2023; Freitas & Leite, 2023). Uma estratégia comum é o uso de jogos de

simulação, nos quais os alunos assumem papéis de personagens históricos ou participam de eventos e decisões históricas. Por exemplo, os alunos podem simular uma assembleia em Atenas durante a Grécia Antiga, tomando decisões políticas importantes, ou podem representar diferentes líderes durante a Revolução Francesa e debater suas perspectivas e ações.

Além dos jogos de simulação, outras formas de *gamificação* incluem a criação de *quizzes* interativos com perguntas sobre diferentes períodos históricos. Por exemplo, os alunos podem participar de um *quiz* sobre a Revolução Pernambucana de 1817, respondendo a perguntas sobre os eventos, líderes e consequências da ação. Também é possível organizar caças ao tesouro com pistas relacionadas a eventos históricos específicos, levando os alunos a explorar diferentes fontes e documentos históricos para resolver os enigmas.

Outra forma interessante de *gamificação* é a elaboração de jogos de tabuleiro temáticos que abordam temas específicos da História (Freitas & Leite, 2023). Por exemplo, um jogo de tabuleiro sobre a Idade Média pode desafiar os jogadores a construir um império feudal, enfrentando desafios como invasões bárbaras, crises econômicas e disputas pelo poder (Barreto, Almeida & Ghisleni, 2021). Além disso, a *gamificação* pode ser aplicada por meio de atividades de resolução de problemas, de forma interdisciplinar com outras áreas do conhecimento, como desafios de decifração de códigos secretos baseados em documentos históricos. Por exemplo, os alunos podem ser desafiados a decifrar mensagens criptografadas usadas por espões durante a Segunda Guerra Mundial, utilizando seus conhecimentos sobre os eventos e tecnologias da época (Leffa, 2020). Também é possível criar narrativas interativas que permitem aos alunos explorarem diferentes cenários históricos (Brazil, Vasconcelos & Santana, 2023) e tomarem decisões que afetam o desenrolar da história, como escolher o destino de um personagem durante a Revolução Industrial.

Em suma, a *gamificação* oferece uma maneira inovadora de explorar os conteúdos históricos (Barreto, Almeida & Ghisleni, 2021), permitindo que os alunos se envolvam de forma mais ativa e significativa com os eventos e processos do passado. Ao transformar o ensino de História em uma experiência lúdica e interativa, os educadores podem inspirar o interesse dos alunos pela disciplina e promover um aprendizado mais profundo e duradouro.

4 DISCUSSÃO

No contexto específico do ensino de História, a *gamificação* assume uma importância ainda maior. A disciplina histórica muitas vezes é percebida como desafiadora e abstrata pelos alunos, devido à sua natureza complexa e à distância temporal dos eventos estudados. Nesse sentido, a *gamificação* oferece uma oportunidade única de tornar os conceitos históricos mais acessíveis, tangíveis e relevantes para os alunos.

Ao incorporar elementos de *gamificação*, como simulações históricas, *quizzes* interativos e jogos de tabuleiro temáticos, o ensino de História se torna mais envolvente e significativo. Os alunos são incentivados a explorar diferentes períodos históricos, tomar decisões baseadas em evidências e compreender as causas e consequências dos eventos estudados. Além disso, a *gamificação* permite que os alunos se coloquem no lugar dos protagonistas históricos, desenvolvendo empatia e compreensão pelos contextos sociais, políticos e culturais do passado.

Ao aliar a *gamificação* a metodologias ativas de ensino, como aprendizagem baseada em projetos e resolução de problemas, os educadores podem criar experiências de aprendizado mais imersivas e colaborativas. Os alunos são desafiados a aplicar seus conhecimentos históricos em contextos autênticos, desenvolvendo habilidades de pesquisa, análise crítica e comunicação. Além disso, a *gamificação* permite a integração de diferentes disciplinas, promovendo a transdisciplinaridade e enriquecendo a compreensão dos alunos sobre os eventos e processos históricos.

Por exemplo, ao criar um jogo de simulação sobre um determinado evento, os alunos não apenas aprendem sobre as causas e consequências desse período histórico, mas também exploram conceitos de economia, política, tecnologia e cultura. Eles são desafiados a tomar decisões estratégicas e compreender as interconexões entre diferentes aspectos da sociedade. Dessa forma, a *gamificação* se torna uma ferramenta poderosa para promover uma educação holística e integrada, que prepara os alunos para os desafios do século XXI.

Em suma, a *gamificação* desempenha um papel fundamental no ensino contemporâneo (Massário *et al.*, 2019), oferecendo uma abordagem inovadora e eficaz para promover o engajamento dos alunos, especialmente no ensino de disciplinas complexas como a História. Ao combinar elementos de jogos com metodologias ativas e possibilidades de transdisciplinaridade, os educadores podem criar experiências de aprendizado enriquecedoras que capacitam os alunos a se tornarem pensadores críticos, criativos e conscientes da importância do passado para o presente e o futuro.

5 CONCLUSÃO

Ao longo desta revisão, examinamos as diversas formas pelas quais a *gamificação* pode ser aplicada no contexto do ensino de História, desde jogos de simulação até *quizzes* interativos e atividades de resolução de problemas. Essas estratégias não apenas estimulam o interesse dos alunos pela disciplina, mas também promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal.

Além disso, pôde-se concluir que o uso da *gamificação* pode ser ampliado ao aliar metodologias ativas de ensino e possibilidades de transdisciplinaridade. Ao integrar elementos de jogos com abordagens pedagógicas inovadoras e promover a colaboração entre diferentes disciplinas, os educadores podem criar experiências de aprendizado mais integradas e holísticas, que preparam os alunos para os desafios do século XXI.

Diante disso, conclui-se que a *gamificação* representa mais do que uma simples adição aos métodos tradicionais de ensino. Ela representa uma mudança de paradigma, que coloca os alunos no centro do processo de aprendizado, capacitando-os a se tornarem pensadores críticos, criativos e conscientes da importância do passado para o presente e o futuro. Portanto, é essencial que educadores, pesquisadores e gestores educacionais reconheçam o potencial transformador da *gamificação* e busquem integrá-la de forma significativa e eficaz em suas práticas pedagógicas. Somente assim poderemos aproveitar plenamente os benefícios dessa abordagem inovadora e promover uma educação mais inclusiva, participativa e preparada para os desafios do mundo contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- Barreto, C. H. C., Almeida, R. P., & Ghisleni, T. S. (2021). Gamificação como estratégia de ensino em História. *Disciplinarum Scientia*, 17(1), 25-39. DOI: 10.37778/dscsa.v17i1.3751
- Brazil, V. T. F., Vasconcelos, F. H. L., & Santana, J. R. (2023). Gamificação e ensino de cultura clássica: um panorama das pesquisas brasileiras. *Revista Tecnologia e Sociedade*, 19(57). <http://dx.doi.org/10.3895/rts.v19n57.15064>
- Céfalo, M. L. de S. (2022). Gamificação e aprendizagem: repensando o ensino de história por meio de jogos. *Revista HISTEDBR Online*, 22, 1-6. DOI: 10.20396/rho.v22i00.8664833.
- Farias, N. S., & Pinto, F. S. (2023). Análise bibliométrica da produção científica sobre a gamificação no ensino de História. *Diversitas Journal*, 8(4), 2753-2763. DOI: 10.48017/dj.v8i4.2753.
- Freitas, N. A., & Leite, E. W. F. (2023). Origens da gamificação e a aplicabilidade no ensino de história: uma experiência na Amazônia Amapaense. *Revista Científica Sigma*, 4(4), 165-186.
- Godoy, A. S. (1995). Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. *Revista de Administração de Empresas*, 35(2), 57-63.
- Grzybowski, L. G. (2022). O ensino de História na Era Digital: os games para além da gamificação. *CLIO: Revista Pesquisa Histórica*, 40(1), 74-88. <http://dx.doi.org/10.22264/clio.issn2525-5649.2022.40.1.5>
- Huizinga, J. (2001). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Japiassu, R. B., & Rached, C. D. A. (2020). A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. *Revista Educação em Foco*, 12, 49-60.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Leffa, V. J. (2020). Gamificação no ensino de línguas. *Perspectiva*, 38(2), 1-14. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2020.e66027>
- Marconi, M. A., & Lakatos, E. M. (2022). *Metodologia científica*. São Paulo: Atlas.
- Massário, M. S. et al. (2019). Gamificação como prática de ensino. *Research, Society and Development*, 8(7). <https://doi.org/10.33448/rsd-v8i7.1109>
- Paz, M. F. (2019). *História e Gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de história*. Dissertação (Mestrado em Ensino de História), Universidade Federal do Paraná, Curitiba.
- Raposo Neto, L. T., Penteadó, C. F. O., & Carvalho, L. A. (2023). Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. *Perspectivas Em Diálogo: Revista De Educação e Sociedade*, 10(22), 313-327. <https://doi.org/10.55028/pdres.v10i22.16042>
- Souza, J. V. S. (2023). *Gamificação no ensino de História: Experiências no estágio de regência*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História), Universidade do Estado da Bahia, Itaberaba.