



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO LATINO-AMERICANA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS

ESPECIALIZAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS PARA DOCENTES DA

EDUCAÇÃO BÁSICA

GILSON LESKE

**REFLEXÕES SOBRE AS CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO
COMO METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE HISTÓRIA DO EN-
SINO MÉDIO**

FOZ DO IGUAÇU

2024



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DA INTEGRAÇÃO LATINO-AMERICANA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS

ESPECIALIZAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS PARA DOCENTES DA
EDUCAÇÃO BÁSICA

GILSON LESKE

REFLEXÕES SOBRE AS CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO COMO METODO-
LOGIA ATIVA NO ENSINO DE HISTÓRIA DO ENSINO MÉDIO

Trabalho de conclusão de curso apresentada ao Programa de Pós-Graduação de Relações Internacionais da UNILA (Universidade Federal da Integração Latino-Americana), para obtenção de grau em especialização em Relações Internacionais para docentes da educação básica sob a orientação da Professora Dra. Ana Paula Domingos Baladeli.

FOZ DO IGUAÇU

2024

RESUMO

Este trabalho explora as contribuições da gamificação como metodologia ativa no ensino de História para alunos do Ensino Médio. O estudo discute como elementos de jogo, como simulações e narrativas digitais, podem promover o engajamento e o pensamento crítico, superando o modelo tradicional de ensino baseado em memorização. Fundamentado em uma revisão bibliográfica, o trabalho destaca como a gamificação contribui para o desenvolvimento de competências interdisciplinares e para a compreensão das relações internacionais. Com a gamificação, os alunos se tornam protagonistas no processo de aprendizagem, participando de simulações históricas e diplomáticas que incentivam a colaboração e a reflexão crítica. O estudo também aborda desafios práticos, como a necessidade de infraestrutura tecnológica e capacitação docente.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino de História, Ensino Médio, Metodologia Ativa, Relações Internacionais, Multiletramento, Interseccionalidade.

RESUMEN

Este trabajo explora las contribuciones de la gamificación como metodología activa en la enseñanza de Historia para estudiantes de secundaria. El estudio analiza cómo los elementos de juego, como simulaciones y narrativas digitales, pueden promover el compromiso y el pensamiento crítico, superando el modelo tradicional de enseñanza basado en la memorización. Basado en una revisión bibliográfica, el trabajo destaca cómo la gamificación apoya el desarrollo de competencias interdisciplinarias y una comprensión más profunda de las relaciones internacionales. Con la gamificación, los estudiantes se convierten en protagonistas del proceso de aprendizaje, participando en simulaciones históricas y diplomáticas que fomentan la colaboración y la reflexión crítica. El estudio también aborda desafíos prácticos, como la necesidad de infraestructura tecnológica y capacitación docente.

Palabras clave: Gamificación, Enseñanza de Historia, Secundaria, Metodología Activa, Relaciones Internacionales, Multialfabetización, Interseccionalidad.

ABSTRACT

This paper explores the contributions of gamification as an active methodology in teaching History to high school students. The study discusses how game elements, such as simulations and digital narratives, can promote engagement and critical thinking, moving beyond traditional teaching methods based on memorization. Grounded in a bibliographic review, the work highlights how gamification supports the development of interdisciplinary skills and a deeper understanding of international relations. Through gamification, students become protagonists in the learning process, engaging in historical and diplomatic simulations that encourage collaboration and critical reflection. The study also addresses practical challenges, such as the need for technological infrastructure and teacher training.

Keywords: Gamification, History Teaching, High School, Active Methodology, International Relations, Multiliteracy, Intersectionality.

SUMÁRIO

RESUMO.....	2
RESUMEN	3
ABSTRACT	4
1. INTRODUÇÃO	6
2. JUSTIFICATIVA.....	8
3. OBJETIVOS	9
4. METODOLOGIA.....	10
5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	11
5.1 Gamificação no Ensino de História	12
5.2 Interseccionalidade e Multiletramento no Ensino de História	15
5.3 Possibilidades, Limitações e Desafios da Gamificação no Ensino de História	17
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
7. REFERÊNCIAS.....	21

1. INTRODUÇÃO

Um dos desafios dos educadores em relação ao ensino é estabelecer a partir da realidade dos estudantes as conexões que dão sentido à suas vidas e desta forma estabeleçam um maior engajamento.

Neste estudo abordamos o ensino de História no Ensino Médio e problematizamos algumas possibilidades pedagógicas para o desenvolvimento de sua consciência de seu pertencimento histórico, pois o assunto história é frequentemente considerado desconexo de suas vidas. Abordagens educacionais tradicionais que priorizam a transmissão de informações em uma direção, que se concentram na memorização de fatos, datas e eventos históricos, tendem a levar a uma falta de conexão entre os alunos e o conteúdo, o que pode afetar adversamente sua compreensão crítica dos processos históricos.

Abordaremos neste trabalho as contribuições da gamificação como ferramenta pedagógica para o ensino de história no Ensino Médio. Ao tratar deste tema, buscamos compreender como a inserção de elementos das dinâmicas de jogos podem contribuir para superar esses problemas do modelo tradicional de ensino, buscando estimular a reflexão crítica e um maior engajamento dos estudantes no processo de ensino aprendizagem.

Grzybowski (2022) apresenta reflexões pertinentes para a respeito da prática pedagógica,

[...] um pressuposto da prática educativa contemporânea vinculada à perspectiva histórico-crítica, que o educando e o educador devam atuar em uma relação simbiótica de trocas construtivas no processo de aprendizagem e que, contrariamente à perspectiva tradicional, bancária, não há uma transferência de conhecimentos do docente — que tudo sabe — ao educando — folha de papel em branco, que precisa ser preenchida com saberes. A compreensão do processo educativo enquanto espaço de trocas e construção de saberes entre sujeitos equitativamente ativos na relação pedagógica é fundamento para o desenvolvimento do sujeito autônomo, crítico, ciente de si e da sua condição no meio social [...] (2022, p. 75).

Com base nas ideias do autor, notamos a necessidade de uma pedagogia mais interativa e colaborativa, que visa superar o modelo de transmissão passiva de conhecimento é, portanto, essencial para incentivar uma reflexão crítica e a participação ativa dos alunos no processo de construção de saberes.

Elementos de design de jogos tornam o ambiente de aprendizagem mais ativo, o que aumenta o grau de troca. Segundo Fardo (2013) o professor pode

projetar atividades em sua disciplina para se assemelharem a um game, aumentando consideravelmente os níveis de interesse e envolvimento dos seus alunos, pois a:

[...] geração de jovens que nasceram em meio às tecnologias digitais e que já as incorporaram de modo natural em suas práticas diárias e modos de agir no mundo, e o segundo explora associações diretas entre a aprendizagem que ocorre nos *games* e a que ocorre fora deles, inclusive nas escolas, ressaltando os princípios de aprendizagem que os bons *games* ensinam (2013, p. 13).

Desta maneira, a gamificação é capaz de propor uma forma inovadora e transversal de ensinar História, especialmente no contexto de Assuntos Globais ao lidar com Relações Internacionais. Isso possibilitará que os alunos, durante aula, construam uma compreensão mais elaborada e contextualizada das relações de poder. Como descreve Huizinga (2000, p. 9), “o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. [...] Todo jogo significa alguma coisa. No jogo, existe algo 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação”. Ao trabalhar tópicos como diplomacia, negociações políticas e conflitos internacionais, a metodologia da gamificação tende a permitir, aos estudantes vivenciar, por meio de uma plataforma de experimentação, a tomada de decisões políticas e diplomáticas.

Diante do exposto, o foco do nosso trabalho é problematizar as possibilidades e limitações da gamificação como ferramenta metodológica baseada no ensino de história no ensino médio, buscando compreender a contribuição dessa ferramenta metodológica.

2. JUSTIFICATIVA

No cenário de amplo uso de tecnologias, a cultura digital já faz parte da realidade dos estudantes (FARDO, 2013). Nesse sentido, a gamificação aplicada ao ensino de história no ensino médio pode representar uma estratégia metodológica que beneficia a aprendizagem por meio de atividades dinâmicas e instigantes aos estudantes, possibilitando a criação de ambientes de aprendizagem interativos e reflexivos, estimulando o protagonismo na construção do conhecimento.

Durante a experiência como docente de história na educação básica e a atuação como tutor na Licenciatura em Computação, tive a possibilidade de experimentar o trabalho com a gamificação no engajamento dos alunos, possibilitando uma maior identificação dos estudantes com os conteúdos, uma vez que se envolvem ativamente no processo de tomada de decisão e experimentação em ambientes controlados e simulados.

A gamificação, ao incluir interações multimídia e narrativas digitais, pode potencializar essa habilidade, promovendo uma aprendizagem inclusiva e acessível, especialmente para estudantes que possuem diferentes perfis e modos de aprender. Minha experiência no ensino de Computação reforça essa perspectiva, visto que o domínio de ferramentas digitais e a fluência em múltiplas linguagens são habilidades necessárias para professores e estudantes. Para Fardo (2013), “essa nova cultura, permeada por essas tecnologias e pelas interações através de sistemas digitais, é chamada de cultura digital (entre outras denominações como sociedade da informação, sociedade pós-industrial, sociedade do conhecimento, cibercultura, cultura participativa” (p. 29).

Dessa forma, o estudo da gamificação como metodologia pedagógica se justifica não apenas pela sua capacidade de promover um ensino mais contextualizado, interativo e colaborativo, mas também pela sua eficácia promissora, em articular temas complexos, de maneira prática e reflexiva. O uso de tecnologias digitais na educação pode ampliar o engajamento dos alunos, a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de competências globais, preparando os estudantes para enfrentar os desafios de um mundo globalizado, interconectado e em constante transformação.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

- Discutir a gamificação como metodologia pedagógica inovadora no ensino de História para o Ensino Médio.

3.2 Objetivos Específicos

- Problematizar a gamificação como metodologia para promover o engajamento e a motivação dos alunos no Ensino Médio.
- Avaliar as principais teorias sobre gamificação e sua aplicação prática no ensino de História.
- Identificar os potenciais desafios na implementação da gamificação no ambiente educacional.

4. METODOLOGIA

O presente estudo é de cunho bibliográfico com abordagem qualitativa, com o objetivo de analisar a gamificação como metodologia pedagógica para o ensino de conteúdos de História. Esse método permite não apenas uma ampla cobertura de fenômenos, mas também oferece a vantagem de explorar materiais previamente desenvolvidos, conferindo uma base sólida para analisar a interação entre gamificação e desenvolvimento de competências interdisciplinares no Ensino Médio, fundamentando-se na literatura existente.

A respeito da pesquisa bibliográfica, Gil (2008) explica,

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho desta natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Parte dos estudos exploratórios podem ser definidos como pesquisas bibliográficas, assim como certo número de pesquisas desenvolvidas a partir da técnica de análise de conteúdo (p.50).

A seleção das fontes incluiu livros, artigos acadêmicos e dissertações, obtidos a partir de palavras-chave como gamificação no ensino de História (FARDO, 2013; GRZYBOWSKI, 2022), multiletramento no contexto educacional (BALADELI, 2011, 2015) e interseccionalidade nas Relações Internacionais (CORREIA, 2017; MAFRA e AMARAL, 2020; SILVA e OLIVEIRA, 2020). As fontes foram cuidadosamente escolhidas para atender aos objetivos do estudo e oferecer uma base sólida para a investigação teórica.

A análise das fontes focou na identificação de tendências e padrões no uso da gamificação como uma metodologia pedagógica interdisciplinar, articulando sua aplicação ao ensino de História e sua contribuição para o desenvolvimento de competências globais. Essa análise crítica permite mapear as vantagens e desafios dessa prática educacional, com foco no ensino de temas das Relações Internacionais na disciplina de História no Ensino Médio.

A validade dos resultados deste estudo é garantida pela seleção de fontes e pela análise detalhada dos conceitos abordados. A pesquisa oferece uma base consistente para o desenvolvimento de investigações futuras que possam complementar a discussão teórica com dados empíricos, ampliando o conhecimento sobre o potencial transformador da gamificação no ensino de História.

5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos resultados obtidos a partir da pesquisa bibliográfica demonstrou que a gamificação oferece contribuições significativas para o ensino de História, particularmente no contexto das Relações Internacionais no Ensino Médio.

De acordo com Silva e Oliveira (2022), a gamificação "promove o protagonismo e desenvolve habilidades, possibilitando maior aprendizagem, pois opera como um motor motivador e faz com que os estudantes se sintam participantes do processo" (SILVA e OLIVEIRA, 2022, p. 1). Esse envolvimento não só favorece o aprendizado, mas também contribui para a formação de competências interdisciplinares essenciais.

Além disso, Grzybowski (2022) destaca que o uso de tecnologias como videogames no ensino de História pode ampliar a reflexão sobre a forma como os conteúdos são transmitidos, trazendo à tona a necessidade de reestruturação das práticas pedagógicas na Era Digital. Segundo o autor, "é importante ampliar a reflexão em torno do emprego de jogos eletrônicos no ensino de História, idear estratégias para tanto, e repensar o ensino de História na Era Digital" (GRZYBOWSKI, 2022, p. 74). Esse uso de elementos lúdicos permite que os estudantes desenvolvam habilidades críticas, colaborativas e interdisciplinares de forma mais dinâmica e envolvente.

Por fim, Oliveira e Pimentel (2020) argumentam que a gamificação, ao adotar mecanismos inspirados em jogos, motiva os alunos "com o objetivo central de promover a aprendizagem por meio da interação entre as pessoas, com o meio e com as tecnologias" (OLIVEIRA e PIMENTEL, 2020, p. 239). Nesse sentido, a gamificação transforma o ensino de forma eficaz, facilitando a compreensão de temas complexos e promovendo uma experiência de aprendizagem mais rica e interativa.

Além disso, a análise sugere que a gamificação oferece uma abordagem contextualizada para o ensino de temas globais e históricos complexos, permitindo que os alunos interajam com o conteúdo de forma significativa. No entanto, conforme Oliveira e Pimentel (2020), os dados também apontam para as limitações e desafios inerentes à implementação prática da gamificação, particularmente no que se refere ao equilíbrio necessário entre os elementos lúdicos e os objetivos pedagógicos. É essencial considerar esses aspectos para garantir que o uso da gamificação atinja seu pleno potencial educativo.

A seguir, serão discutidos os principais achados da pesquisa, articulando as possibilidades concretas de aplicação da gamificação no ensino de História

e Relações Internacionais e suas implicações para a formação crítica e integral dos alunos.

5.1 Gamificação no Ensino de História

Conforme Fardo (2013), a gamificação propõe a utilização de elementos comuns aos games em processos de ensino e aprendizagem, buscando gerar níveis semelhantes de envolvimento e dedicação, como os observados nos jogos. Além disso, ele argumenta que a transposição desses métodos para a educação formal oferece um caminho mais direto, atraente e gratificante para os alunos. Essa abordagem incentiva alunos com ritmos distintos de aprendizagem a serem desafiados e a progredirem de forma autônoma, criando uma dinâmica de ensino que supera a simples memorização, promovendo um engajamento contínuo e significativo.

Essa flexibilidade também facilita a integração de diferentes áreas do conhecimento, promovendo uma abordagem interdisciplinar fundamental para o ensino de História. Em temas como as Relações Internacionais, por exemplo, a gamificação possibilita simulações de negociações políticas e diplomáticas, permitindo que os alunos assumam papéis ativos na recriação de cenários históricos complexos.

Tais atividades podem ser organizadas através de jogos de simulação, onde os alunos desempenham o papel de líderes globais e são desafiados a lidar com dilemas e conflitos que moldaram a história mundial. Essas dinâmicas, além de facilitarem o entendimento dos eventos históricos, também contribuem para o desenvolvimento de habilidades críticas, como a negociação, a resolução de problemas e o pensamento estratégico.

Para Silva e Oliveira (2020), aplicada ao ensino de História no Ensino Médio, a gamificação promove uma aprendizagem ativa que vai além da memorização de fatos e datas. Ao contrário do modelo tradicional, que muitas vezes distancia os alunos da realidade contemporânea, a gamificação engaja os estudantes ao permitir que eles explorem criticamente os processos históricos em um formato mais interativo e contextualizado.

A ideia de experimentação da gamificação como prática do processo de ensino e aprendizagem do conhecimento histórico leva em conta o prazer e o significado que terá para o estudante, com a finalidade de despertar a curiosidade, o interesse e a busca pelo saber (SILVA e OLIVEIRA, 2020, p. 3).

A gamificação, conforme Fardo (2013), envolve a utilização de “elementos utilizados nos games que são capazes de proporcionar aprendizagens que

são úteis em vários domínios da vida, de forma eficiente e prazerosa” (p.11), incorporando esses elementos — como desafios, níveis, recompensas e feedback contínuo — no contexto educacional. Essa abordagem permite que o aluno exerça o protagonismo nas atividades deixando de ser de receptor passivo de informações. Tal mudança de paradigma permite ainda explorar diferentes conteúdos históricos de maneira interativa e colaborativa.

Com a gamificação, é possível simular eventos históricos, recriar cenários diplomáticos e permitir que os alunos atuem protagonistas, experienciando as complexidades das decisões e negociações que moldaram o cenário político global.

No contexto do Ensino Médio, algumas sugestões práticas podem ser implementadas para maximizar os benefícios dessa metodologia. Uma abordagem eficaz é a simulação de conferências históricas, como a Conferência de Paz de Paris, onde os alunos assumem o papel de diplomatas das nações envolvidas, discutindo as condições do Tratado de Versalhes. A atividade estimula o entendimento das divergências entre as nações vitoriosas e derrotadas, ao mesmo tempo em que os alunos analisam os impactos dessas decisões para o cenário pós-guerra. A inclusão de sistemas de pontuação e recompensas baseadas nas decisões diplomáticas tomadas promove um pensamento estratégico e reflexivo, mantendo os alunos engajados e conectados com o conteúdo histórico.

Plataformas digitais, como o jogo *Civilization VI*, podem ser utilizadas como ferramentas de apoio para aprofundar a compreensão de processos históricos. Ao construir e administrar civilizações, os alunos enfrentam dilemas políticos, econômicos e militares e, em debates posteriores, discutem suas estratégias, comparando-as com eventos históricos reais. Essa abordagem facilita a internalização do conteúdo e desenvolve habilidades críticas e de tomada de decisão com base em eventos históricos.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os alunos devem "analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais nos âmbitos local, regional, nacional e mundial em diferentes tempos" (BRASIL, 2018, p. 558). Essa competência permite aos estudantes desenvolver uma visão crítica sobre a história e suas repercussões atuais. Além disso, destaca-se a habilidade de "analisar e comparar diferentes fontes e narrativas expressas em diversas linguagens" (BRASIL, 2018, p. 560), proporcionando aos alunos a oportunidade de refletir sobre diferentes perspectivas e aplicar esses conhecimentos em simulações históricas.

Essas habilidades favorecem o desenvolvimento de competências críticas, como a comparação de fontes históricas e a reflexão sobre o impacto dos eventos passados no mundo contemporâneo. Pensar criticamente sobre temas como movimentos sociais e revoluções é essencial para os estudantes do Ensino Médio, pois esses eventos desempenham um papel fundamental na formação das estruturas sociais, políticas e econômicas atuais.

Compreender o impacto de movimentos como a Revolução Industrial ajuda o estudante a identificar as raízes de sistemas que influenciam suas vidas hoje, como as relações de trabalho, a luta por direitos sociais e as transformações econômicas.

Essa habilidade desenvolve cidadãos mais conscientes, capazes de avaliar transformações sociais e seus efeitos, não apenas no passado, mas também no presente e no futuro. Ao estudar eventos históricos, como a Revolução Industrial, os estudantes aprendem a valorizar os direitos conquistados, reconhecer injustiças ainda presentes e pensar em soluções para desafios contemporâneos. Dessa forma, o ensino crítico de história e o uso de metodologias como a gamificação ajudam a formar indivíduos engajados e reflexivos sobre seu papel na sociedade atual.

A implementação dessas práticas no ensino de História permite aos alunos uma vivência mais rica e prática das dinâmicas históricas, principalmente em temas como Relações Internacionais, nos quais a gamificação pode simular negociações diplomáticas e conflitos.

Durante as simulações, os alunos podem aplicar conceitos de economia, sociologia e ciência política, e ao gamificar o conteúdo da Guerra Fria, os alunos podem refletir sobre as tensões ideológicas e militares que marcaram o século XX, estimulando a reflexão sobre decisões econômicas no período entre guerras.

Em linhas gerais, gamificar a educação favorece a interdisciplinaridade, promove o desenvolvimento do trabalho colaborativo e do diálogo entre pares. Conforme Fardo (2013) ressalta:

Os métodos transmissivos de ensino, praticados pela maioria das instituições escolares, não são mais capazes, por si só, de atender as demandas de indivíduos que incorporam cada vez mais as características da cultura digital [...]. Esses modelos empiristas de ensino, que se baseiam na premissa de que o conhecimento deve partir do professor para os alunos [...], estão sendo questionados e revisados, ao menos no âmbito acadêmico (FARDO, 2013, p. 17-18).

Dessa forma, a gamificação pode estruturar ambientes de aprendizagem colaborativos, nos quais os alunos dependem uns dos outros para atingir objetivos comuns, desenvolvendo competências como empatia, cooperação e liderança.

De acordo com a BNCC, uma das habilidades esperadas é que os alunos possam “exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais” (BRASIL, 2018, p. 10). Além disso, o uso de tecnologias digitais também está presente, incentivando os alunos a “mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas” (BRASIL, 2018, p. 482).

Essas habilidades garantem que os estudantes não apenas desenvolvam capacidades colaborativas e sociais, mas também utilizem a tecnologia de maneira ética e produtiva, preparando-os para desafios contemporâneos tanto no ambiente escolar quanto fora dele.

5.2 Interseccionalidade e Multiletramento no Ensino de História

A interseccionalidade, conforme discutida por Correia (2017), explora como diferentes formas de opressão e discriminação, como raça, gênero e classe, se sobrepõem, criando camadas complexas de exclusão que condicionam as experiências sociais dos indivíduos. Ao aplicar esse conceito no contexto do Ensino Médio, os alunos são incentivados a analisar criticamente como essas interseções de identidade moldam os eventos históricos e as estruturas de poder, levando-os a compreender melhor as dinâmicas sociais e políticas subjacentes aos grandes marcos históricos (CRENSHAW *apud* CORREIA, 2017).

Trabalhar com interseccionalidade no Ensino Médio permite que os alunos compreendam as identidades sociais e sua relação com eventos históricos. A gamificação se apresenta como uma abordagem eficaz para simular dinâmicas complexas, como movimentos sociais, conflitos e disputas históricas.

Conforme Mafra e Amaral (2020), a interseccionalidade pode ser utilizada como uma ferramenta analítica poderosa para compreender como diferentes formas de subordinação se interseccionam em contextos de poder, revelando as consequências estruturais dessas dinâmicas. Essa metodologia ativa pode, portanto, ser

fundamental para aproximar os alunos de uma leitura mais complexa e inclusiva da História.

Paralelamente, o conceito de multiletramento também contribuir para o desenvolvimento de uma postura crítica diante de tecnologias. Para Baladeli (2015), os multiletramentos ampliam a capacidade dos alunos de interpretar e produzir significados em múltiplos formatos e linguagens — textos, imagens, vídeos e mídias digitais —, uma habilidade essencial na educação do século XXI. A gamificação pode facilitar o desenvolvimento dessa competência ao incorporar diversas formas de comunicação e representação histórica. Ainda segundo a autora,

O multiletramento, então, surge como uma perspectiva em se efetivar uma educação capaz de promover esta postura mais crítica e problematizadora, que possibilita aos sujeitos um conjunto de habilidades e atitudes que o auxiliem a interagir e interpretar as múltiplas linguagens que compõem diferentes discursos (BALADELI, 2015, p.101).

Nesse sentido, a gamificação, com sua estrutura multimidiática, apresenta-se como uma ferramenta promissora para fomentar essa multiplicidade de linguagens no ensino de História, permitindo que os alunos interajam de forma crítica com diferentes mídias e formatos, ao mesmo tempo em que participam ativamente do processo de construção de conhecimento.

Conforme Silva e Oliveira (2020), o professor deve mobilizar uma diversidade de saberes e habilidades, orientando sua ação por múltiplos objetivos, como emocionais, sociais e cognitivos, que envolvem desde a motivação dos alunos até a gestão da turma e o desenvolvimento da aprendizagem.

Nesse contexto, as metodologias ativas desempenham um papel fundamental ao articular a construção do conhecimento com sua assimilação ativa e crítica pelos estudantes, promovendo um avanço no conhecimento profundo, no desenvolvimento de competências socioemocionais e na aplicação de novas práticas educacionais. Essas abordagens, portanto, reforçam a importância de tornar o aluno protagonista no processo de aprendizagem.

No que diz respeito ao multiletramento, atividades que integrem diversas formas de representação – como textos escritos, vídeos e gráficos interativos – incentivam os alunos a desenvolver habilidades essenciais para a leitura crítica de diferentes gêneros textuais (BALADELI, 2015).

A integração da interseccionalidade e do multiletramento no ensino de História, especialmente por meio da gamificação, não só amplia a capacidade dos alunos de compreender os eventos históricos, mas também promove uma

aprendizagem crítica, ativa e contextualizada. Essas abordagens fornecem uma perspectiva para analisar as dinâmicas sociais, políticas e culturais, preparando os alunos para entender o passado e atuar de maneira crítica e informada no presente.

5.3 Possibilidades, Limitações e Desafios da Gamificação no Ensino de História

A gamificação oferece possibilidades para transformar o ensino de História no Ensino Médio ao promover o engajamento ativo dos alunos e o desenvolvimento de habilidades críticas e interdisciplinares. No entanto, sua implementação também apresenta desafios, como a necessidade de planejamento pedagógico cuidadoso e infraestrutura tecnológica adequada, fatores essenciais para que seus benefícios sejam plenamente alcançados.

Embora haja uma variedade de conteúdos e mídias disponíveis para o estudo de História, desenvolver a capacidade pesquisar, ler e interpretar conteúdos acessados se mostra um desafio em face, inclusive de recursos como da Inteligência Artificial. Em outras palavras, a gamificação só terá sentido no ensino de temas relacionados à História se houver uma formação que permita uma abordagem adequada, para que a tecnologia seja um recurso a mais para a aprendizagem e, não seja considerada como a responsável pela aprendizagem.

A estrutura gamificada oferece uma experiência adaptada a diferentes perfis de aprendizagem, incorporando elementos como *feedback* contínuo, níveis ajustáveis de dificuldade e recompensas por conquistas, o que contribui para um processo de ensino mais motivador.

Para que a gamificação alcance seu potencial em nível mais elaborado, a formação docente desempenha um papel essencial. Muitos professores ainda não possuem familiaridade com o *design* de jogos aplicados ao contexto educacional e, portanto, podem enfrentar dificuldades na implementação efetiva dessa metodologia. Conforme Fardo (2013) “[...] é responsabilidade dos *game designers* começarem a utilizar seus conhecimentos para auxiliar na resolução de problemas reais, já que esses profissionais demonstram uma eficiência ímpar na resolução de problemas nos mundos virtuais” (p.12). Esse princípio pode ser adaptado ao contexto educacional, onde o professor assume o papel de *designer* pedagógico, criando experiências de aprendizagem significativas. Dessa forma, é fundamental que os docentes recebam

capacitação tanto técnica quanto pedagógica para que possam integrar de maneira eficiente os elementos de gamificação às suas práticas pedagógicas.

Além da formação dos professores, outro desafio central da gamificação está relacionado à infraestrutura tecnológica. A aplicação de jogos educativos interativos frequentemente requer o uso de plataformas digitais, acesso à internet e dispositivos eletrônicos como *tablets* e computadores. No entanto, nem todas as escolas possuem essa infraestrutura disponível, especialmente em contextos de vulnerabilidade socioeconômica.

Outro ponto importante a ser considerado é a superficialidade no aprendizado. Se a gamificação não for planejada e alinhada aos objetivos pedagógicos, há o risco de que os alunos concentrem-se mais nos aspectos lúdicos e competitivos, em detrimento da aprendizagem crítica e reflexiva. Portanto, é fundamental que os elementos de jogo sejam integrados de maneira coerente com os componentes curriculares, garantindo que a diversão e a competição não se sobreponham ao aprendizado significativo.

Embora a gamificação apresente desafios, suas possibilidades são amplas, ao proporcionar uma abordagem ativa, colaborativa e interdisciplinar, a gamificação tem o potencial de transformar o ensino de História no Ensino Médio. Contudo, sua implementação requer planejamento, capacitação docente contínua e uma infraestrutura tecnológica adequada para que seus benefícios sejam plenamente alcançados.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa, constatou-se que, quando utilizada de forma consciente e alinhada aos objetivos pedagógicos, a gamificação oferece uma abordagem inovadora, transformando a sala de aula em um espaço dinâmico e interativo, que pode promover a aprendizagem ativa e crítica.

A gamificação pode romper com os paradigmas tradicionais de ensino baseados na memorização, ao permitir que os alunos se envolvam ativamente em simulações de eventos históricos, desafios colaborativos e sistemas de recompensas. Dessa forma, os estudantes não são apenas receptores de informações, mas protagonistas no processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe.

Ao vivenciarem simulações de contextos históricos e decisões diplomáticas, os alunos podem elaborar reflexões críticas sobre os processos sociais, políticos e econômicos que moldaram o mundo contemporâneo. Essa metodologia pode incentivar a estabelecer uma compreensão mais profunda dos eventos globais e suas implicações, promovendo o desenvolvimento de competências colaborativas e críticas.

Apesar dos benefícios, a implementação da gamificação apresenta desafios. A formação docente adequada é um aspecto elementar, pois os professores precisam dominar as ferramentas digitais e integrar os elementos lúdicos com os objetivos educacionais de forma estratégica. Além disso, as desigualdades no acesso à infraestrutura tecnológica podem dificultar a aplicação equitativa dessa metodologia, sobretudo em escolas com menos recursos.

Outro desafio é evitar que os alunos se concentrem excessivamente nos elementos lúdicos em detrimento da aprendizagem crítica. O sucesso da gamificação depende de um planejamento pedagógico que equilibre diversão e profundidade educativa, garantindo que o foco permaneça no desenvolvimento de competências críticas e na assimilação dos conteúdos.

Para que a gamificação alcance seu pleno potencial, é fundamental que futuras pesquisas investiguem sua aplicação prática em diferentes contextos educacionais. Políticas públicas também devem investir na formação contínua dos professores, capacitando-os a implementar essa metodologia de forma eficaz. Dessa maneira, a gamificação pode não apenas contribuir com o ensino de História, mas também para uma educação mais inovadora e inclusiva.

Conclui-se que a gamificação, quando aplicada com intencionalidade pedagógica e alinhada às demandas da sociedade contemporânea, tem o potencial de dinamizar o ensino de História, tornando-o mais interativo e eficaz para o desenvolvimento de cidadãos críticos, preparados para os desafios do mundo atual.

7. REFERÊNCIAS

BALADELI, A. P. D. Multiletramento na formação do professor. *DLCV - João Pessoa*, v. Esp., n. 2, p. 97-109, jul./dez. 2015.

BALADELI, A.P.D. Hipertexto e multiletramento: revisitando conceitos. *Revista E-escrita do curso de Letras da UNIABEU*, RJ, v. 2, n. 4, p. 01-11, 2011. Disponível em: <http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/view/52/pdf_44> . Acesso em: 10 jun. 2013.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio*. Brasília: MEC, 2018.

CRENSHAW, K. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. *Estudos Feministas*, v. 10, n. 1, p. 171-188, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v10n1/11636.pdf>> Acesso em: 10 set. 2024.

CORREIA, C. Mapeando as margens: interseccionalidade, políticas de identidade e violência contra mulheres não-brancas de Kimberlé Crenshaw — Parte 1/4. *Revista Subjetiva, Medium*, 14 jun. 2017. Disponível em: <https://medium.com/revista-subjetiva/mapeando-as-margens-interseccionalidade-pol%C3%ADticas-de-identidade-e-viol%C3%A2ncia-contra-mulheres-n%C3%A3o-18324d40ad1f>. Acesso em: 02 set. 2024.

FARDO, M. L. *A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem*. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, RS. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marcelo%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> . Acesso em: 06 set. 2024.

GERTNER, S. R.C. B. Avanços e recuos no reconhecimento social da pessoa com deficiência. In: ARAÚJO, N. ; ALVES, V. J. R.; MAGALHÃES, M. J.; MELO, T. S. (orgs). *Seminário Internacional Gêneros e Interdisciplinaridades: a práxis da interseccionalidade na contemporaneidade*. Brasília/DF: Editora Otimismo, 2020. p. 84-93.

GRZYBOWSKI, L. G. O ensino de História na era digital: os games para além da gamificação. *CLIO: Revista de Pesquisa Histórica*, v. 40, p. 74-88, 2022. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.22264/clio.issn2525-5649.2022.40.1.5>> Acesso em: 3 out. 2024.

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

MAFRA, F. L. N.; AMARAL, I. G. Interseccionalidade no cotidiano de coletivos descendentes e docente sob a ótica decolonial. In: ARAÚJO, N. F.; ALVES, V. J. R.; MAGALHÃES, M. J.; MELO, T. S. (org.). *Seminário Internacional Gêneros e Interdisciplinaridades: a práxis da interseccionalidade na contemporaneidade*. Brasília/DF: Editora Otimismo, 2020. p. 94-102.

OLIVEIRA, J. K. C.; PIMENTEL, F. S. C. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. Rev. FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, v. 29, n. 57, p. 236-250, 2020. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.21879/faeeba2358-0194.2020.v29.n57.p236-250>> . Acesso em: 3 out. 2024.

ROJAS, C. Interseccionalidade e Relações Internacionais: uma abordagem crítica. In: PICQ, M.; BLANCO, R. (Org.). *Teorias Críticas das Relações Internacionais*. São Paulo: Editora XYZ, 2016, p. 70-90.

SILVA, L. R.; OLIVEIRA, C. E. *Ensinando história com gamificação*. In: XI Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História, 2020. Anais. Disponível em: <<https://www.perspectivas2020.abeh.org.br/anais>> . Acesso em: 04 set. 2024.