# A CULTURA DIGITAL NO ENSINO DE HISTÓRIA ATRAVÉS DA GAMIFICAÇAO

CLAUDINE DOS SANTOS SANTANA

RESUMO

Frente as novas configurações sociais e culturais exercidas pelas tecnologias digitais, urge debater sobre os novos desafios que se apresentam para a educação. Nesse sentido, esse estudo será sobre a questão que aborda diferentes propostas didáticas, como a gamificação, no intuito de motivar e atrair o interesse do aluno por meio de processos e ações colaborativas. A proposta será de relatar e refletir elementos relativos à prática de atividades nas aulas de História, em um ambiente gamificável que pode constituir-se numa estratégia pedagógica da dimensão produtiva referida a gamificação. A gamificação representa o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos no intuito de motivar pessoas a resolverem problemas. No contexto escolar, a gamificação, envolvem os professores a criarem estruturas de jogos sendo virtuais ou não, tais como cenários, regras, problemas e metas em suas metodologias de ensino, contribuindo e incentivando os alunos a serem protagonistas de uma jornada lúdica despertando assim, mais interesse pelo aprendizado. Portanto o objetivo desse estudo é refletir sobre a prática da gamificação no ensino de história a partir dos anos iniciais do ensino fundamental. A metodologia escolhida para alcançar o objetivo, foi a revisão bibliográfica. Foi possível constatar que a presença da gamificação na escola pode contribuir para o ensino-aprendizagem de conteúdos da História, envolvendo professores e alunos em situações pedagógicas criativas e participativas, além de provocar mudanças na prática pedagógica dos professores.

PALAVRAS-CHAVE: História. Gamificação. Ensino – Aprendizagem.

## INTRODUÇÃO

Atualmente, se faz necessário o uso de estratégias que possa envolver os alunos contemporâneos, pois são alunos que nasceram rodeados pela tecnologia de elulares, computadores, videogames e internet e lidam com elas de maneira natural (PRENSKY, 2010).

As novas tecnologias têm tornado a experiência com games cada vez mais real e estimulante. Recentemente, tem-se mostrado possível unir o interesse que os jovens possuem por tais jogos ao ensino em sala de aula, de modo a obter estudantes engajados e motivados a aprender. No contexto do ensino de história não é diferente, é fundamental adequar tal ensino aos novos tempos buscando apoio nas novas tecnologias como aliadas, incorporando-as em sala de aula, aliando os conteúdos escolares aos interesses que os alunos possuem fora da escola.

A realização de práticas docentes que coloquem o aluno como protagonista nos processos de ensino e aprendizagem são importantes neste contexto. E uma das opções de tais práticas são aquelas desenvolvidas com as chamadas metodologias ativas de ensino, dentre as quais destacamos a gamificação.

Os jogos acompanham a humanidade em sua trajetória desde a antiguidade fazendo parte da cultura humana, sendo até mesmo, anteriores a ela, uma vez que jogos estão presentes no comportamento primitivo humano ou animal antes do processo civilizatório. Além disso, os jogos fazem parte do cotidiano humano e está associado a faixa etária escolar. Paz (2018) enfatiza que uma grande parte dos jogos, trazem a História na sua construção imagética, utilizando-se de um pano de fundo histórico, ou utilizando-se de narrativas encenadas em diferentes momentos históricos. Assim, o uso da história pelo lúdico se conecta à realidade histórica e pode ser observado como uma forma de entretenimento, treinamento ou aprendizado.

Nos dias de hoje, os jogos resistem como sendo parte do comportamento humano e reproduzem diferentes realidades compondo um misto entre verossimilhança e ficção. Porém, outro lado importante dessa questão diz respeito à força motivacional do uso de

jogos, visto que parte do atrativo de jogos está relacionado ao efeito motivador que essas dinâmicas produzem. E foi essa capacidade motivadora a que produziu as primeiras técnicas e usos da gamificação.

A gamificação representa o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos no intuito de motivar pessoas a resolverem problemas. No contexto escolar, a gamificação, envolvem os professores a criarem estruturas de jogos sendo virtuais ou não, tais como cenários, regras, problemas e metas em suas metodologias de ensino, contribuindo e incentivando os alunos a serem protagonistas de uma jornada lúdica despertando assim, mais interesse pelo aprendizado (ANDREETII, 2019).

A palavra gamificação, tem origem do termo inglês gamification, e diz respeito ao uso de técnicas de jogos para propor mudanças de comportamento e engajamento. A Gamificação possui componentes importantes, tais como o uso de elementos de jogos e as técnicas de designer de jogo em um contexto que não é de jogos. Independente do contexto de aplicação, a gamificação pode ser entendida como um meio de cativar as pessoas a executarem uma atividade e progredirem nela (MARTINS; MAIA; TINTI, 2020).

Até hoje, inúmeros projetos de gamificação avançam em distintas áreas, mas que em comum se propõem a utilizar o lúdico como ferramenta para um fim específico. Sendo assim, esse estudo terá como questões norteadoras: É possível a utilização de jogos ou exercícios gamificados para a prática do ensino de História?

No panorama da cultura digital, o ciberespaço figura como ambiente promotor das redes distribuídas, das múltiplas conexões e da inteligência coletiva, além de atuar como mediador entre pesquisa, estudos, socialização, lazer e consumo. Frente as novas configurações sociais e culturais exercidas pelas tecnologias digitais, urge debater sobre os novos desafios que se apresentam para a educação.

Os games são ferramentas poderosas em modelar comportamentos e motivar pessoas. Surge então, como estratégia didática e pedagógica, a utilização dos games em sala de aula para estimular o engajamento e fazer com que os conteúdos a serem ministrados, bem como o ato de aprender, tornem-se interessantes e desejáveis.

A gamificação tem por função primordial, quando aplicada à educação, unir estes dois aspectos tão importantes, os elementos motivacionais dos games e os importantes conteúdos do currículo escolar. Ao pensar na gamificação dentro da sala de aula produzida pelos próprios alunos teremos diversas dimensões que poderíamos analisar. Mais do que estarem preocupados em ganhar, os alunos se importam com o processo da criação do jogo e com a experiência do jogador.

Eles utilizam de mecânicas variadas e procuraram criar ambientes imersivos, e está relacionado à valorização de elementos que incentivam a motivação intrínseca. Diante de velhas práticas, ferramentas ultrapassadas e metodologias arcaicas, quando relacionado ao mundo digital é notório que não são suficientes para suprir as necessidades da atual educação brasileira. Hoje, as informações tornaram-se mais rápidas e acessíveis e os estudantes estão cada vez mais autônomos e conectados. Para que se possa entender a lacuna que existe entre educação e nativos digitais é necessário identificá-los, mapear seu comportamento neste novo meio e descrever quais são as características que podem ser propostas para o planejamento de aulas mais atrativas, e deste modo, resgatar os alunos (ROSA, 2018).

O interesse pela temática surgiu através do estudo das possibilidades do uso de games no ensino da História, bem como dos resultados das pesquisas envolvendo o uso de games como recurso digital no ensino. A devida importância está em aprofundar a relação entre o ensino de História e as atuais tecnologias. Representa, portanto, uma oportunidade para a discussão de elementos inovadores na abordagem no âmbito da pesquisa histórica. Desse modo, auxilia na superação de visões estereotipadas disseminadas pela História tradicional além de reconhecer as permanências desse imaginário na contemporaneidade.

Diante desses desafios, este estudo se propõe a construir e experimentar formas lúdicas que se envolvam com as estruturas históricas do campo do ensino de história. Sendo assim, e com o olhar para a gamificação, este estudo pretende demonstrar que a utilização do conceito desta ferramenta tecnológica pode ser

uma forma atraente de estimular o cognitivo e valorizar o ensino e aprendizagem. Através desse processo, e de forma acessível e rápida, as estratégias do jogo podem ser uma excelente contribuição para a escola moderna. Portanto, o objetivo desse trabalho é refletir sobre a prática da gamificação no ensino de história a partir dos anos iniciais do ensino fundamental.

A revisão bibliográfica foi a metodologia de pesquisa utilizada neste trabalho, com as bases de dados: Google Acadêmico e Scielo (Scientific Eletronic Library Online), além de livros, teses e dissertações. Entre os anos 2010 e 2020. Sendo utilizado como critério os idiomas: português e inglês.

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA

O termo gamificação é referido de maneira inicial à metodologia que foi desenvolvida em meados dos anos 2000 nos Estados Unidos. Sua autoria em relação ao termo foi do desenvolvedor de jogos eletrônicos, chamado Nick Pelling, ao utilizar em 2002 o termo gamification a fim de se referir a um conjunto de práticas que buscavam desenvolver interfaces tendo como base os princípios de jogabilidade.

O desenvolvimento de mecanismos com certas características relacionadas de maneira empírica aos jogos. Tais características se valem como sendo uma maneira de definição, mesmo que inicial, do que se pode conceituar a gamificação. Há uma infinidade de jogos, em que muitos têm a História em sua construção, utilizam como um pano de fundo histórico ou tem as narrativas localizadas em diferentes eras históricas. A utilização da história através do lúdico por muitas vezes se ligava a realidade histórica e podendo ser observado como sendo uma forma de entretenimento, de treinamento ou de aprendizado (PAZ, 2018).

As recentes alterações no desenvolvimento do saber histórico acontecem na Historiografia como na própria disciplina História no campo de propostas curriculares em todos os níveis de educação, conforme a seleção dos conteúdos aborda critérios principais, adotando novas tecnologias para facilitar a compreensão. As inovações em pesquisa no ensino de história têm proporcionado algumas consideráveis reflexões a respeito da postura do professor de História. Não deve ser considerado apenas um mero transmissor das interpretações históricas, mas sim, o licenciado em História é um pesquisador que na sala de aula tem que intervir como um sujeito facilitador no despertar do interesse do aluno. Atualmente o ensino de História possui possibilidades de várias utilizações em diferentes linguagens direcionadas para a compreensão no processo histórico de maneira mais pertinente e mais significativa. Um dos principais fatores de discussão é referente à seleção dos procedimentos metodológicos que acompanhem os alunos e as tecnologias criando condições a fim de compreender a importância dos estudos históricos (MARTINS et al, 2016).

O constante avanço tecnológico nas sociedades atuais é visível em todos os setores como comunicação, o lazer e principalmente a educação, levando a uma necessidade de incorporação dos elementos tecnológicos em procedimentos educacionais afim de modernizar todo o sistema educativo. A maior parte dos alunos tem acesso a inúmeros elementos tecnológicos como os celulares, os tablets e os computadores em seu cotidiano.

Por conta disso a atenção e a motivação de alunos em sala de aula assim como seu desempenho acabaram por apresentar uma queda considerável surgindo a necessidade de professores procurarem reformular esses métodos educativos. Assim sendo, é possível observar, de forma gradual, a adoção dos sistemas de informação inserindo-os na educação nesses últimos anos.

Na disciplina de História os docentes necessitam melhorar as práticas educacionais considerando que os alunos a acham monótona e muitas vezes, desmotivante. Mesmo diante desse contexto, os professores procuram introduzir de maneira progressiva a utilização de tecnologias que procuram ajudar e modernizar todo o plano curricular. Sendo que medidas como essas acabam motivando os alunos a se interessar em aprender História e também outras disciplinas em geral (MARQUES, 2020).

Conhecer e estudar a história e também a cultura de um determinado povo demonstra o resgate e a preservação de determinada tradição em relação à aqueles que coopera-

ram para que fosse alcançado o ponto atual em que a sociedade vive. É uma ocasião bem favorável e única a ser entendida, inclusive a própria identidade. Nos dias de hoje são usadas diversas formas de expor conhecimento de história e de cultura de uma sociedade. Interligado nesse cenário, a gamificação aparece como sendo uma destas maneiras, essa gamificação pode ser entendida como a inserção dos mecanismos, dos estilos, dos pensamentos e dos processos de design dos jogos a fim de incluir pessoas na resolução de um problema, e diante do contexto histórico se apresenta como instrumento de aperfeiçoamento do conhecimento da história e cultura de determinada sociedade (OLIVEIRA et al, 2018).

Nesse contexto, os jogos com bases históricas tendem a despertar certa curiosidade e inspiração na sociedade, associando mundos longínquos dessa realidade atual, permitindo que se adentrem em variados ambientes históricos. Um jogo no âmbito da gamificação possui as necessárias motivações extrínsecas, como as classificações, os níveis, os pontos, as medalhas e as missões (OLIVEIRA et al, 2018).

Seguindo esse sentido, o ensino de História deve proporcionar que o aluno caminhe junto ao contexto em que está inserido, sendo necessário que o professor insira novas tecnologias da informação e da comunicação, mudando a forma de ensinar ao alterar as características usadas no método tradicional, até então centradas no professor e concepção de ensino no método de transmissão e da repetição do conhecimento. O professor deve sim se utilizar dos métodos tradicionais e, se atualizar ao incluir o emprego das tecnologias mais sofisticadas e atuais (TAMANINI et al, 2019).

## NOVOS RUMOS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

As dificuldades da aprendizagem não estão ligadas apenas às disciplinas Língua Portuguesa e Matemática. Em razão de atingirem habilidades básicas, acabam por interferir na aprendizagem de História bem como em algumas outras áreas. Cada estudante deve perceber, sendo um ser social, que é alguém que vive em uma determinada época, em um determinado país, pertencente a uma determinada classe social e contemporânea de vários acontecimentos (MARTINS et al, 2016). Ainda segundo o autor, o aluno precisa saber que nunca poderá se tornar um cavaleiro medieval ou mesmo um faraó egípcio. Sendo o aluno, um homem do seu tempo possuído da liberdade de escolha. Saber que sua vida é feita de escolhas em que ele, pode inclusive fazer sua própria História e fazendo parte da História social do seu tempo.

O professor deve proporcionar a aproximação do aluno aos personagens concretos na História, sem impor idealizações, demostrando que gente como a gente que vem fazendo História. Quanto mais incentivo o aluno tiver em relação à História como sendo algo próximo a ele, mais vontade terá de interagir junto a ela. O potencial verdadeiro e transformador da História é caracterizado como a oportunidade de oferecer a prática da inclusão histórica (MARTINS et al, 2016).

As atuais transformações da História vêm sendo constatadas através das pesquisas recentes e enfrentam repetidos desafios ao se efetivarem como incluir a história da África e a cultura afro-brasileira, a história de povos indígenas ou as mulheres e o feminismo. Essas transformações de ensino de História proporcionaram debates expressivos ligados a problemas epistemológicos e também historiográficos, incluindo o significado na inserção e na rejeição em muitos projetos curriculares nacionais e internacionais. Os estudos sobre a História em escolas brasileiras mostram essa disciplina tendo suas trajetórias semelhantes aos confrontos dos países europeus, porém, sob condições mais específicas devido as problemáticas de uma política educacional um tanto complexa que mantém a sociedade brasileira em uma constante disputa por educação a fim de se estender ao conjunto de crianças e de jovens do país. Essas disputas acontecem também no âmbito escolar através de comunidades de pessoas que procuram competir e colaborar entre si, definindo fronteiras epistemológicas e conferindo uma identidade diante de suas respectivas disciplinas e áreas de estudo (BITTENCOURT, 2018).

De acordo com os PCN, sendo parte integrante de Ciências Humanas, o propósito da História é possibilitar um entendimento de problemas atuais, mais precisamente aqueles que acabam impedindo a constituição da

cidadania. O aluno, sendo um cidadão, deve participar e construir sua própria história, entendendo que esses problemas e recursos metodológicos deve ser os estudos de temas esclarecidos e elucidativos, estabelecendo a partir da pesquisa e leitura crítica das fontes e da bibliografia. Sendo assim o conhecimento histórico como proposto pelos PCN, deve levar o aluno à formação uma da consciência. Escolas públicas devem ter as condições estruturais que são necessárias de modo a proporcionar o estudo da História baseando-se em pesquisas bibliográficas e também documentais (MANOEL, 2011).

A DIDÁTICA NO ENSINO DE HISTORIA

O parâmetro inicial de aprendizagem é a chamada cultura histórica dentre a qual os alunos estão interagidos. Sendo a partir da percepção dos modos de pensamento histórico que estão enraizados e as carências de orientação que se observar, dentro da História escolar deve-se propor perguntas ao acervo dos saberes estruturados através da ciência histórica.

Essa aprendizagem está culturalmente localizada em grupos de estudantes que vem trazendo histórias internalizadas um tanto em comum e uma dinamização de aprendizagem iniciando com vínculo entre subjetividades desses estudantes e experiências históricas. Mesmo longínquas no tempo e no espaço pode-se considerar que essas experiências possuem um entendimento como sendo a sua própria história (MORENO, 2019).

Com uma possibilidade de se estabelecer certa diferença temporal qualitativa, uma construção de alteridade histórica que é complementada através da leitura da mudança, permanência e daquilo que ainda não chegou a ser, pois projetos, tentativas, lutas do passado são também uma base para o desenvolvimento de consciência histórica na relação entre o passado, o presente e o futuro.

Essa capacidade de dar um significado aos acontecimentos do passado se realiza por conta da mediação de diferença temporal, ou ainda, uma competência interpretativa. Em especial, neste momento em que se encontram presentes modos de geração de sentido que todos deveriam ser exercitados, como uma multi perspectiva. Sendo muito discutidos na produção da Didática da História no Brasil, esses modos de geração de sentidos são considerados tipos ideais constituídos de uma forma isolada nas narrativas históricas, sendo interpretações dos indivíduos ou das coletividades que constroem uma conexão de passado, de presente e de futuro (MORENO, 2019).

Buscar trabalhar conteúdos históricos de modo harmônico junto a sociedade em relação a informação e perfil do aluno atualmente demanda do professor um desenvolvimento, através da internet e diversos recursos tecnológicos que se encontram disponíveis tanto na sociedade quanto na escola, buscando estratégias ativas favorecendo assim linguagens e também recursos desde os familiares até os alunos, uma desconstrução e uma reconstrução crítica de conhecimentos e de acontecimentos históricos, em livros oficiais, observando os pontos de vista diferenciados. Diante dessa perspectiva, ensinar História começa a permitir condições para o aluno participar desse processo de fazer, e de construir a História (TAMANINI et al, 2019).

A função social da História é algo inquestionável, sendo importante uma objetivação de como deve se concretizar a didática específica dessa disciplina, partindo para um espaço difícil, e subjetivo, porém necessário. Por mais que se evidencie esse papel do quadro epistemológico, essa questão é muitas vezes colocada como “se é suficiente conhecer/saber História para poder ensinar”, a resposta é um NÃO bem claro e inequívoco.

Muitos historiadores já negligenciaram durante um bom tempo o ensino dessa disciplina, não oferecendo à didática um importante espaço científico em acordo com a evolução de produções historiográficas. Atualmente as dúvidas já não persistem, sendo resultados de um trabalho individual e coletivo acabou por ultrapassar as escolas, os espaços e os continentes. Na didática de história é extremamente importante escolher os recursos e as estratégias que busquem desenvolvimento de ao menos três competências como a capacidade de interrogar realidades sociais em uma perspectiva histórica, de interpretar a essas realidades de acordo com o método histórico e de construir a consciência como cidadão junto a História. As culturas digitais propagam-se intensamente em constantes mudanças

durante o processo na formação de docentes e de estudantes, incluindo na maneira como se dá o relacionamento junto com a produção e a difusão do conhecimento. Portanto, muitos novos desafios surgem diariamente em relação à formação de professores, incluindo a relação junto às mudanças curriculares e as mudanças didáticas e às novas diretrizes para as licenciaturas (ASSUNÇÃO JUNIOR, 2016)

## CONCLUSÃO

De acordo com o exposto, fica claro a utilização de novos recursos tecnológicos pelos professores é de suma importância e reflete diretamente em sua prática pedagógica.
Vale ressaltar também a necessidade de uma formação que proponha aos professores novas metodologias de ensino capazes de tornar a aprendizagem mais efetiva aos estudantes. É possível também gerar reflexões sobre crenças, valores, hábitos e concepções pedagógicas, que dependa da constituição profissional do professor.
Em relação ao uso da Gamificação, além de serem grandes colaboradores para as inclusões social e digital, necessárias para a vida globalizada, na disciplina de História, é observado uma boa influência deste recurso para desenvolver habilidades para uma aprendizagem efetiva dos alunos, porém, é necessário levar em conta a realidade que o mesmo se encontra.
Portanto, a Gamificação é uma temática que se encontra em expansão e mais estudos são necessários para entender como seu uso pode influenciar a didática do professor e como ela pode ajudar na aprendizagem dos alunos.

## REFERÊNCIAS


ANDREETTI, C. A. Gamificação de aulas de matemática por estudantes do oitavo ano do ensino fundamental. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências e em Matemática, Setor de Ciências Exatas - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2019.

ASSUNÇÃO JUNIOR. M. L. C. História em cena: A experiência de criação em audiovisual e suas tecnologias na rearticulação do ensino de história. Revista Triângulo. Uberaba-MG. v. 9, n. 2: 15-24. 2016.

BITTENCOURT, C. F. Reflexões sobre o ensino de História. Estudos Avançados. São Paulo. v. 32, n. 93, p. 127-149. 2018.
MANOEL, I. A. O ensino da história no brasil: Origens e Significados. Cadernos CIMEAC. Ribeirão Preto. v. 01, n. 01. 2011.
MARQUES, V. S. P. O impacto de uma aplicação mobile no ensino da História para alunos do ensino secundário. 2020. Dissertação (Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação) - Departamento de Ciências e Tecnologias da Informação, ISCTE, Lisboa, 2020.

MARTINS, D. M.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; MARQUES, A. A.; SILVA, N. M. A gamificação no ensino de história: O jogo “Legend of Zelda” na abordagem sobre medievalismo. Holos. Natal-RN. vol. 7, 2016, pp. 299-321. 2016.

MORENO, J. C. Didática da história e currículos para o ensino de História: Relacionando passado, presente e futuro na discussão sobre o Eurocentrismo. Revista TransVersos. Rio de Janeiro. [S.l.], n. 16, p. 125-147. 2019.

OLIVEIRA, K. K. S. et al. Cícero History Runner: uma gamificação da história do Padre Cícero. XVII SBGames – Foz do Iguaçu – PR – Brasil, 2018.
PAZ, M. F. História e gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de história. 2018. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.

PERRENOUD, P. Práticas pedagógicas, profissão docente e formação: perspectivas sociológicas. 2.ed.  Lisboa: Dom Quixote, 1997.

ROSA, T. M. R. Gamificação: uma prática para revitalizar a educação. Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação. Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, 2018.

SALES, G. L. et al. Gamificação e ensinagem

híbrida na sala de aula de Física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente. Conexões-Ciência e Tecnologia, v. 11, n. 2, p. 45-52, 2017.

TAMANINI, P. A.; SOUZA, M. S. As novas tecnologias e o ensino de História como temática de pesquisas nas universidades brasileiras. Educação Por Escrito. Rio Grande do Sul. 10(1), e32142. 2018.
THIOLLENT, M. Metodologia da Pesquisa-Ação. São Paulo: Cortez,1985.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, set./dez. 2005, p. 443-466. Tradução de Lólio Lourenço de Oliveira.