

ORIGENS DA GAMIFICAÇÃO E A APLICABILIDADE NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA EXPERIÊNCIA NA AMAZÔNIA AMAPAENSE

ORIGINS OF GAMIFICATION AND APPLICABILITY IN HISTORY TEACHING: AN EXPERIENCE IN THE AMAZON AMAPAENSE

Neliane Alves de Freitas 
Ederson Wilcker Figueiredo Leite 

RESUMO

A gamificação é uma metodologia ativa que está se tornando mais prevalente ou mais comum como prática pedagógica no âmbito educacional por utilizar mecanismos dos jogos digitais que fazem parte do cotidiano dos estudantes. Com base no exposto o presente artigo tem como objetivo apresentar a origem e definição da gamificação, bem como a percepção dos estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais de uma escola pública sobre sua experiência utilizando a gamificação na disciplina de História. Para alcançar os resultados realizou-se a abordagem qualitativa do tipo pesquisa de campo. Dentre os resultados obtidos através da aplicação de questionário, observou-se que durante a prática pedagógica gamificada os estudantes tiveram um bom comportamento e sentiram-se motivados para cumprir sua missão no contexto da atividade desenvolvida.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação. História. Aprendizagem baseada em jogos.

ABSTRACT

Gamification is an active methodology that is becoming more prevalent or more common as a pedagogical practice in the educational field by using digital game mechanisms that are part of students' daily lives. Based on the above, this article aims to present the origin and definition of gamification, as well as the perception of students in the 4th year of Elementary School - Early Years of a public school about their experience using gamification in the History subject. To achieve the results, a qualitative approach of the field research type was carried out. Among the results obtained through the application of a questionnaire, it was observed that during the gamified pedagogical practice, students had good behavior and felt motivated to fulfill their mission in the context of the activity developed.

KEYWORDS: Gamification. History. Game-based learning.

INTRODUÇÃO

A sociedade passa por transformações e adaptações ao longo do tempo, que influenciam no modo de agir, pensar e aprender dos indivíduos configurando-se parte da evolução tecnológica e tudo o que evolui para melhorar a vida das pessoas pode ser considerado tecnologia. O cenário educacional atual tenta acompanhar o ritmo frenético de atualizações da cibercultura (Lévy, 1999).

Presencia-se a cultura marcada pelo uso das tecnologias digitais, na qual o acesso à informação é maior, as mensagens são trocadas instantaneamente através de aplicativos usando texto, criando formas de comunicação através de *emojis*, *gif* e figuras. Neste contexto, as crianças têm mais facilidade de acesso aos aparelhos móveis e jogos digitais e tudo parece estar mais dinâmico, mais rápido, e tudo pode se tornar obsoleto de maneira muito rápida também.

No campo da tecnologia da informação, a forma como as crianças aprendem está em constante mudança e envolvem muitos processos que perpassam pelo modo que a escola vê o uso das tecnologias na educação e a formação tecnológica de professores, entende-se que está posta a necessidade de formação inicial e continuada para contemplar a efetivação da cultura digital nas escolas.

Nesse sentido, as metodologias ativas propostas por Moran (2017) surgem para inovar a mediação do ensino apontando para a possibilidade de transformar as aulas em experiências de aprendizagem mais coloridas e significativas aos estudantes, com base na cultura digital. Assim, o universo dos jogos digitais pode ser adaptado para o contexto educacional utilizando o *Free Fire*, *Mario Kart 8*, *Minecraft* e *Roblox*.

Embora a gamificação possua várias definições, nos amparamos em Raczkowski (2013) para sustentar este recorte acadêmico-científico, a gamificação é apresentada como uma panaceia lúdica para os problemas motivacionais e organizacionais das sociedades informacionais modernas. A aplicação da gamificação na educação é considerada por Fardo (2013) um “fenômeno” que continua em ascensão.

Antes da definição do termo “gamificação”, práticas pedagógicas gamificadas já eram empregadas na Educação Básica, principalmente na Educação Infantil, com o objetivo de motivar e envolver as crianças nas tarefas de sala de aula. Exemplo disso

é a atribuição de recompensas aos estudantes que demonstrasse bom comportamento.

Para que uma prática seja considerada “gamificada”, é necessária a utilização de alguns elementos dos games como mecânicas e estratégias com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens (Kapp, 2012). Estas práticas são relevantes por engajar o cognitivo e emocional do estudante.

Nas práticas gamificadas, não necessariamente haverá o uso de um computador, há a presença de estratégias dos games para o desenvolvimento da metodologia que permita repassar o conteúdo de forma dinâmica e atraente, inovando o processo de ensino e aprendizagem dos educandos, visto que os “nativos digitais” estão mais familiarizados com estas ferramentas pela facilidade da sua geração no contato com a *internet* (Prensky, 2001).

À luz de Bacich; Moran (2018, p. 67) a gamificação consiste em “jogos e aulas roteirizadas com a linguagem de jogos” e constituem-se como “estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real”, para assumir uma postura participativa, envolvendo o aluno nas atividades e potencializando as áreas do conhecimento.

O presente artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) realizado no âmbito da Pós-Graduação *Lato sensu* em Informática na Educação ofertada pelo Instituto Federal do Amapá (IFAP). A partir destes pressupostos, o objetivo é apresentar uma revisão literária a respeito da origem e definição da gamificação, bem como analisar a percepção dos estudantes sobre uma prática pedagógica gamificada no ensino de História na turma do 4º ano do Ensino Fundamental - anos iniciais de uma escola pública da cidade de Macapá-AP.

O estudo surgiu a partir do relato da professora regente da turma sobre a dificuldade na mediação de conteúdos referente ao componente curricular supracitado, resultando na dispersão dos estudantes. Os resultados do estudo apontam para a necessidade de formação tecnológica do professor, incluindo o manuseio de ferramentas tecnológicas e da gamificação.

Adiante, a estrutura do artigo apresenta as origens da gamificação, a metodologia utilizada para o desenvolvimento da pesquisa, a aplicação da gamificação, os resultados e discussões e as considerações finais.

1 ORIGENS DA GAMIFICAÇÃO

Historicamente, o surgimento da gamificação tem suas bases no *Behaviorismo*, uma teoria que busca investigar o comportamento dos seres humanos à luz da psicologia (Bissoloti, 2016). Watson (1913) e Skinner (1945) são os precursores dessa abordagem que surgiu no século XX. Os autores supracitados concordam que as pessoas respondem à estímulos, porém divergem na concepção de que as mudanças no comportamento decorrem da influência do meio que o indivíduo está inserido.

No ano de 1975, o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi publicou o livro intitulado *Beyond Boredom and Anxiety* (Além do tédio e da ansiedade). O autor apresenta a teoria do *Flow* (Estado de Fluxo), e por meio dela, busca compreender o que o ser humano precisa para alcançar o estado de motivação, satisfação, e/ou concentração na realização de uma tarefa, estabelecendo parâmetros para a incorporação de elementos dos jogos no ambiente de trabalho.

Nesse sentido, Csikszentmihalyi (1975, p. 127) afirma que “além de histórias e enigmas, todas as civilizações desenvolveram gradualmente regras mais sistemáticas para combinar informações” e cita como exemplo o ato da pesca e da caça como meio para se chegar ao estado de fluxo, além de possuir um conjunto de regras para se alcançar o objetivo desejado.

No âmbito da incorporação dos elementos dos jogos em uma rotina de trabalho, Raczkowski (2013, p. 7) menciona a presença nos “treinamentos militares” e na ascensão da carreira como a evolução das patentes (soldado, cabo, sargento, tenente etc.), elogios por atos de bravura, e o brevê ao término dos cursos de qualificação.

Os registros da gamificação no século XX ascendem a partir de 1986, quando a *Sperry & Hutchinson Company* vende a linha de selos comerciais *S&H Green Stamps* como parte de um programa de recompensas. Os lojistas repassam os selos colecionáveis aos clientes, que após o acúmulo de determinada quantia, asseguram a possibilidade de trocá-los por recompensas (Tolomei, 2017).

Dessa maneira, fidelizavam o cliente. Motivado pela vontade de receber a recompensa acabavam por comprar somente nas lojas que forneciam tal selo. Outro registro importante é a fundação da empresa *The Game of Work* pelo empresário Chuck Conradt, em 1973, com o intuito de promover técnicas motivacionais dos

jogos esportivos no universo corporativo, o que mais tarde, em 1985, resultou na publicação do seu livro que recebeu o mesmo título de sua empresa (Alves *et al.*, 2014).

Entre os anos de 1980 e 1990, houve a popularização dos videogames e o entendimento do seu potencial educativo. Assim criou-se jogos contendo alguns elementos educativos, como o *Where on earth is Carmen Sandiego?* (Onde está Carmen Sandiego?). Criado por um ex-funcionário da Disney, em 1985, nos Estados Unidos da América (EUA), e consiste em uma série de jogos digitais voltados para o ensino dos componentes curriculares de História, Geografia e Matemática.

A década de 80 foi crucial para os desdobramentos da gamificação no segmento do marketing. A mais expressiva foi o sistema de milhas aéreas incorporado pela companhia de transporte aéreo *American Air Lines* em 1981 e prevalece até os dias atuais sendo utilizada por outras companhias, as milhas são um “programa de bônus em grande escala” e configura-se como o principal exemplo da gamificação no marketing para mostrar o “poder dos pontos” (Raczkowski, 2013, p. 7).

A partir dos anos 2000 pesquisas acadêmicas já evidenciavam algumas potencialidades educacionais dos jogos inaugurando o termo *Serious Games*, cuja finalidade é a educação, implementando nas atividades do cotidiano as estratégias dos jogos para aumentar o engajamento dos indivíduos participantes (Eugenio, 2020).

Desde então houve o resgate das ideias de Csikszentmihalyi (1975) quanto à aplicabilidade dos elementos dos jogos na Educação Básica para gerar motivação através de feedback e recompensas. Houve o desenvolvimento de plataformas gamificadas de Educação a Distância, destaca-se o *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)* e de estratégias para incorporação da gamificação em sala de aula.

O termo *gamification* (gamificação) foi utilizado pela primeira vez em 2002, pelo programador Nick Pelling afirmando que o uso de conceitos e ferramentas do mundo dos games poderiam ser aplicados ao mundo real para motivar as pessoas a resolverem problemas (Kim, 2015). No entanto, esse conceito recebeu notoriedade em 2010 após a designer de jogos Mc Gonigal afirmar em um programa de TV que os jogos podem ajudar a solucionar problemas do mundo.

Na ocasião, Mc Gonigal afirmou que as pessoas fazem mau uso do tempo na internet, se destinassem o tempo de jogo on-line para solucionar problemas reais já teriam resolvido os problemas do mundo. Assim, a designer afirma buscar “convencer mais pessoas a destinar seu tempo para resolver problemas da vida real através dos jogos” (Mc Gonigal, 2010).

No Brasil, alguns autores concentram suas pesquisas nesta área, a saber: Fardo (2013), Tolomei (2017), Wanderley (2017), Bacich; Moran (2018) e Eugenio (2020) e discorrem sobre a gamificação como metodologia ativa na educação, apresentando conceitos, definições, estratégias e aplicabilidades. Porém, ainda carece de pesquisas que façam um apontamento cronológico sobre a implementação dos elementos dos jogos nos ambientes corporativos e no marketing no Brasil apesar de grandes empresas já utilizarem em seus negócios (Tolomei, 2017).

Nesse sentido, Alves *et al.* (2014, p. 75) afirmam que a popularização dos games no Brasil “tem como marco a chegada do Atari, na década de 80” uma empresa de produtos eletrônicos. Assim, pode-se apontar que o conceito de gamificação no Brasil é relacionado ao ato de jogar por ter sua “vertente originada do design de jogos” (Tolomei, 2017, p. 145).

De forma geral, é possível identificar a presença dos sistemas de pontuação em instituições financeiras através do acúmulo de pontos nas compras do cartão de crédito e aproveitamento destes pontos em programas de recompensas como a Nivel que possibilita a troca de produtos e serviços em outros sites *on-line*.

Voltando o olhar para as pesquisas acadêmicas no âmbito educacional brasileiro, verifica-se que a gamificação tem se mostrado presente nas práticas pedagógicas dos educadores. No entanto, adquiriu diferentes definições e aplicações ao longo do tempo, por isso ao planejar o uso da gamificação é necessário traçar a intenção da prática pedagógica.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Para elucidar as respostas da pesquisa utilizou-se a abordagem qualitativa à luz de Minayo (2008), de acordo com a autora essa “é adequado aos estudos da história, das representações e crenças, das relações, das percepções e opiniões, ou seja, dos produtos das interpretações que os humanos fazem durante suas vidas” (Minayo, 2008, p. 57).

Para a coleta de dados foi utilizada a pesquisa de campo, esta técnica é utilizada para alcançar informações e/ou conhecimentos acerca de uma problemática ou de uma hipótese, que se esteja buscando comprovar. Lakatos; Marconi (1991) afirmam que a “pesquisa de campo consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente” e é dividida em três fases, sendo a pesquisa bibliográfica, escolha das técnicas para a coleta e análise dos dados.

Por isso, foi aplicado questionário para os estudantes, o qual destinou levantar suas informações “com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre o assunto em discussão e para não expor o estudante à influência do pesquisador” (Severino, 2007, p. 125). A aplicação foi realizada coletivamente em sala de aula para verificar a percepção sobre a prática gamificada.

Para a realização desta investigação científica foi enviado para cada responsável legal pelos estudantes da turma, um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) explicando o objetivo da pesquisa e solicitando a autorização para que a criança participasse da prática pedagógica.

2.1 APLICAÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA GAMIFICADA

A escola localiza-se no bairro Santa Rita, e oferta o Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais, em turnos distintos. A instituição enfrenta dificuldades, como a falta de cuidadores para acompanhar as crianças com necessidades específicas, há poucos livros na sala de leitura e as turmas estão superlotadas, além de problemas na infraestrutura que comprometem o bem-estar da equipe escolar e dos estudantes. Apesar das intempéries a escola é referência de qualidade no ensino com um dos maiores índices de educação da cidade de Macapá-AP.

Devido à superlotação das salas, os professores relataram dificuldade na condução das aulas, fator este que contribui para a escolha da escola quanto a aplicação da prática pedagógica gamificada. Assim, a primeira etapa da pesquisa consistiu na observação dentro das salas de aula para conhecer os estudantes e compreender a metodologia de ensino utilizada pelos docentes, para Santos et al. (2019) essa ação é necessária para obter-se insights da “ideação e prototipação” do que se pretende desenvolver.

De acordo com a BNCC (2018) a alfabetização deve ocorrer ao final do 2º ano. No entanto, os estudantes têm dificuldade de leitura e escrita, a professora relatou que infelizmente essa é a realidade de muitas escolas públicas e que apesar das

dificuldades a turma se esforça para aprender e foi possível notar durante o período de observação que a turma é dedicada e se ajudam nas atividades.

Identificou-se que a metodologia utilizada pela professora regente do 4º ano envolve alguns momentos de dinâmica, porém a maior parte do tempo rege o método tradicional de ensino no qual os estudantes são instigados a copiar o conteúdo do quadro ou a transmissão ocorre na forma de ditado. Assim, as crianças têm mais facilidade em se dispersar ou procurar algo mais interessante para fazer, nesse sentido Goulart (2010) afirma que há um descompasso entre o que o professor deseja ensinar e como e o que o aluno intenciona aprender.

Na segunda etapa, apresentou-se o termo gamificação à turma (e ao professor regente que acompanhou a prática pedagógica) para que eles pudessem conhecer a metodologia que seria utilizada e aprender a diferenciar os termos games, gamificação e aprendizagem baseada em jogos, pois ainda há confusão no meio educacional para compreender a distinção de cada um destes no quadro abaixo:

Quadro 1: Definição dos termos

<i>Games</i>	Gamificação	Aprendizagem baseada em jogos
<i>Games</i> deriva do inglês. Que traduzida significa jogos. É utilizada para diferenciar o jogo do computador/videogame dos jogos de tabuleiro (físico). Exemplo: <i>Playstation</i> .	É uma metodologia ativa que utiliza característica dos jogos digitais para motivar e ensinar os participantes. Exemplo: Missão e pontos.	É definida por uma dinâmica de aprendizagem em que se utiliza um jogo (virtual ou física) já existente como ferramenta de ensino e aprendizagem. Exemplo: Jogos de tabuleiro.

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Durante a explicação da prática pedagógica, os estudantes ficaram atentos. Ao ouvirem a palavra gamificação houve um grande alvoroço, acompanhado de comentários do tipo: “êêê, a gente vai jogar”, “uhuh” e “é jogo”. Nesse momento, percebeu-se que eles relacionaram a gamificação ao ato de jogar. Explicou-se, então, que haveria, de fato um momento de prática pedagógica que seria utilizado

elementos dos jogos digitais, no qual seria observado o comportamento da turma, e que isso contaria pontos para o nível 2.

Em seguida, para desenvolver a prática pedagógica, utilizou-se das orientações dos estudos de Fardo (2013) e McGonigal (2012) na construção de uma atividade gamificada. Selecionaram-se os elementos dos jogos digitais que poderiam contribuir para o engajamento dos estudantes em sala de aula, visando promover a motivação. Nesse contexto, as características escolhidas foram as mais comuns nos jogos digitais:

Quadro 2: Características escolhidas dos jogos digitais

Missão	Indica aos jogadores o objetivo a ser alcançado desde o início do jogo.
Regras	Estabelece limites/critérios para o desenvolvimento do jogo
Competição	Estimula o espírito competitivo saudável de maneira lúdica e educativa.
<i>Feedback</i>	Informa quando a missão é alcançada, além de indicar quando há a atribuição de pontos, posição no jogo, etc.
<i>Ranking</i>	Mostra aos participantes os pontos obtidos no decorrer do jogo.
Recompensas	Atribuição de bônus/pontos extras para quem seguir as determinações.
Premiação	Consiste na representação visual das conquistas ao longo do jogo.

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Após a seleção dos elementos dos jogos que fariam parte da atividade gamificada, perguntou-se à professora qual componente curricular os estudantes tinham dificuldade em manter-se focados. Constatou-se que História era considerada a matéria mais cansativa pelos discentes por causa da quantidade de datas e acontecimentos para memorizar.

Em seguida, definiu-se a dinâmica de aplicação da prática pedagógica, a qual foi denominada de "História gamificada". Esse título foi escolhido espontaneamente pelos estudantes, pois utilizaram essa expressão para se referir ao dia que ocorreu a parte prática da atividade, e assim resolveu-se nomeá-la.

Buscando valorizar a cultura local, o assunto escolhido para desenvolver a proposta pedagógica consistiu na abordagem de aspectos regionais amapaense. Nesse sentido, o nível 1 consistiu em uma aula expositiva ressaltando as comunidades indígenas do Amapá, a construção da Fortaleza de São José de Macapá e a origem da dança do Marabaixo.

Estabeleceu-se que cada estudante receberia 10 pontos extras ao final da aula se mantivessem o bom comportamento. Este foi definido por aguardar a vez de falar, levantar a mão para se manifestar, manter-se sentado no seu lugar e não sussurrar as respostas.

Ao final da aula os pontos seriam somados individualmente e adicionados ao total pontos do grupo. O nível 2, foi a aplicação da trilha História Gamificada, para se chegar ao final do percurso era necessário responder perguntas sobre os conteúdos da aula expositiva e o jogador avançava conforme as respostas dadas.

A turma composta por 23 estudantes foi dividida em grupos, sendo três equipes compostas por seis estudantes e uma com cinco integrantes, cada grupo escolheu um jogador para representar o grupo na trilha. Não houve interferência na formação das equipes os estudantes ficaram à vontade para fazer suas escolhas e eleger seus aliados.

A trilha foi construída a partir de TNT e folhas de papel A4, com o intuito de mostrar que uma atividade gamificada pode ser realizada com recursos simples, deixando claro para os discentes que seriam empregadas ferramentas dos jogos digitais na atividade, usando como exemplo para eles o *Roblox* e *Minecraft*.

A trilha medindo 3m x 1m (A x L) e com números de 1 a 25 foi esticada dentro da sala e os estudantes ajudaram a organizar o ambiente, mesas e cadeiras foram afastadas.

Figura 1: Trilha *História Gamificada*



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

As perguntas foram feitas por meio de sorteio, o representante do grupo retirava uma pergunta por vez do recipiente e a professora realizava a leitura. O sistema de pontuação possuía algumas regras, cada pergunta valia 100 pontos e a cada acerto três “casas” eram avançadas.

Caso o estudante não soubesse a resposta ele tinha duas opções: pedir ajuda à sua equipe (perderia 50 pontos e avançava uma “casa”) e só poderia solicitar três vezes essa ajuda ou repassar a pergunta para outro grupo e se este acertasse ganhava 10 pontos de bônus.

Dessa forma, o grupo vencedor seria aquele detentor de mais pontos. Pois, mais importante do chegar primeiro é garantir que o conteúdo foi absorvido e para acompanhar a pontuação foi fixado na parede da sala uma cartolina com o nome do representante da equipe e adiante os pontos e/ou bônus que foram sendo adquiridos ao longo da prática.

Após os quatro discentes alcançarem a linha de chegada da trilha, procedeu-se a contagem dos pontos e, então, todos foram informados sobre qual grupo saiu vitorioso. Todos foram premiados simbolicamente com medalhas confeccionadas em material de E.V.A e fita de tecido. A equipe vencedora recebeu medalha na cor amarela e as demais na cor laranja.

Para encerrar a atividade, os estudantes foram convidados a dançar o Marabaixo, dança de origem africana e presente na identidade afro-amapaense, sendo uma manifestação cultural e religiosa que inclui rodas, toque da caixa e os “ladrões” que são as letras das cantigas tocadas na ocasião da dança.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para analisar a percepção dos estudantes sobre a atividade gamificada foi aplicado um questionário com seis perguntas de múltipla escolha, por se tratar de crianças entre 8 e 9 anos de idade optou-se por este modelo de questionário, pois grande parte da turma ainda tem dificuldade de leitura e escrita e o questionário foi desenvolvido de maneira lúdica com imagens para melhor interpretação.

De acordo com o questionário aplicado, os estudantes possuem entre 8 e 9 anos de idade e a turma é composta em maioria por meninas. Em seguida as perguntas com alternativas de "sim" ou "não", buscaram saber:

- Você conseguiu aprender o assunto de História com a utilização da gamificação?
- Você gostou do Jogo da Trilha?
- Você gostaria que tivesse mais atividades em sala de aula usando a gamificação?

De forma unânime a turma marcou a opção "sim" para as perguntas feitas acima, que deixou evidente a aceitação da gamificação em sala de aula através da prática pedagógica aplicada. Os dados mostram que a aprendizagem é mais significativa quando há a motivação intimamente e de acordo com Bacich & Moran (2017) para que isso ocorra é fundamental conhecê-los, mapear o perfil de cada estudante, acolhê-los, estabelecer pontes, aproximar-se do universo deles, de como eles enxergam o mundo, do que eles valorizam, partindo de onde eles estão para ajudá-los a ampliar sua percepção, a enxergar outros pontos de vista, a aceitar desafios criativos e empreendedores.

O professor deve buscar se aproximar da realidade do estudante, para assim estabelecer uma relação de confiança pois as crianças têm suas interpretações do mundo que precisam ser levadas em consideração pelo educador Piaget (1964) afirma que os jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, pois os nativos digitais têm facilidade no domínio com as tecnologias e o sistema educacional precisa utilizar esse contexto aliado ao processo de ensino e aprendizagem.

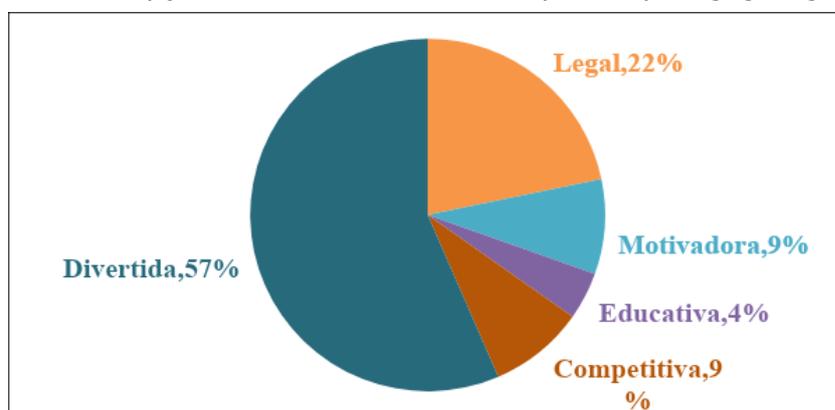
De acordo com Wanderley (2017, p. 138) o lúdico para as gerações que estão em idade escolar está intrinsecamente relacionado aos games eletrônicos destacando a urgência de os professores da educação básica buscarem novas metodologias para

ampliar o seu repertório profissional para estarem em consonância com as práticas digitais do universo da cibercultura mostrando que o passado pode dialogar com o presente (Brasil, 2018).

As respostas dos alunos evidenciaram que estes não tiveram dificuldade na compreensão da disciplina de História, mesmo sendo exposto um conteúdo com datas e marcos históricos. Nesse sentido, Moita (2018, p. 125) afirma que o “atual contexto pedagógico impulsiona a adotar novas perspectivas historiográficas com diversificadas metodologias, na tentativa de criar formas diferenciadas de aprender os conceitos históricos”, possibilitando a emergência de distintas linguagens para mediar o processo de ensino e aprendizagem.

Para definir a prática pedagógica foram listadas as seguintes opções: legal, motivadora, educativa, competitiva, divertida ou outra opção, nesta última o estudante poderia atribuir outra percepção à atividade, para que assim não se sentisse induzido a uma resposta. Apenas uma opção poderia ser marcada. Adicionou-se uma linha para que o estudante pudesse escrever uma outra percepção se não uma das listadas, no entanto não foi adicionada outra percepção.

Gráfico 1: Percepção dos estudantes sobre a prática pedagógica gamificada



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

A partir do gráfico acima, pode-se inferir que ao analisarem a prática pedagógica gamificada, os estudantes consideraram a sensação que tiveram ao utilizar a gamificação no jogo da trilha (nível 2). Sendo esta interpretada como algo dinâmico no sentido do aprender brincando, a esse respeito Fardo (2013) assevera que deve levar-se em conta a diversão na aprendizagem, pois ela pode ser prazerosa e nas séries iniciais existe um consenso que o aprender pode ser divertido.

Os termos: motivadora, educativa e competitiva foram postos para analisar os efeitos da gamificação na construção do conhecimento, no que concerne à aprendizagem de conteúdo a gamificação é eficaz para absorção de conhecimentos conceituais e isto deve-se a estrutura típica de perguntas e respostas utilizadas (Eugenio, 2020). Nesse sentido observou-se que $\frac{1}{3}$ (um terço) dos estudantes realizaram a análise da atividade através da ótica educacional.

Estes dados nos levam a reflexões sobre o método que está sendo utilizado em sala de aula para ministrar os conteúdos de história, à luz de Wanderley (2017, p. 139) o ensino de história ainda é visto por grande parte do alunado como uma disciplina que ensina coisas de um passado remoto, sem relação com suas vidas e necessidades, restando a prática de copiar e decorar datas, nomes e, mesmo, processos narrados pelo professor ou pelo livro didático.

Os estudantes entendem que este conteúdo não lhes servirá por se tratar de um período que não faz parte do seu presente. Por isto que o professor deve buscar estratégias para educar mostrando para os alunos que a história é importante para que se compreenda o hoje e porque faz parte de sua identidade, conhecê-la se faz necessário para compreender os aspectos culturais, sociais e políticos da atualidade.

A gamificação pode fortalecer o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos de história, a fim de envolver a atenção dos estudantes para que eles aprendam verdadeiramente e compreendam os aspectos históricos da construção do seu povo e os caminhos percorridos para chegar na atualidade.

Rompendo com o método tradicional no qual ainda persiste alguns educadores, desenvolvendo os conteúdos através da memorização de datas, nomes de heróis e fatos – desconsiderando-se os diferentes âmbitos semióticos nos quais se encontram imersos os sujeitos do processo de ensino e aprendizagem (Moita, 2018).

A memorização é passageira e o aprendizado através de práticas pedagógicas gamificadas fará com que o estudante possa estabelecer pontes de recordação que ligue a gamificação ao conteúdo estudado.

Adiante, são apresentados no Quadro 3 os elementos de jogos e como constituíram-se na prática pedagógica História gamificada que foram implementados a partir da definição das características que seriam implementadas. Ressalta-se que o planejamento é flexível e pode ser modificado de acordo com a necessidade de sala de aula, por isso durante a realização do nível 2 de inseriu-se o elemento

“Recurso” que conforme Martins; Giraffa (2018, p. 12) são auxílios recebidos pelo estudante ao longo da realização da missão.

Quadro 3: Aplicação dos elementos dos jogos digitais na prática pedagógica

Missão	Compreender a aula expositiva e participar do jogo da trilha.
Regras	Manter o bom comportamento em sala de aula e seguir as orientações da realização do jogo.
Competição	Estimulada através da formação das equipes.
<i>Feedback</i>	Efetuada através do sistema de anotação na cartolina sobre o sistema de pontos e durante toda a dinâmica.
<i>Ranking</i>	Criado ao final do jogo da trilha com a indicação da pontuação das equipes.
Recompensas	Pontos do bom comportamento + Bônus + Pontos extras.
Premiação	Medalhas e um brinde para todos os estudantes.
Recursos	Repetição da leitura da pergunta + emprego do tempo máximo de um minuto para responder o questionamento.

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Inúmeros elementos dos jogos podem ser implementados na gamificação, como a escolha de um avatar – representação do estudante ou *badges* – símbolo usado para indicar uma realização do indivíduo. De acordo com Eugenio (2020, p.99) os elementos dos jogos funcionam como ingredientes e o modo de preparo é o game design. Misturar as regras e a intenção pedagógica que se busca com a gamificação gera um sabor que é a percepção do estudante resultante de sua experiência com a prática pedagógica gamificada.

É importante destacar que a gamificação pode ser confundida com a aprendizagem baseada em jogos, ambas podem ser utilizadas para dinamizar o

processo de ensino e aprendizagem através de trilhas, a diferença está na gamificação ao usar o vocabulário dos jogos digitais. A respeito da aprendizagem baseada em jogos, a “integração deste tipo de estratégias em contextos educativos pode constituir uma mais-valia na escola, pois os alunos gostam de novas atividades.” (Neves; Freire, 2020, p. 143). E, preferem estas àquelas que remetem ao cenário tradicional de transmissão de conhecimento. Nesse diapasão,

Se olharmos a realidade dos alunos que chegam às escolas de todos os níveis na atualidade, podemos compreender que eles são diferentes. Um novo tipo de estudante, totalmente incorporado no entorno digital e em um mundo global, chega às escolas e deseja encontrar algo que os desafie e os faça refletir e ampliar seus conhecimentos e habilidades (Kenski, 2013, p. 96).

Essa “diferença” apontada por Kensky (2013) pode estar relacionada a forma que os nativos digitais aprendem, de acordo com Prensky (2001) esta geração nascida após 1980 não se contenta em fazer as tarefas lendo manuais ou seguindo uma orientação técnica, optam por aprender fazendo e aprendem fazendo quando apertam o botão de ligar a televisão ou descobrem como se manuseia o controle de um videogame.

Assim, a trilha foi desenvolvida conforme as dificuldades dos estudantes expostas pela professora e esta foi a maneira que os autores encontraram de tentar com que o aluno compreendesse o conteúdo didático, respeitando os limites da sala de aula. Então criamos a trilha com base nos conteúdos sobre a história do Amapá, utilizando algumas estratégias da gamificação no seu desenvolvimento.

Em nenhum momento antes da execução da trilha História Gamificada os estudantes tiveram contato com as perguntas que seriam realizadas, ao serem indagados sentiram desafiados e puderam aprender com os acertos dos colegas e também com os erros, pois os levaram a reflexão. E assim puderam experimentar a sensação de energia, foco e a imersão por completo na atividade conforme aponta a teoria do flow criada por Csikszentmihalyi (1975).

A prática pedagógica gamificada ficou sendo lembrada pelos estudantes conforme relatou a professora regente da turma e disse que vez ou outra as crianças perguntam quando terá uma “nova gamificação”. De acordo com Moita (2018) as práticas pedagógicas que predominam em muitas das nossas escolas utilizam pouco os games e até os “recreiam” e enfatiza que em relação ao ensino de História, o atual contexto pedagógico impulsiona a adotar novas perspectivas historiográficas

com diversificadas metodologias, na tentativa de criar formas diferenciadas de aprender os conceitos históricos, possibilitando a emergência de distintas linguagens para mediar o processo de ensino e aprendizagem.

É importante incluir no fazer pedagógico a gamificação, a aprendizagem baseada em jogos e outras metodologias ativas. Um conteúdo que por vezes é considerado difícil torna-se de fácil compreensão se usado os meios que os estudantes têm maior contato para fazer a mediação, e o professor pode também assumir o papel de aprendente ao fazer a reflexão da própria prática pedagógica.

Os nativos digitais, conforme Prensky (2001) têm a necessidade de aprender de forma imediata influenciados pelo uso constante das ferramentas tecnológicas como *smartphones* ou *tablets*. Em casa eles têm o estímulo provocado por estes dispositivos e levam para a escola estes reflexos que influenciam no aprendizado e no comportamento, então torna-se menos motivadora uma prática educacional que não faça uso das metodologias ativas como a gamificação para que o processo de ensino seja mais eficaz.

A atuação do professor do século XXI deve considerar a competência da cultura digital proposta pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018), que consiste em um documento que norteia a educação no Brasil e afirma que a aprendizagem deve ser significativa, reflexiva e ética para que os alunos possam ser protagonistas do seu aprendizado.

Há grandes desafios a serem superados na Educação Básica, principalmente no que tange a formação de professores, existe um grande número de “professores analógicos” (Bacich; Moran, 2018) e alguns destes não incluem o uso das metodologias ativas no próprio fazer pedagógico.

Para Fardo (2013) não existe um único caminho para aplicar a gamificação, e não existe um manual de instrução até porque os games possuem vários elementos, várias são as possibilidades de aplicação, mas, para tanto é necessário superar a iliteracia digital dos professores. De acordo com Coutinho & Lencastre (2019) os educadores possuem uma boa aceitação quanto a empregabilidade das metodologias de jogos e de gamificação, no entanto essa dificuldade em manusear as ferramentas tecnológicas e suas aplicações configura-se como um empecilho para a aplicação destas metodologias (Neves; Freire, 2020).

Em contrapartida, Coutinho; Lencastre (2019, p. 271) afirmam que a formação de professores é um fator preponderante a “implementação das

metodologias de aprendizagem baseada em jogos e de gamificação”, pois pode ser o primeiro contato com a cultura digital, sendo importante que ele receba esse conhecimento de forma prática nas Universidades, assim, o docente que ensina põe em prática o que está na teoria, e o docente em formação aprende, na prática. O que se propõe,

É uma formação intelectual de alta qualidade, baseada na reforma do pensamento, com o objetivo de levar aos educadores uma visão-concepção mais sistêmica do conhecimento e, na autonomia de suas ações. Propostas educacionais que objetivem a formação de intelectuais polivalentes, capazes de lidar com a pluralidade de conhecimentos, conhecedores de seus limites e com autonomia para realizar a programação de reciclagens e atualizações de suas próprias capacidades (Kenski, 2013, p. 105).

No entanto, a inovação esbarra na falta de investimento público na infraestrutura tecnológica das escolas e na ausência de qualificação e valorização de profissionais da educação. É uma realidade de muitos desafios, mas o docente pode ressignificar a sua prática pedagógica aos poucos. Os programas de formação docente dentro das Universidades e Institutos Federais são importantes para que não ocorra a reprodução de velhos hábitos docentes, é tempo de adaptar-se as transformações da cultura digital e também de muitos enfrentamentos por uma educação de qualidade na Educação Básica (Referência).

A gamificação na educação pode corroborar para a efetivação da cultura digital em todo o currículo escolar conforme é previsto na BNCC (2018), olhando com respeito para o potencial e limitações do público e principalmente dos objetivos da prática pedagógica. Um reforço para a efetivação da cultura digital foi dado através da aprovação da Lei n. 14.533/23 que dispõe da Política Nacional de Educação Digital – PNDE, e tem o objetivo de promover a educação digital e aprimorar boas práticas tecnológicas no ambiente escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho investigou se o processo de identificação da sequência textual argumentativa pautado na concepção de leitura como interação entre autor-texto-leitor e no uso de estratégias de leitura poderia contribuir para a identificação da sequência textual argumentativa (tese e argumentos) de um editorial.

Esse estudo foi desenvolvido com o objetivo de apresentar as origens da gamificação e analisar a percepção dos estudantes sobre a gamificação em uma

prática pedagógica na componente curricular de História, motivada pelo relato da professora sobre a dificuldade destes educandos quanto a atenção aos conteúdos. A partir da análise do questionário verificou-se que a gamificação motivou os alunos a aprenderem o conteúdo de história e interpretaram a atividade História gamificada sendo divertida e legal.

Quanto à disciplina de História, ficou evidente que a dificuldade dos estudantes se dá também pelo formato que é conduzida as aulas. A turma apresenta dispersão por conta do formato tradicional que ainda é muito presente no sistema educacional brasileiro, apesar da BNCC (2018) preconizar a cultura digital para desenvolver o protagonismo do educando com novas ferramentas, metodologias e recursos, para que estas competências sejam alcançadas é necessário que os professores atendam a este chamado de mudança.

As reflexões sobre a *práxis* concordam que o educador precisa conhecer a turma entendendo suas necessidades e quais são as motivações intrínsecas e extrínsecas de cada estudante, o que os motiva a aprender, os caminhos que gostariam de seguir, os métodos e tecnologias mais adequadas para cada situação e desenvolver equilibradamente práticas individuais, grupais e presenciais gamificadas.

Na gamificação, há uma adaptação dos jogos *online* para uma situação de não jogo do mundo real e os recursos e materiais para implementá-la em sala de aula podem ser de fácil construção e fazem toda a diferença, inclusive os estudantes podem fazer parte da produção destes materiais.

Entende-se que gamificação não irá resolver todas as nossas necessidades pedagógicas, mas é uma forte aliada para driblar velhos conhecidos da sala de aula, como o mal comportamento, a indisciplina e a falta de interesse em determinadas matérias através do seu espírito de competição e motivador.

Espera-se que esta pesquisa possa colaborar para a construção de outros trabalhos no que tange a expansão das discussões sobre o campo da gamificação, aprendizagem baseada em jogos, da cultura digital, da prática pedagógica no componente curricular História e na formação de professores. E, assim, possam trazer novos apontamentos para melhorar a Educação Básica no Brasil, especialmente na Amazônia.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. **Gamificação: diálogos com a educação**. São Paulo: Editora Pimenta Café, 2014.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre, RS: Penso Editora, 2018.

BISSOLOTTI, K. **Recomendações de elementos gamificados em práticas projetuais para ambientes virtuais de aprendizagem**. Dissertação (mestrado) - Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. **Ministério da Educação**. Brasília: MEC, 2018.

COUTINHO, L. & Lencastre, J. (2019). Revisão Sistemática sobre aprendizagem baseada em jogos e gamificação. In: A.J. Osório, M.J. Gmes & A.L. Valente (Org.), Challenges 2019: **Desafios da Inteligência Artificial - Livro de atas XI Conferência Internacional de TIC na Educação**, Braga: Universidade do Minho. Centro de Competência, 2019, pp. 261–273.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Beyond boredom and anxiety**. San Francisco: Jossey-Bass, 1975.

EUGENIO, Tiago. Aula **em jogo: descomplicando a gamificação para educadores**. São Paulo, SP: Évora, 2020.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 17 de out. 2023.

GOULART, I. C. V. Entre o ensinar e o aprender: reflexões sobre as práticas de leitura e a atuação docente no processo de alfabetização. **Cadernos da Pedagogia**, São Carlos, v. 4, n. 8, p. 23-35, jul-dez. 2010.

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

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e tempo docente**. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

KIM, Bonyur. A popularidade da gamificação na era móvel e social. **American Library Association**, v. 51, n. 2, p. 5-9, 2015.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor? Adeus professora?:** novas exigências educacionais e profissão docente. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARTINS, C.; GIRAFFA, L. M. M. Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. **ETD - Educação Temática Digital**, Campinas, SP, v. 20, n. 1, p. 5-26, 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8645976>. Acesso em: 28 de set. 2023.

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

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

MOITA, Filomena Maria. G.C.S Os Games e o Ensino de História: uma reflexão sobre possibilidades de novas práticas educativas. **Plurais-Revista Multidisciplinar, Salvador**, v. 1, n. 2, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/872>. Acesso em: 13 de out. 2022.

NEVES, Andreia SF; FREIRE, Carla (org.). Aprendizagem baseada em Jogos (GBL) vs Gamificação-Oportunidades e desafios. Porto Alegre: ESECS/Politécnico de Leiria, 2020. **E-book**. Disponível em: <https://iconline.ipleiria.pt/handle/10400.8/6764>. Acesso em: 16 de out. 2022.

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

PRENSKY, M.: Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. **On the Horizon**. NCB University Press, v. 9, n. 5, 2001.

RACZKOWSKI, Félix. It's all fun and games... A history of ideas concerning gamification. **Anais eletrônicos... DIGRA 2013:** Defragging Game Studies, p. 344-354, 2013.

SANTOS, Jarles Gomes; OLIVEIRA, Cintia; SOUSA, Crisiany; MADEIRA, Charles; ROSA, José Guilherme Santa. A Gamificação como Metodologia para o Desenvolvimento de Competências Gerais da BNCC. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 25., 2019, Brasília. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 812-821. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/13230>. Acesso em: 15 de set. 2023.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

TOLOMEI, Bianca. V. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **EaD em Foco**, [S. l.], v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 13 de set. 2023.

WANDERLEY, Sonia. Gamificação e Ensino da História: uma experiência didática. **Revista Transversos**. "Dossiê: As NTICs e a escrita da história no tempo presente". Rio de Janeiro, n. 11, p. 137-143, dez. 2017. Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/transversos>. Acesso em: 20 de out. 2023.

Sobre os autores

Neliane Alves de Freitas

Especialista em Informática na Educação pelo Instituto Federal do Amapá - IFAP
Contato: neliane.freitas1@gmail.com
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6663-5533>

Ederson Wilcker Figueiredo Leite

Mestre em Ciências pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - UFRJ
Contato: ederson.leite@ifap.edu.br
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2886-0702>

Artigo recebido em: 28 de outubro de 2023.

Artigo aceito em: 11 de dezembro de 2023.