

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: A UTILIZAÇÃO DO KAHOOT COMO FERRAMENTA DE REVISÃO NO ENSINO MÉDIO

Metusalém Engracio dos Santos ¹

RESUMO

Este estudo explora a utilização da plataforma *Kahoot!* como ferramenta de gamificação no ensino de História, com base em uma experiência realizada na ECIT Willians de Souza Arruda, em Campina Grande, Paraíba, durante o segundo bimestre do ano letivo de 2024. A pesquisa foi desenvolvida a partir do projeto de extensão: Competência em Informação e Práticas de Letramento Acadêmico na Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) e se baseia na experiência vivenciada no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da UEPB. O objetivo central foi avaliar a eficácia do *Kahoot!* como recurso de revisão de conteúdo. Dessa forma, por meio de questionários aplicados aos alunos e à professora titular da ECIT, foram coletados dados sobre a percepção dos participantes quanto ao uso da ferramenta. Os resultados indicam que a plataforma se mostrou uma alternativa promissora para engajar os alunos e facilitar a compreensão dos conteúdos da disciplina de História. No entanto, o estudo também discute as limitações e desafios enfrentados ao integrar novas tecnologias no ambiente educacional, considerando questões como a "hipótese do mito da tecnologia", que alerta para uma possível supervalorização das soluções tecnológicas. Finalmente, buscamos convidar os educadores, em especial da disciplina de História, a explorarem novas maneiras de integrar a gamificação em suas práticas pedagógicas.

Palavras-chave: Gamificação, Kahoot!, Ensino de História, Tecnologias Interativas, Pibid.

INTRODUÇÃO

O uso de tecnologias digitais e interativas na educação tem se intensificado nos últimos anos, introduzindo novas dinâmicas à sala de aula e favorecendo o engajamento e a participação dos alunos. Este estudo tem origem na experiência vivenciada durante minha atuação como bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) de História da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). No segundo bimestre do ano letivo de 2024, durante uma atividade de revisão com a turma do 3º ano da ECIT Willians de Souza Arruda, localizada no bairro dos Cuités, em Campina Grande (PB), foi utilizada a plataforma *Kahoot!* como recurso didático em uma aula sobre o Segundo Reinado.

¹ Graduado pelo Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, thekingmetu@gmail.com.

A vivência apresentou resultados positivos desde os primeiros momentos. O uso do *Kahoot!* possibilitou a integração de questões com imagens, trechos musicais, textos e vídeos do YouTube relacionados ao conteúdo, enriquecendo significativamente a experiência de aprendizagem. Essa prática motivou a elaboração deste artigo, cujo objetivo é discutir a gamificação como recurso pedagógico, com ênfase no ensino de História na educação básica.

De acordo com Oliveira (2018, p. 12), “hoje, com a apropriação generalizada dos dispositivos móveis, as facilidades para o acesso aos games foram ampliadas grandemente. Games estes que foram desenhados para facilitar o acesso em qualquer plataforma e a qualquer momento e em qualquer local.” Nesse contexto, a gamificação, ao incorporar elementos característicos dos jogos, promove maior envolvimento dos estudantes e estimula sua participação (OLIVEIRA, 2018, p. 13). Da mesma forma, Dantas, Farias e Leite (2021, p. 3) destacam que “as atualidades tecnológicas vêm se consolidando como uma ferramenta que pode nos ajudar a alcançar uma educação apropriada para os tempos e gerações atuais, especialmente no que se refere à aplicação de novas tecnologias educacionais”, evidenciando o potencial pedagógico de recursos presentes no cotidiano dos alunos.

Vivemos em uma realidade cada vez mais permeada por tecnologias digitais. É, portanto, essencial que os professores reconheçam seu papel como mediadores desse processo e busquem apropriar-se dessas ferramentas, integrando-as de forma crítica e criativa à prática escolar. A presença constante da tecnologia no dia a dia dos estudantes exige que o ensino dialogue com essa realidade, tornando-se mais significativo e alinhado aos interesses das novas gerações.

Neste contexto, o presente artigo propõe analisar o impacto do uso do *Kahoot!* como ferramenta de revisão no ensino de História, com base na percepção dos alunos e da professora titular envolvida na experiência. A partir dessa análise, busca-se refletir sobre as possibilidades e os limites da gamificação no ambiente escolar, contribuindo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras e eficazes na educação básica.

METODOLOGIA

A pesquisa apresenta caráter bibliográfico e de campo, de natureza qualitativa e descritiva. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica voltada à discussão



sobre o uso de tecnologias interativas na educação e, em especial, no ensino de História, buscando compreender como diferentes autores abordam suas potencialidades e desafios no processo de ensino-aprendizagem. Essa etapa fundamentou teoricamente a análise dos dados obtidos na etapa empírica.

A etapa de campo foi conduzida com alunos do terceiro ano do Ensino Médio e com a professora titular da disciplina, tendo como objetivo compreender a percepção dos participantes sobre a utilização do *Kahoot!* como ferramenta de revisão e seu impacto nas práticas pedagógicas.

O instrumento de coleta de dados consistiu em um questionário elaborado no Google Forms², disponibilizado pela professora titular no grupo de WhatsApp da turma, o que permitiu a participação voluntária dos estudantes. Ao todo, seis dos doze alunos responderam à pesquisa. As questões buscaram identificar se os estudantes já haviam utilizado tecnologias interativas anteriormente e como avaliaram a experiência com o *Kahoot!* durante a aula observada.

REFERENCIAL TEÓRICO

As tecnologias interativas desempenham um papel fundamental no campo educacional pois a partir delas diversas novas possibilidades surgem no contexto da sala de aula. O *Kahoot!*³, por exemplo, é uma plataforma que oferece diversas funcionalidades, como questionários de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, digitação de resposta, quebra-cabeça, enquetes, votações e etc. Vale ressaltar que a versão gratuita tem acesso a recursos reduzidos, ainda assim, essas funcionalidades, mesmo limitadas, tornam a plataforma uma ferramenta extremamente versátil para diversas disciplinas, incluindo História.

Na perspectiva da discussão em torno das tecnologias interativas na educação, Oliveira (1999) discute essa relação, afirmando que:

As tecnologias são produtos da ação humana, historicamente construídos, expressando relações sociais das quais dependem, mas que também são influenciadas por eles. Assim, os produtos e processos tecnológicos são

² Google Forms é uma ferramenta gratuita do Google que permite criar formulários personalizados para coletar respostas de forma online.

³ Fundado em 2012, o Kahoot! surgiu a partir de um projeto que envolveu empresários e a Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia (NTNU), com o objetivo de transformar a sala de aula em um ambiente mais engajador, promovendo um aprendizado interativo, lúdico e participativo.



artefatos sociais e culturais, que carregam consigo relações de poder, intenções e interesses diversos (Oliveira, 1999, p. 151).

Isso sugere que os recursos tecnológicos, apesar de terem sido criados com determinados propósitos, podem ser adaptados para diversas finalidades educacionais, a exemplo de uma atividade de revisão de conteúdo. Além disso, a autora enfatiza que a educação escolar é uma prática intencional e transformadora, articulada às bases materiais da sociedade e a outras práticas sociais. Refletindo a complexidade e a correlação entre a educação e a sociedade, reforçando a ideia de que a integração de tecnologias na educação não é apenas uma questão técnica, mas também social e cultural.

Adentrando ainda mais no contexto das novas tecnologias na educação escolar, Oliveira (1999) destaca a importância das tecnologias interativas, que se caracterizam por abranger um ambiente em que o aluno realmente interage com as ferramentas tecnológicas de maneira dinâmica e participativa. A autora pontua que:

Entre as novas tecnologias na educação escolar, aquelas que se denominam *interativas*, no interior do saber teórico-prático do campo do ensino, independentemente de discussões acerca do conceito de interação, caracterizam-se por envolver um ambiente em que o aluno *conversa* com o *aparato* tecnológico em uma linguagem que este o *entende*, e portanto, lhe responde. É freqüente, ainda, na produção teórico-prática da área, o uso da expressão ambiente interativo, para caracterizar situações de ensino-aprendizagem, em que há vários recursos tecnológicos interativos presentes em um mesmo ambiente, interativo, para caracterizar situações de ensino-aprendizagem, em que há vários recursos tecnológicos interativos presentes em um mesmo ambiente, interligados ou não entre si (Oliveira, 1999, p. 151).

Ainda nesse contexto, a autora discute o que ela denomina de "hipótese do mito da tecnologia", que envolve a crença exagerada com relação ao potencial das tecnologias para resolver problemas educacionais de uma maneira quase milagrosa. Ela descreve a percepção comum de que as tecnologias interativas, se devidamente implementadas, poderiam garantir melhorias significativas no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no desenvolvimento cognitivo dos alunos, mas seria uma melhora, não uma solução milagrosa, que depende do professor mais atento, que consiga organizar esse processo adequadamente.

Além disso, a autora também alerta para a ilusão de se atribuir às tecnologias um valor acima de suas reais possibilidades. Ela argumenta que essa visão contraditória atribuí às tecnologias características do sagrado – um poder infinito – enquanto, ao



mesmo tempo, as trata como artefatos culturais transitórios, consumidos e trocados no mercado competitivo (OLIVEIRA, 1999). Nesse contexto, Tamanini e Souza (2018) complementam essa discussão ao abordar a importância da inovação no ensino de História e de suas rápidas transformações, ligadas ao surgimento e ao avanço das novas tecnologias. Os autores afirmam que:

Em tempos de contínuas transformações, em que a aprendizagem ocorre em todo lugar e a toda hora, paradigmas são rompidos, a linearidade textual é transformada em rotas múltiplas de navegação e a interatividade assume proporções nunca antes imaginadas, inovar é, mais do que uma exigência, uma questão de sobrevivência (Tamanini; Souza, 2018, p. 143).

Portanto, essa inovação é essencial não apenas para acompanhar as mudanças tecnológicas, mas também para melhorar o processo de ensino-aprendizagem e tornar a educação cada vez mais efetiva. Além de ser extremamente necessária para dar novas possibilidades e olhares a disciplinas tidas como “chatas” e “repetitivas”, e que trazem metodologias que seguem modelos tradicionais e "arcaicos", como é muitas vezes o caso da História — pelo menos como ela é vista na maioria das vezes.

Tamanini e Souza (2018) também destacam que no ensino de História, a inovação é ainda mais urgente:

[...] por ser esta uma disciplina crucial na construção de uma sociedade democrática e cidadã, que conecta o passado e o presente, direcionando o olhar para um futuro a ser construído. Desse modo, é mister um novo modelo de escola e de ensino, que se harmonize com as transformações causadas pelas tecnologias e as inúmeras possibilidades pedagógicas que elas oferecem (Tamanini; Souza, 2018, p. 143).

Por isso, com base nas ideias de Oliveira (1999) e Tamanini e Souza (2018), podemos entender como a utilização do *Kahoot!* Tem um papel importante quando observamos a necessidade de uma inovação educacional a partir do uso de tecnologias interativas. Pois, a plataforma permite que os alunos interajam com o conteúdo de uma maneira mais dinâmica, promovendo um ambiente de aprendizagem mais produtivo. No entanto, é importante ter em mente a hipótese do mito da tecnologia e reconhecer que, embora o *Kahoot!* possa ser uma ferramenta fundamental, ele não é uma solução mágica, haja vista que ela deve ser integrada ao ensino de maneira crítica e consciente, considerando as suas limitações e os objetivos pedagógicos que o professor busca alcançar ao utilizar esse recurso.



Nesse contexto, Gerlinger e Sandmann (2017) enfatizam a importância de os professores acompanharem o avanço tecnológico para atenderem às expectativas dos alunos. Eles afirmam que:

[...]o professor deve caminhar junto com a tecnologia, para poder estar atendendo aos anseios dos alunos, pois sem dúvida eles merecem uma aprendizagem cada vez melhor. O profissional que busca constantes aperfeiçoamentos em seus métodos de trabalho certamente nunca estará ultrapassado (Gerlinger; Sandmann, 2017, p. 2).

Essa perspectiva é muito interessante, porque ela destaca que a integração de novas tecnologias no ensino não é apenas uma questão de modernização, mas uma necessidade para evitar que os métodos de ensino acabem se tornando ultrapassados. Ainda assim, para que a utilização dessas tecnologias sejam realmente eficientes, é fundamental que os professores planejem suas aulas cuidadosamente e reflitam sobre os conteúdos que serão discutidos, assim como, os tipos de atividades avaliativas que serão utilizadas ao decorrer do ano letivo. Por isso, Gerlinger e Sandmann (2017) ressaltam que:

Houve-se dizer muito que o professor de História tem que estar andando junto com a tecnologia para atender os anseios dos alunos, e com certeza isso é verdade, mas vale lembrar que não adianta o professor utilizar das várias metodologias existentes se ele não planejar a aula antes, se ele não pesquisar e refletir sobre o conteúdo (Gerlinger; Sandmann, 2017, p. 11).

Da mesma forma, os autores também apontam para uma necessidade evidente, de uma educação continuada e do aperfeiçoamento constante dos professores, especialmente na educação básica. Pois, em um cenário onde as tecnologias estão em constante evolução, os educadores precisam atualizar seus conhecimentos regularmente para se manterem relevantes e capacitados para lidar com as novidades que surgem a todo momento. Compreendendo que essa busca contínua pelo aprimoramento, garante que os professores estejam preparados para integrar novas ferramentas tecnológicas, de maneira que fortaleça o processo de ensino-aprendizagem.

Nesse contexto, Rezende (2000) sugere que a incorporação de novas tecnologias na educação deve ser vista como uma oportunidade, pois:

Nesse processo, o mais importante é considerar essa oportunidade como fundamental para questionarmos o paradigma tradicional de ensino ainda hegemônico no contexto educativo. O ideal é aproveitar este momento para incorporar novos referenciais teóricos à elaboração de materiais didáticos ou



à prática pedagógica, até porque as novas tecnologias podem propiciar novas concepções de ensino-aprendizagem (Rezende, 2000, p. 70-71).

Essa perspectiva é fundamental para entender como ferramentas interativas podem ser integradas para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem na educação básica. E nesse contexto o *Kahoot!* exemplifica a capacidade dessas tecnologias de promover um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e que realmente engaje os alunos. No entanto, como foi discutido, é importante que os professores adotem uma postura crítica e reflexiva ao incorporarem esses recursos, planejando cuidadosamente suas aulas e buscando um aperfeiçoamento contínuo. Utilizando essas tecnologias para tornar as aulas mais significativas e alinhadas às demandas e realidades dos alunos e da própria instituição de ensino que estão inseridos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do questionário aplicado com o intuito de compreender as percepções dos alunos sobre o uso do *Kahoot!* nas aulas de História, foi elaborada uma tabela. Vale ressaltar que, apesar do número reduzido de participantes, os dados revelam uma tendência positiva em relação à utilização da plataforma, especialmente por seu potencial de tornar as revisões mais dinâmicas e atrativas. Abaixo, apresentamos um resumo das respostas obtidas.

RESUMO DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS SOBRE O USO DO KAHOOT!		
Já utilizou tecnologia interativa em outras aulas?	Sim / Não	100% / 0%
Qual tecnologia e disciplina?	Resposta aberta	História (mais citada), seguido por Português
Como avalia o uso do Kahoot!?	Bom / Regular / Ruim	100% / 0% / 0%
O Kahoot! ajudou na compreensão?	Sim, muito / Sim, um pouco / Não fez diferença / Dificultou	100% / 0% / 0% / 0%
Sentiu-se mais engajado?	Sim / Não	100% / 0%
Recomendaria o uso em outras disciplinas?	Sim / Não	100% / 0%



Como os dados indicam, todos os alunos avaliaram a experiência de forma extremamente positiva. Além de considerarem o *Kahoot!* uma ferramenta útil para a compreensão dos conteúdos, também relataram maior engajamento e participação durante as aulas. A unanimidade nas respostas sugere que o uso de metodologias interativas como essa pode representar uma alternativa eficaz ao modelo tradicional, especialmente por tornar o processo de revisão mais dinâmico e atrativo.

Outro ponto relevante é o fato de os estudantes já estarem familiarizados com o uso do *Kahoot!* em outras disciplinas, como Português, o que reforça a viabilidade de sua aplicação em diferentes contextos pedagógicos. Nesse sentido, Silva e Ferreira (2022) destacam que a abordagem mais lúdica proporcionada pela ferramenta contribui para tornar a dinâmica das aulas mais atrativa, possibilitando novas formas de desenvolver o processo de ensino-aprendizagem, ao mesmo tempo em que ressaltam o papel ativo do aluno, que não apenas participa das atividades, mas colabora na avaliação da aprendizagem, oferecendo perspectivas que podem auxiliar o professor na reelaboração e aprimoramento dos materiais utilizados.

Portanto, mais do que confirmar a eficácia da ferramenta, o retorno dos alunos evidencia a importância de se considerar suas percepções no planejamento pedagógico, reconhecendo-os como sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem.

Perspectiva docente: entrevista com a professora titular

As perguntas destinadas à professora titular foram enviadas pelo WhatsApp, e ela respondeu todas por áudio, oferecendo uma perspectiva ampla e ao mesmo tempo mais próxima sobre a sua experiência.

Então, ao ser questionada sobre a experiência dos alunos com o *Kahoot!* durante a revisão de conteúdo, a professora ressaltou que “a ferramenta se alinha bem com a linguagem e os interesses dos estudantes”. Ela observou que o formato de competição, característico da ferramenta, despertou nos alunos um desejo competitivo que se traduzia em um “querer aprender para ganhar”. Isso, segundo ela, fez com que a aula se tornasse mais interativa e interessante, justamente por utilizar uma metodologia “próxima da realidade dos jovens”.

A professora também notou uma diferença significativa no engajamento dos alunos quando comparado a outras metodologias de revisão. Ela mencionou que, embora fosse uma simples revisão de conteúdo, os alunos mostraram um interesse



genuíno em participar e se empenhar. Este interesse pode ser atribuído ao fato de que o *Kahoot!* oferece uma experiência nova e diferente, especialmente porque o laboratório de informática raramente é utilizado para aulas de Humanas — a instituição normalmente dá preferência ao curso técnico, e as disciplinas de Português e Matemática. Além disso, a combinação de vídeos e quizzes proporcionada pela plataforma não apenas “captou a atenção dos alunos, mas também fez com que eles se engajassem de forma mais profunda”, até mesmo pedindo silêncio uns aos outros para prestar atenção aos detalhes que estavam sendo apresentados.

Sobre os benefícios e desafios do uso do *Kahoot!*, a professora apontou que um dos principais benefícios é o aumento do interesse dos alunos. Ela explicou que a gamificação faz com que os estudantes não encarem o quiz como uma avaliação convencional, mas como uma brincadeira. Isso alivia a pressão “e torna a revisão mais leve e divertida”, facilitando a assimilação do conteúdo. No entanto, a professora também destacou o desafio de não ter conhecimento suficiente sobre como utilizar a ferramenta de maneira autônoma. Ela expressou um desejo de aprender mais sobre *Kahoot!* e outras tecnologias, reconhecendo que a falta de familiaridade com essas ferramentas é um obstáculo comum entre os professores, especialmente em disciplinas de Humanas.

Por fim, ao ser questionada sobre a possibilidade de integrar o *Kahoot!* ou outras tecnologias interativas em suas futuras aulas, a professora demonstrou um enorme interesse. Pois, ela acredita que o uso dessas tecnologias pode continuar despertando a atenção dos alunos e oferecer novas perspectivas sobre os conteúdos. No entanto, ela admitiu que precisaria de mais conhecimento técnico para implementar essas ferramentas de forma eficiente. Embora já tenha utilizado métodos mais tradicionais de quiz (escrito no quadro ou impresso), ela reconheceu que ainda há uma grande oportunidade para explorar as plataformas digitais interativas, e mencionou que alguns colegas já utilizam essas tecnologias em outras disciplinas, como Matemática e Ciências — não em todas as turmas.

Assim sendo, essa interação e o engajamento proporcionados pelo formato gamificado da plataforma superam as metodologias tradicionais de ensino, que muitas vezes se restringem a abordagens mais passivas e unidimensionais. Enquanto os métodos convencionais podem não captar o interesse dos alunos da mesma forma, o *Kahoot!* oferece uma experiência mais dinâmica e competitiva que estimula a participação ativa e o aprendizado lúdico. Por isso, tanto os alunos quanto a professora



reconheceram os benefícios de usar essa tecnologia interativa, como a facilitação da compreensão do conteúdo e o aumento da participação durante a aula. Trazendo essa ferramenta como uma alternativa não apenas promissora, mas inovadora, capaz de atender às necessidades de uma geração de alunos cada vez mais conectada e imersa nas tecnologias.

A tecnologia como aliada no ensino de História: potencialidades e desafios

Ainda que a pesquisa tenha evidenciado resultados positivos com o uso do *Kahoot!* — demonstrando o potencial da ferramenta para despertar o interesse dos alunos, aumentar a participação e favorecer o aprendizado — também se fazem necessárias reflexões sobre os desafios que acompanham sua utilização.

Um dos principais obstáculos observados durante a aplicação da atividade na instituição foi de ordem logística. Foi necessário agendar o uso da sala de informática devido à ausência de celulares ou tablets entre alguns estudantes — três alunos, por exemplo, não possuíam aparelho próprio, e dois deles acessavam o grupo da turma no WhatsApp apenas por meio dos dispositivos dos responsáveis. Esse cenário revela como a limitação de recursos tecnológicos, somada à priorização das aulas técnicas no uso dos laboratórios, evidencia uma carência estrutural comum a muitas escolas públicas. Tal contexto pode, inclusive, gerar desmotivação entre os professores, que, apesar do tempo e esforço empregados na elaboração de propostas inovadoras, frequentemente se deparam com barreiras materiais e desigualdades de acesso entre os próprios alunos.

Apesar dessas dificuldades, a experiência demonstrou que a introdução de tecnologias interativas pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, oferecendo aos alunos uma vivência mais dinâmica e atrativa — o que confronta a ideia recorrente de que as aulas de História são "chatas", como alguns estudantes costumam dizer. Nesse sentido, ao experimentar novas metodologias, os professores contribuem para a renovação das práticas tradicionais, incorporando elementos que estimulam a participação ativa dos alunos e facilitam a construção do conhecimento. Como destacam Silva e Ferreira (2022), o uso da gamificação em sala de aula não depende apenas do interesse dos alunos — cada vez mais inseridos no universo digital —, mas, sobretudo, da iniciativa dos docentes, a qual exige formação continuada, motivação e capacidade de acompanhar o ritmo que essas práticas demandam.



Essa renovação metodológica torna-se ainda mais urgente quando se considera que o chamado “método tradicional” costuma estar atrelado à centralidade da exposição oral do professor e à memorização mecânica por parte dos estudantes — o que pode contribuir para o desinteresse pela disciplina de História. Como observa Bittencourt (2008):

Existe uma ligação entre o método tradicional e o uso de lousa, giz e livro didático: o aluno, em decorrência da utilização desse material, recebe de maneira passiva uma carga de informações que, por sua vez, passam a ser repetidas mecanicamente de forma oral ou por escrito com base naquilo que foi copiado do caderno ou respondido nos exercícios propostos pelos livros (Bittencourt, 2008, p. 226-227).

Dessa forma, o uso de ferramentas digitais como o *Kahoot!* surge como uma alternativa promissora frente aos limites do ensino tradicional, abrindo espaço para práticas mais significativas e engajadoras. Portanto, ao incorporar metodologias que rompem com a lógica da passividade, os professores podem estimular o protagonismo dos alunos, contribuindo para um ensino de História mais crítico, participativo e conectado com a realidade dos estudantes — especialmente enquanto usuários ativos das novas tecnologias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fundamental que o professor compreenda que a sala de aula não é apenas um espaço de reprodução de conteúdos nos moldes em que aprendeu enquanto estudante, mas também um ambiente de experimentação, adaptação e inovação. Ainda que, por vezes, a inserção de novas tecnologias represente um desafio — especialmente diante da escassez de incentivos institucionais —, é essencial que o docente se disponha a explorar o potencial das ferramentas interativas como aliadas no processo de ensino-aprendizagem.

Desse modo, o uso de recursos digitais não deve ser encarado como algo meramente suplementar, mas como parte integrante de uma prática docente mais eficaz, dinâmica e alinhada às demandas contemporâneas. Para que experiências como essa se tornem mais frequentes e bem-sucedidas, é indispensável que as instituições de ensino invistam tanto em infraestrutura tecnológica quanto na formação continuada dos



professores, criando condições concretas para que a inovação educacional ocorra de maneira efetiva e contínua.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez Editora, 2008.

SILVA, Andréia Maciel da; FERREIRA, Débora Priscila Costa. **A utilização da plataforma Kahoot como ferramenta de gamificação: uma contribuição para o ensino e a aprendizagem na educação básica**. Revista EDaPECI, v. 22, n. 2, p. 21-35, 2022.

DANTAS, Andreza Magda da Silva; FARIAS, Mariana Soares de; LEITE, Kadygyda Lamara de França. **O USO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DO ENSINO REMOTO**. Campina Grande: Realize Editora, 2021.

GERLING, Gisele Terci Parecido; SANDMANN, André. **Tendências para o ensino de história num contexto de inovações tecnológicas**. Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia, v. 8, n. 19, 2017.

OLIVEIRA, Andréa Fernandes de. **Gamificação no cotidiano escolar: Um mapeamento sistemático de literatura com ênfase em tecnologia e educação**. Porto Alegre, 2018.

OLIVEIRA, Maria Rita Neto Sales. **Tecnologias interativas e educação**. 1999.

REZENDE, Flavia. **As novas tecnologias na prática pedagógica sob a perspectiva construtivista**. Ensaio Pesquisa em Educação em Ciências (Belo Horizonte), v. 2, n. 01, p. 70-87, 2000.

TAMANINI, Paulo Augusto; SOUZA, Maria do Socorro. **As tecnologias digitais no ensino de história no Brasil. Um mapeamento das pesquisas acadêmicas**. Revista Docência e Cibercultura, v. 2, n. 3, p. 141-158, 2018.

