ISSN: 2358-8829

“CÓDIGO HISTÓRIA: DESBLOQUEANDO SABERES”

Kelvin Vinicius de Almeida Alves[1]
Francielly Morgana Trindade Silva [2]
Vitor Ribeiro da Silva Cavalcante [3]

INTRODUÇÃO

A recomposição das aprendizagens constitui um desafio cotidiano para escolas públicas que recebem estudantes com percursos escolares heterogêneos. Dificuldades de compreensão leitora, organização da escrita e resolução de problemas não se restringem às aulas de Língua Portuguesa ou Matemática: repercutem na interpretação de fontes, na construção de argumentos e na compreensão de processos históricos. Nessa perspectiva, o ensino de História pode oferecer situações concretas para que diferentes linguagens sejam mobilizadas em torno de perguntas socialmente relevantes.

O projeto “Código História: Desbloqueando Saberes” foi realizado em 2025 na Escola Cidadã Integral e Técnica Monsenhor Emiliano de Cristo, situada no bairro Nordeste II, em Guarabira, Paraíba. Segundo o projeto pedagógico, a instituição atendia aproximadamente 108 estudantes, com idades entre 15 e 20 anos, provenientes de áreas urbanas e rurais. A escola oferta Ensino Médio Técnico em tempo integral e compartilha sua estrutura física com outra unidade de ensino. A condição de funcionamento compartilhado impõe limites à disponibilidade de espaços, ao mesmo tempo que exige organização coletiva para viabilizar oficinas e outras atividades.

A iniciativa partiu de dificuldades apontadas por avaliações internas e externas e por observações pedagógicas: fragilidades na leitura, na interpretação textual e na aplicação de conhecimentos matemáticos em situações contextualizadas. Em lugar de tratar essas dificuldades como responsabilidade exclusiva de um componente curricular, a proposta tomou a História como eixo de articulação entre investigação, leitura, escrita,

[1] Mestrando do Curso de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva da Universidade Estadual da Paraiba - UEPB, kelvinvinicius945@gmail.com;
[2] Especialista em Metodologia do ensino de História e Geografia pela Faculdade Venda Nova do Imigrante - FAVENI, francielly.silva@professor.pb.gov.br;
[3] Graduado pelo Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, vitor.ribeiro@professor.pb.gov.br;

ISSN: 2358-8829

cálculo e argumentação. A escolha também dialogou com interesses juvenis por desafios, narrativas e jogos digitais.

O objetivo central consistiu em favorecer a recomposição de habilidades de Língua Portuguesa e Matemática por meio de experiências gamificadas ancoradas em temas históricos. De maneira articulada, buscou-se ampliar a participação estudantil, estimular a produção autoral, diversificar as formas de expressão e fortalecer os vínculos com a escola. O planejamento estabeleceu metas específicas para desempenho, protagonismo, equidade e frequência, que orientaram o acompanhamento das ações ao longo do ano.

Este artigo sistematiza a experiência descrita no projeto e no relatório de execução de 2025, examinando as decisões pedagógicas, as quatro dinâmicas desenvolvidas e os resultados registrados pela escola. A questão orientadora é compreender de que modo a gamificação interdisciplinar foi organizada para tornar a leitura e o raciocínio lógico parte de atividades históricas significativas.

A análise considera tanto as potencialidades relatadas quanto os limites das evidências disponíveis, distinguindo metas planejadas, observações qualitativas e indicadores numéricos apresentados no relatório.

A relevância da experiência reside menos na simples incorporação de jogos às aulas e mais no modo como cada desafio exigiu interpretar informações, discutir alternativas e justificar decisões. Essa orientação aproxima a intervenção das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular, sobretudo comunicação, pensamento científico, crítico e criativo, argumentação, cultura digital e responsabilidade. Também permite discutir em que condições atividades motivadoras se convertem em oportunidades efetivas de aprendizagem.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O trabalho caracteriza-se como relato analítico de uma intervenção pedagógica, fundamentado em análise documental do projeto “Código História: Desbloqueando Saberes”, do relatório final de execução e do resumo submetido ao CONEDU. O recorte temporal abrange junho a dezembro de 2025. Não se trata de experimento controlado, tampouco de pesquisa com grupo de comparação; os resultados discutidos correspondem aos registros disponibilizados pela equipe responsável pela experiência.

ISSN: 2358-8829

O planejamento foi organizado em etapas sucessivas. Inicialmente, a equipe considerou avaliações internas, desempenhos anteriores, observações em sala, escutas e simulados relacionados às exigências de leitura e resolução de problemas. Em junho, a proposta foi apresentada à comunidade escolar e acompanhada por estudos dirigidos sobre Egito Antigo, Roma Antiga, Iluminismo e Brasil Colônia. Esses conteúdos ofereceram referências para a elaboração de narrativas, perguntas e desafios interdisciplinares.

Entre julho e agosto, oficinas de pesquisa, escrita, planejamento narrativo e prototipagem envolveram grupos de estudantes na criação de roteiros, personagens, pistas e fases de jogos. A partir de agosto, as oficinas semanais passaram a reunir leitura orientada, análise de documentos e mapas, interpretação de gráficos, cálculo, debate e correção compartilhada. As produções foram acompanhadas por diários de bordo, portfólios impressos, registros de atividades e observações da participação, conforme descrito no relatório.

Quatro formatos estruturaram a intervenção: Super Prota, Show do Prota, Quem Quer Ser Aprovado? e Protagonista Oculto. A progressão por fases, os quizzes e os enigmas foram concebidos para mobilizar operações cognitivas diferentes. Enquanto algumas rodadas privilegiavam a identificação e a interpretação de informações, outras solicitavam inferências, comparação de dados, formulação de hipóteses ou explicações orais e escritas. A mediação docente articulou as regras de cada jogo aos objetivos curriculares.

Para esta sistematização, os registros foram organizados em três eixos de análise: articulação interdisciplinar dos conteúdos; autoria, cooperação e mediação pedagógica; e acompanhamento de desempenho, participação e frequência. Os percentuais apresentados no relatório foram conferidos aritmeticamente, mas não foi possível examinar as planilhas originais, os denominadores por indicador ou a equivalência dos instrumentos inicial e final. Por essa razão, são tratados como dados informados pela documentação escolar, sem inferência causal independente.

As fotografias e reproduções de telas presentes no relatório documentam atividades, materiais e momentos de participação, mas não substituem instrumentos de avaliação da aprendizagem. A reprodução de imagens identificáveis de estudantes exigiria confirmação das autorizações de uso; por cautela, este artigo privilegia a descrição textual e os quadros sintéticos. Não há, entre os arquivos analisados,

ISSN: 2358-8829

documentação suficiente para afirmar aprovação específica por comitê de ética, razão pela qual tal informação não é atribuída à experiência.

REFERENCIAL TEÓRICO

A gamificação, compreendida como o emprego de elementos característicos dos jogos em contextos não necessariamente lúdicos, pode organizar objetivos, desafios, progressão e devolutivas de modo a favorecer o envolvimento com as tarefas (DETERDING et al., 2011). Seu valor pedagógico, entretanto, depende do que os estudantes precisam pensar e produzir para avançar. Pontuações e recompensas, isoladamente, não garantem compreensão conceitual; a aprendizagem exige que a ação seja acompanhada de interpretação, argumentação e retomada de erros.

No projeto analisado, o recurso à gamificação não aparece como atividade paralela ao currículo, mas como forma de estruturar experiências nas quais História, leitura e Matemática se encontram.

A análise de um mapa, por exemplo, pode exigir compreensão do contexto histórico e leitura de escala ou localização; a interpretação de um documento pode demandar inferência, identificação de interesses e organização de justificativas. Essas situações dão concretude à proposta de integrar saberes sem dissolver a especificidade de cada área.

As metodologias ativas oferecem uma referência para compreender o deslocamento do estudante da posição de receptor de respostas para a de participante na formulação e no exame de problemas (BACICH; MORAN, 2018). O papel do professor, nesse movimento, não desaparece: torna-se decisivo na seleção de fontes, no grau de complexidade das perguntas, na organização dos grupos e na qualidade das devolutivas. A mediação é especialmente importante quando há diferenças expressivas entre os repertórios e os ritmos de aprendizagem.

A dimensão social do aprender, presente na perspectiva histórico-cultural evocada no projeto, ajuda a interpretar a relevância das discussões entre pares. Ao justificar uma hipótese ou ouvir uma estratégia alternativa, o estudante precisa reorganizar ideias e negociar significados. A participação em grupos, porém, não é prova automática de desenvolvimento individual; por isso, a observação das interações deve ser

complementada por produções que permitam reconhecer o que cada participante efetivamente compreendeu.

A pedagogia da autonomia de Freire (1996) também contribui para pensar o vínculo entre autoria e formação crítica. Criar perguntas, selecionar indícios e defender interpretações envolve reconhecer o estudante como sujeito de conhecimento, sem dispensar a exigência de fundamentação. No ensino de História, essa postura impede que o jogo se reduza à memorização de nomes e datas: importa interrogar documentos, relacionar processos e compreender que explicações históricas são construídas a partir de evidências.

Por fim, a BNCC (BRASIL, 2017) oferece uma orientação geral para o trabalho com linguagens, cultura digital, argumentação e resolução de problemas. A relação com o currículo deve ser compreendida como aproximação entre competências e tarefas concretas, não como demonstração de domínio integral dessas competências. O acompanhamento formativo é o elo necessário entre uma atividade bem concebida e a possibilidade de afirmar avanços na aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira dimensão identificada nos documentos refere-se à transformação dos conteúdos históricos em situações de investigação. No Super Prota, inspirado na lógica de progressão de jogos de plataforma, os estudantes avançavam por níveis ao solucionar questões históricas e matemáticas de complexidade crescente. O relatório menciona leitura inferencial, interpretação de fontes, proporções, medidas e cálculos associados a construções e organizações socioeconômicas de diferentes períodos. A sequência exigia compreender o enunciado antes de escolher procedimentos, aproximando a leitura de problemas do raciocínio matemático.

O Show do Prota adotou a estrutura de quiz colaborativo, com perguntas objetivas e discursivas relacionadas aos conteúdos estudados. As equipes analisavam alternativas, interpretavam gráficos e justificavam respostas. A correção mediada pela professora foi descrita como oportunidade para examinar erros e retomar conceitos, evitando que o acerto se tornasse o único critério de participação. O formato possibilitou trabalhar comunicação oral e tomada de decisão coletiva, especialmente quando respostas distintas precisavam ser comparadas.

ISSN: 2358-8829

No Quem Quer Ser Aprovado?, organizado em duplas ou trios, os desafios envolveram leitura de mapas, documentos históricos, análise de informações e aplicação de conceitos matemáticos. O trabalho em pequenos grupos ampliou as ocasiões de negociação de respostas e explicitação de raciocínios. A colaboração aparece, assim, como parte da tarefa intelectual: para avançar, não bastava escolher uma alternativa; era necessário discutir por que determinada interpretação se sustentava melhor diante das informações apresentadas.

O Protagonista Oculto assumiu formato investigativo inspirado no jogo Detetive. Pistas textuais, numéricas e iconográficas foram articuladas à análise de personagens, acontecimentos e processos históricos. As equipes formulavam hipóteses, eliminavam possibilidades e apresentavam conclusões justificadas. Entre as quatro propostas, essa dinâmica torna particularmente visível a relação entre leitura crítica, seleção de evidências e argumentação, competências relevantes tanto para a História quanto para outros componentes curriculares.

Outra dimensão importante foi a autoria. O relatório descreve oficinas nas quais estudantes produziram roteiros, enigmas, fases e materiais para os jogos, em vez de apenas responderem a desafios prontos. Essa participação amplia as exigências cognitivas: elaborar uma pergunta demanda selecionar um conteúdo, antecipar respostas possíveis e avaliar a clareza do enunciado. A produção autoral também favoreceu diferentes formas de contribuição, como escrita, organização visual, pesquisa e apresentação oral.

Os registros qualitativos indicam maior envolvimento nas oficinas, ampliação das interações e fortalecimento da autonomia para realizar tarefas. Os quadros do relatório caracterizam a participação inicial como irregular e descrevem, ao final, envolvimento mais contínuo nas fases gamificadas. De maneira semelhante, apontam mudanças na comunicação oral, na colaboração e no vínculo com a escola. Essas observações são relevantes para compreender o processo, embora não permitam, sozinhas, estabelecer a intensidade ou a duração dos efeitos.

O relatório também apresenta uma tabela comparativa com indicadores percentuais de junho e dezembro de 2025. Os valores indicados estão reproduzidos de forma sintética no Quadro 1. As diferenças em pontos percentuais foram recalculadas a partir dos percentuais informados. A redução relativa de ausências foi de

aproximadamente 77,8%, arredondada para 78% no documento de origem; essa medida não equivale a uma redução de 78 pontos percentuais.

Quadro 1 – Indicadores registrados no relatório de execução (2025)

Indicador	Inicial	Final	Variação
Compreensão leitora	38%	72%	+34 p.p.
Interpretação textual	35%	68%	+33 p.p.
Raciocínio lógico	40%	75%	+35 p.p.
Matemática básica	32%	66%	+34 p.p.
Engajamento	55%	92%	+37 p.p.
Ausências	18%	4%	−14 p.p. (−77,8% relativos)
Protagonismo estudantil	40%	90%	+50 p.p.
Produções argumentativas	3	14	+11 (≈366,7%)

Fonte: elaboração a partir da Tabela 3 do relatório de execução (2025). p.p. = pontos percentuais.

Os indicadores de aprendizagem variam entre 33 e 35 pontos percentuais, conforme as categorias adotadas no documento. Essas medidas não são intercambiáveis: “domínio adequado”, “acertos” e “desempenho satisfatório” representam critérios potencialmente distintos. Sem acesso às matrizes de correção e às respostas individuais, não é possível assegurar que todas as comparações utilizem escalas equivalentes. Ainda assim, a tabela permite identificar quais dimensões a escola procurou acompanhar durante a intervenção.

A evolução de 55% para 92% de participação contínua corresponde a 37 pontos percentuais. Já a passagem de 40% para 90% de protagonismo ativo representa 50 pontos percentuais. Ambos os indicadores se referem a participação, mas não medem a mesma característica. A primeira informação descreve continuidade do envolvimento; a segunda, a condição de assumir tarefas e decisões. A distinção é importante para não confundir presença, engajamento e aprendizagem.

Quanto às ausências relacionadas às atividades do projeto, a média informada passou de 18% para 4%. O dado é compatível com melhora de frequência nesse recorte, mas não permite concluir, sem informações adicionais, que houve redução da evasão

ISSN: 2358-8829

escolar em sentido administrativo. Evasão, abandono e faltas são fenômenos relacionados, porém distintos, e exigem indicadores próprios para sua mensuração.

A quantidade de produções argumentativas estruturadas aumentou de três para catorze. Esse crescimento constitui evidência de ampliação da produção registrada, mas não permite aferir, por si, qualidade textual ou domínio argumentativo. Uma análise de amostras com critérios comuns poderia verificar se os textos passaram a apresentar maior clareza, uso de evidências, encadeamento de ideias e revisão de argumentos.

A leitura conjunta dos registros qualitativos e quantitativos sugere que as oficinas criaram oportunidades diversificadas de participação e aplicação de conhecimentos. A mediação docente foi decisiva ao conectar o andamento dos jogos à retomada dos conteúdos. A interpretação pedagógica mais consistente, portanto, é a de uma experiência promissora e documentada, cujos indicadores escolares apontam avanços, mas cuja atribuição causal e mensuração de efeitos requerem investigação complementar.

O encerramento, em dezembro, reuniu apresentações de jogos, roteiros, fases e produções escritas à comunidade escolar. Esse momento funcionou como socialização do percurso e reconhecimento do trabalho coletivo. A visibilidade das produções é um resultado concreto da proposta; já a consolidação de competências de longo prazo dependeria de acompanhamento posterior, não apresentado nos documentos examinados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência “Código História: Desbloqueando Saberes” evidencia uma possibilidade concreta de organizar a recomposição de aprendizagens sem separar artificialmente as competências de leitura, escrita e Matemática dos conteúdos históricos. As quatro dinâmicas relatadas transformaram perguntas curriculares em desafios que exigiam interpretar fontes, comparar informações, calcular, argumentar e construir respostas coletivas. A intencionalidade pedagógica residiu na articulação entre essas operações, e não apenas no caráter lúdico das atividades.

O percurso documentado também atribuiu aos estudantes um papel na criação dos materiais e na condução das tarefas. As oficinas de pesquisa, elaboração de roteiros e prototipagem mostram que a participação não se restringiu ao momento do jogo. Ao produzir pistas e questões, os grupos precisaram tomar decisões sobre linguagem, conteúdo e forma de apresentação. Para a prática docente, essa dimensão sugere que o

protagonismo pode ser trabalhado por meio de responsabilidades intelectuais concretas, acompanhadas de orientação e devolutivas.

Os indicadores registrados pela escola apontam melhorias em compreensão leitora, interpretação textual, raciocínio lógico, Matemática básica, engajamento e protagonismo, além de diminuição das ausências relacionadas às atividades. Tais resultados são promissores como registro institucional de acompanhamento, mas devem ser interpretados com prudência. A ausência, nos materiais examinados, de planilhas primárias, descrição das amostras e critérios completos dos instrumentos limita a comparação e impede atribuir exclusivamente ao projeto as variações observadas.

Entre os aprendizados metodológicos, destaca-se a importância de combinar registros de participação com evidências individuais de aprendizagem. Em futuras edições, seria útil explicitar habilidades avaliadas em cada fase, preservar amostras anonimizadas das produções, utilizar rubricas conhecidas pelos estudantes e aplicar instrumentos inicial e final comparáveis. Também convém documentar adaptações de acessibilidade, estratégias de acompanhamento de estudantes em maior vulnerabilidade e procedimentos de autorização para uso de imagens.

A continuidade da iniciativa pode envolver a ampliação do repertório de fontes históricas, a criação de novos jogos pelos próprios estudantes e o intercâmbio de materiais entre professores de diferentes áreas. A experiência aponta que a gamificação encontra maior consistência quando se vincula à leitura rigorosa, ao debate fundamentado e ao acompanhamento formativo. Nesse sentido, seu principal contributo é mostrar que aprender História também pode significar desenvolver instrumentos para compreender problemas, avaliar evidências e participar criticamente da vida escolar e social.

Palavras-chave: Gamificação, Interdisciplinaridade, Metodologias ativas.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017.

ISSN: 2358-8829

DETERDING, Sebastian et al. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. In: CHI 2011 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. New York: ACM, 2011.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SILVA, Francielly Morgana Trindade. Código História: Desbloqueando Saberes: projeto Professor Nota Mil 2025. Guarabira, PB, 2025. Documento pedagógico não publicado.