ISSN: 2358-8829

A GAMIFICAÇÃO ANALÓGICA COMO ESTRATÉGIA DE METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE HISTÓRIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Eliane da Silva Ferreira [1]
Gercivania Gomes da Silva [2]

INTRODUÇÃO

O ensino de História nos anos finais do Ensino Fundamental enfrenta desafios diários e complexos, frequentemente associados a episódios de indisciplina, desmotivação e barreiras na assimilação de conteúdos abstratos ou distantes da realidade imediata dos estudantes. A abordagem da temática dos povos indígenas da América, prevista no contexto das diretrizes curriculares brasileiras, exige do corpo docente o desenvolvimento de metodologias que favoreçam a participação ativa dos estudantes e a construção do conhecimento histórico.

Nesse horizonte metodológico, a ludicidade e os jogos de tabuleiro didáticos emergem como ferramentas estruturantes do processo de ensino-aprendizagem. Ao transformar a sala de aula em um espaço dinâmico de interatividade e resolução de problemas, a gamificação atua no estímulo socioemocional e na reorganização das dinâmicas interpessoais.

Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre o uso da gamificação analógica como estratégia de metodologia ativa no ensino de História em turmas do 7º ano do Ensino Fundamental II de uma escola pública. A proposta surgiu diante da necessidade de enfrentar o desinteresse discente e favorecer a participação ativa dos estudantes, especialmente em contextos com acesso limitado a recursos digitais.

O objetivo deste artigo é relatar e analisar a aplicação de um jogo de tabuleiro didático sobre os Povos Nativos da América em três turmas de 7º ano do Ensino Fundamental (7º A, 7º B e 7º C) que apresentam perfis comportamentais, densidades populacionais e ritmos de aprendizagem distintos. Busca-se investigar em que medida a estratégia lúdica contribui para a

[1] Pós-graduanda do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação do Instituto Federal do Sertão Pernambucano - IFSertãoPE, eliane.silva2@aluno.ifsertao-pe.edu.br;
[2] Doutoranda em Educação pela Universidade Federal do Paraná - PR, gercivania.gomes@ifsertao-pe.edu.br.

ISSN: 2358-8829

elevação do foco, o incentivo ao estudo prévio, a inclusão plena e a superação dos desafios operacionais próprios da rotina escolar.

A experiência consistiu na aplicação de um jogo de cartas temático sobre os povos indígenas, estruturado a partir de mecânicas de progressão em trilhas e resolução de desafios cognitivos em formato de quiz. A atividade foi desenvolvida ao longo das aulas da disciplina, buscando articular conteúdos curriculares à construção colaborativa do conhecimento. Durante a aplicação, foram realizadas observações sistemáticas da participação dos estudantes, bem como registros das interações e das estratégias utilizadas pelos grupos. Os resultados indicaram aumento no engajamento dos alunos, maior participação nas discussões e indícios de avanço na compreensão de conceitos históricos, especialmente no que se refere à diversidade cultural e à problematização de narrativas históricas. Além disso, a prática favoreceu a interação entre os estudantes e contribuiu para a construção de um ambiente mais colaborativo em sala de aula. Como limitações, destacam-se o caráter localizado da experiência e a ausência de instrumentos formais de mensuração, o que não permite generalizações.

MATERIAIS E MÉTODOS

O estudo caracteriza-se como um relato de experiência pedagógica de natureza qualitativa, fundamentado na observação participante direta e contínua realizada pela docente responsável durante as sessões de aplicação do jogo.

A intervenção foi desenvolvida em três turmas do 7º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública: a turma A era numerosa, mas apresentava envolvimento e disciplina; a turma B também era numerosa e apresentava histórico de indisciplina e dispersão sonora; e a turma C tinha menos estudantes, mas apresentava dificuldades de aprendizagem e de compreensão de conceitos abstratos e regras operacionais.

Em todas as turmas, a atividade envolveu estudantes com deficiência (PcD). A dinâmica previu a organização dos estudantes em equipes colaborativas. O acompanhamento da atividade foi realizado por meio de registros em diário de campo, considerando aspectos como engajamento, interação social, autonomia na realização das tarefas, cumprimento das regras e nível de ruído em sala.

REFERENCIAL TEÓRICO

ISSN: 2358-8829

O ensino de História tem vivenciado novas possibilidades em sua aprendizagem. Aquela disciplina vista pelos alunos como chata e sem importância aos poucos está se modificando e encontrando novos caminhos para uma aprendizagem significativa. Segundo Oliveira (2002), a história é um processo dinâmico e em contínua transformação, no qual cada indivíduo atua como agente ativo e corresponsável. Essa compreensão capacita os jovens a refletirem criticamente sobre sua realidade e seu papel na sociedade, vislumbrando novas possibilidades de transformação. No mesmo sentido Seffner (2010) argumenta que o ensino de História não serve para acumular datas, mas para oferecer uma densidade à visão de mundo do aluno.

A História vista dessa forma, deixa de ser um conjunto de informações sobre o passado e se torna um vasto campo de reflexão, pois conhecer a História não é memorizar grande número de acontecimentos, mas sim compreender esses acontecimentos. Assim, o estudante pode compreender que a realidade em que vive está relacionada a processos históricos anteriores e que suas ações no presente também participam da construção do futuro. Essa compreensão favorece o questionamento crítico da realidade. Dessa forma se o aluno não é levado a pensar criticamente a história, este será apenas mais um sujeito passivo diante dos poderes que dominam. “Como o aluno não é estimulado a buscar e construir o conhecimento, o resultado será a sedimentação de rotinas marcadas pela passividade intelectual” (Rocha, 2007, p. 61).

Segundo Freire (1970), a consciência crítica possibilita a inscrição dos sujeitos na realidade para melhor conhecê-la e transformá-la, formando-o para enfrentar, ouvir e desvelar o mundo. A tarefa do professor, como mediador, seria ensinar o aluno a levantar problemas, ou seja, em cada aula de História transformar temas em problemas, dando ao aluno a oportunidade de participar do processo do construir a História. Seffner (2010) coloca que o objetivo de uma aula de História é a produção de saberes que façam sentido aos alunos, que sirvam para que eles questionem acerca de sua vida social, de seus valores, de sua história enfim. A partir dessa premissa podemos dizer que o objetivo de uma aula de História é a realização de aprendizagens significativas para os alunos, e não somente isso, mas que esses alunos tenham uma compreensão crítica do mundo em que vivem. E para que isso aconteça será necessário por parte do professor de novas metodologias que induza o aluno nesse caminho do conhecimento histórico.

Nos dias de hoje muito se fala e se utiliza das metodologias ativas em sala de aula. A gamificação faz parte dessa metodologia, e muito se utiliza principalmente pelo seu poder de engajamento e aprendizado em forma de entretenimento. A gamificação vem se destacando em sala de aula. Pois estimula a motivação dos alunos devido a seus elementos e mecânicas de jogos. Essa motivação torna a aprendizagem mais significativa. Cabral (2022) destaca que uma

ISSN: 2358-8829

das características da gamificação que explica o seu sucesso entre os jovens e seu crescimento ao longo dos últimos anos é o fato de motivar o jogador, pois a motivação sustenta a ação desse indivíduo. E quando há motivação consequentemente há uma maior disposição para a aprendizagem.

> Partindo do pressuposto de que aprendemos com muito mais facilidade qualquer coisa quando estamos interessados ou motivados, um dos objetivos da inserção do jogo como ferramenta de ensino é justamente provocar esse interesse ou motivação. Por isso a arquitetura do jogo educativo deve ser construída e pensada para chamar a atenção do aluno para que ele voluntariamente participe do jogo, pois uma das características do jogo que o torna prazeroso e divertido é que ele seja uma atividade voluntária (Monteiro,2024, p. 45).

Temos problemáticas que muitas vezes impedem o uso de tecnologias digitais na educação, como o dificil acesso a internet ou o fato de nem todos os alunos terem a possibilidade de acesso a aparelhos celulares ou outros meios digitais. Como alternativa viável para cenários marcados pela escassez de infraestrutura digital, a Gamificação Desplugada surge como um modelo democrático de ensino, fazendo com que se pense em alternativas como a gamificação analógica em vez da gamificação digital no ensino de História. Segundo Bevenuto (2026), os jogos analógicos são práticas lúdicas que dispensam o uso de recursos digitais, utilizando componentes simples como tabuleiros, cartas ou apenas a comunicação verbal — e promovendo o contato direto entre os jogadores. O autor destaca que a facilidade de customizar as regras e dinâmicas desses jogos simplifica sua aplicação pedagógica. Assim, a eficácia educativa da gamificação não depende do suporte tecnológico utilizado, mas sim do planejamento da atividade, da atuação do professor e das metas de aprendizado estabelecidas.

A aplicação de metodologias de jogo em sala de aula é uma excelente forma de incrementar várias capacidades cognitivas, como a concentração, a criatividade, o pensamento crítico, a lógica, o raciocínio, a memória, a rapidez de processamento, entre outras, que auxiliam os jovens no processo de aprendizagem (Silva, 2023, p. 32).

A adoção da gamificação no ambiente escolar impõe desafios práticos aos docentes, uma vez que o distanciamento dos modelos tradicionais de ensino exige suporte e capacitação apropriados. De acordo com Silva (2023), os professores demandam tempo, orientação e subsídios teóricos e práticos para se adaptarem a essa nova dinâmica pedagógica. Por esse motivo, o autor defende que a implementação bem-sucedida dessas práticas inovadoras depende diretamente de investimentos em programas de formação contínua voltados para o corpo docente.

ISSN: 2358-8829

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo de tabuleiro didático sobre os Povos Nativos da América permitiu mapear diferentes dinâmicas comportamentais e cognitivas no Ensino Fundamental II, evidenciando como a gamificação interage de maneira distinta a depender do perfil de cada turma.

No 7º ano A, turma com grande quantitativo de alunos, a intervenção exigiu a formação de grupos numericamente expressivos. Observou-se que as equipes que haviam estudado previamente o conteúdo avançaram no tabuleiro, o que sugere a mobilização dos conhecimentos históricos durante a atividade.

Por outro lado, o elevado número de alunos agrupados e a intensa empolgação com a partida resultaram em altos níveis de ruído, impondo sérios desafios ao controle da intensidade sonora da sala. A experiência indica que turmas volumosas demandam adequações no design do jogo ou na divisão de papeis dentro dos grupos para atenuar o ruído sem podar a motivação dos participantes. A atividade mostrou-se, contudo, altamente inclusiva na recepção dos Alunos com Deficiência (PcD).

O 7º ano B, historicamente caracterizado por altos índices de indisciplina e dispersão sonora, apresentou uma mudança comportamental marcante durante a intervenção lúdica. Constatou-se uma alteração positiva na postura dos estudantes habitualmente mais indisciplinados, que mantiveram foco ininterrupto e engajamento do início ao fim da aula. A estrutura de regras e o objetivo claro do jogo atuaram como um catalisador de atenção, direcionando a energia da turma para a realização da tarefa pedagógica.

Como exceção ao engajamento geral, registrou-se a recusa de uma aluna com perfil tímido e reservado. Por se tratar de uma conduta recorrente em atividades de dinâmica coletiva, o fato evidencia que metodologias ativas baseadas na interação entre pares nem sempre contemplam automaticamente estudantes com perfis introspectivos, demandando estratégias individuais de acolhimento e mediação prévia.

O 7º ano C, caracterizado por menor densidade populacional, porém com maior histórico de defasagem de aprendizagem, apresentou barreiras iniciais na assimilação das regras e da mecânica do jogo. O tempo despendido na mediação instrucional e na interpretação das normas reduziu a fluidez das partidas, fazendo com que poucos grupos avançassem significativamente no tabuleiro dentro do limite da aula.

ISSN: 2358-8829

Apesar da menor progressão no jogo, a intervenção gerou uma reação positiva: o envolvimento foi irrestrito — incluindo a participação efetiva de todos os alunos PcD — e a interrupção da aula resultou em expectativa coletiva para jogar novamente. Esse fator indica que, mesmo quando o objetivo instrucional do jogo sofre desaceleração por dificuldades operacionais, a ludicidade preserva a motivação intrínseca para a aprendizagem.

A análise das três turmas evidenciou envolvimento e entusiasmo, especialmente, inclusão irrestrita de alunos PcD. durante a atividade, mas também revelou desafios relacionados à competitividade entre os grupos. Em algumas situações, a disputa tornou o ambiente tenso, exigindo intervenções da docente para retomar o caráter colaborativo da proposta. Quanto às limitações metodológicas, por se tratar de um relato de experiência situado em um contexto escolar específico e sem instrumentos padronizados de mensuração, os resultados devem ser interpretados com cautela e não permitem generalizações para outras realidades.

De modo geral, o recurso didático fundamentado na ludicidade proporcionou resultados altamente positivos no tocante ao entusiasmo, ao engajamento e à inclusão social de alunos com deficiência, além de promover o foco na tarefa proposta. Como ponto de atenção, observou-se que determinados grupos exacerbaram o espírito de disputa, atribuindo ao jogo um caráter excessivamente competitivo.

Apesar das contribuições potenciais da gamificação, sua aplicação apresenta limitações. Cabral (2022) discute aspectos que podem comprometer sua utilização, enquanto Silva (2023) destaca a importância da adequação da proposta ao contexto educacional. Na experiência relatada, a recusa de uma estudante em participar e as dificuldades de organização observadas em algumas turmas reforçam a necessidade de considerar os diferentes perfis dos estudantes e de planejar estratégias de mediação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do jogo de tabuleiro didático sobre os Povos Nativos da América demonstrou ser uma intervenção pedagógica de expressivo valor prático e reflexivo no cotidiano do Ensino Fundamental II. A experiência evidenciou que metodologias ativas baseadas em jogos têm a capacidade de reconfigurar ambientes escolares complexos, convertendo turmas historicamente caracterizadas pela indisciplina ou pelo elevado ruído em espaços de foco, colaboração e motivação intrínseca.

Entre os principais ganhos da intervenção, destacam-se a capacidade de mobilização autônoma do estudo prévio, o engajamento ininterrupto de estudantes indisciplinados e, sobremaneira, a participação dos estudantes com deficiência durante a atividade. Por outro lado, a prática revelou desafios pedagógicos que demandam contínuo aprimoramento, tais como o gerenciamento do ruído ambiente em turmas muito numerosas, a mediação do excesso de competitividade entre grupos e o acolhimento de estudantes com perfis acentuadamente reservados ou tímidos, que podem não se integrar espontaneamente a dinâmicas coletivas.

Reforça-se que, devido ao caráter localizado do estudo e à ausência de instrumentos formais de mensuração quantitativa, os resultados obtidos não devem ser objeto de generalizações. Recomenda-se que pesquisas e intervenções futuras incorporem rubricas e instrumentos padronizados de medição de desempenho conceitual, além de estratégias de design instrucional adaptadas para mitigar o tempo de assimilação de regras em turmas com maiores dificuldades de aprendizagem.

Conclui-se que, na experiência relatada, a gamificação analógica constituiu uma alternativa viável para dinamizar o ensino de História, favorecendo o envolvimento dos estudantes e oferecendo possibilidades de participação em contextos com acesso limitado a recursos digitais. Sua aplicação, contudo, exige planejamento e mediação docente, considerando as características de cada turma e as dificuldades observadas durante a atividade.

Palavras-chave: Ensino de História, Gamificação Analógica, Metodologias Ativas.

REFERÊNCIAS

BEVENUTO, V. V. Gamificação e jogos analógicos no ensino-aprendizagem: uma proposta didática com narrativa investigativa . **OBSERVATÓRIO DE LA ECONOMÍA LATINOAMERICANA,** *[S. l.]*, v. 24, n. 1, p. e12866, 2026. DOI: 10.55905/oelv24n1-053. Disponível em: https://ojs.observatoriolatinoamericano.com/ojs/index.php/olel/article/view/12866 Acesso em: 6 maio 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC/SEB, 2018.

BRASIL. **Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008**. Altera a Lei nº 9.394/1996, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". Brasília, 2008.

CABRAL, Miguel Ferreira. **Mais que um simples jogo: as potencialidades da gamificação no ensino da História**. 2022. Dissertação de Mestrado. Universidade do Porto (Portugal). Disponível em: https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/146319/2/595666.pdf . Acesso em 20 de maio 2026.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

MONTEIRO, Claúdia. **Gamificação e Jogos no Ensino de História**. Pleiade, 18(43): 40-47, Abr.-Jun., 2024. Disponível em: https://pleiade.uniamerica.br/index.php/pleiade/article/view/1021 Acesso em: 05 de maio 2026.

OLIVEIRA, Ana Paula de Matos. O ensino de História nos primeiros ciclos do Ensino Fundamental: Breves considerações. **Revista de Pedagogia**, ano 3, número 6, 2002.

ROCHA, Ubiratan. Reconstruindo a História a partir do imaginário do aluno. In: NIKITIUK, Sônia Maria Leite (org.). **Repensando o ensino de História**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SEFFNER, Fernando. Saberes da docência, saberes da disciplina e muitos imprevistos: atravessamentos no território do ensino de História. In: **Ensino de história**: desafios contemporâneos / org. Véra Lucia Maciel Barroso... [et al.]. – Porto Alegre: ANPUH/RS, 2010.

SILVA, Jéssica Filipa Almeida. **Dar Asas à História a Gamificação como Estratégia de Aprendizagem da História**. 2023. Dissertação de Mestrado. Universidade do Porto (Portugal). Disponível em: https://www.proquest.com/openview/d6261ae84ab056667167572e99399f1f/1?cbl=2026366&diss=y&pq-origsite=gscholar. Acesso em 20 de maio 2026.