

# **GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: UM CASO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS CRÍTICAS E ENGAJAMENTO A PARTIR DA REVOLUÇÃO PERNAMBUCANA DE 1817**

Nathaly Maria dos Santos <sup>1</sup>  
Maria do Carmo da Silva <sup>2</sup>

## **RESUMO**

A crescente relevância da gamificação como estratégia pedagógica, especialmente no contexto da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), busca promover uma abordagem mais ativa e interdisciplinar no ensino. A gamificação, ao integrar elementos de jogos no ambiente educacional, tem o potencial de transformar a dinâmica tradicional de ensino, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo. Frente ao exposto, o objetivo deste estudo é apresentar uma atividade de *gamificação* para o ensino de História, focada no contexto da Revolução Pernambucana de 1817. Em sua primeira parte, a pesquisa traz uma revisão da literatura, explorando como a *gamificação* tem sido aplicada no ensino de História. São discutidos os principais desafios, bem como as contribuições, incluindo o aumento do engajamento dos alunos e a facilitação da compreensão de conteúdos complexos. No segundo momento, é detalhada a descrição de uma atividade de gamificação projetada para abordar a Revolução Pernambucana de 1817. A atividade foi desenvolvida para incentivar a participação ativa dos alunos, utilizando mecânicas de jogo para explorar eventos históricos, personagens e contextos sociais da época. A metodologia empregada nesta pesquisa incluiu uma revisão de artigos científicos e trabalhos acadêmicos relevantes, além de pesquisa documental que permitiu um aprofundamento no contexto histórico e na aplicação prática da gamificação. Os resultados sugerem que a gamificação pode promover um maior engajamento dos alunos, facilitando a compreensão de conceitos históricos complexos e estimulando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Conclui-se que a integração da gamificação na prática pedagógica representa uma oportunidade promissora para enriquecer a aprendizagem histórica, contribuindo para a formação de alunos mais críticos e participativos.

**Palavras-chave:** Educação, Aprendizagem ativa, Engajamento.

---

<sup>1</sup> Mestre em Ensino de História pela Universidade de Pernambuco (UPE), graduada em História pela Universidade Católica de Pernambuco e Especialista em Gestão da Educação em espaço escolar e não escolar (FAFIRE). E-mail: nathaly.historia@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre em Ensino de História pela Universidade de Pernambuco (UPE). E-mail: mariadocarmo.silva@upe.br

## INTRODUÇÃO

No cenário educacional contemporâneo, o ensino de História enfrenta desafios significativos relacionados à promoção de uma aprendizagem significativa e contextualizada, capaz de ir além da mera memorização de datas e eventos. Essa formação conteudista vai em sentido contrário ao que se espera para a disciplina de História, de que esta desempenhe um papel fundamental na formação dos estudantes, não apenas fornecendo conhecimentos sobre o passado, mas também ajudando a compreender as dinâmicas sociais, culturais e políticas que moldaram o mundo em que vivemos.

No entanto, tradicionalmente, o ensino de História tem sido caracterizado por uma abordagem linear e eurocêntrica, que privilegia determinados eventos e figuras históricas em detrimento de outros, ignorando perspectivas e experiências diversas. Os estudantes são frequentemente incentivados a decorar datas de batalhas ou eventos importantes, sem entender o contexto mais amplo em que esses eventos ocorreram ou as causas subjacentes que levaram a eles. Atribui-se, assim, uma ênfase excessiva na memorização de datas e fatos o que, muitas vezes, reduz o ensino de história a uma série de eventos desconectados, sem espaço para reflexão crítica ou análise contextual (CÉFALO, 2022).

Paralelamente a todo esse contexto, a *gamificação* tem despertado crescente interesse como uma estratégia pedagógica inovadora, capaz de promover maior engajamento dos alunos e facilitar a compreensão de conceitos históricos complexos (RAPOSO NETO; PENTEADO; CARVALHO, 2023; FARIAS; PINTO, 2023). A *gamificação*, que consiste na aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, oferece um potencial considerável para transformar a experiência de aprendizado, tornando-a mais atrativa e participativa.

Frente ao exposto, assume-se como objetivo deste estudo apresentar uma atividade de *gamificação* para o ensino de História, focada no contexto da Revolução Pernambucana de 1817. A justificativa para a realização desta pesquisa é multifacetada. Do ponto de vista acadêmico, discorrer sobre a temática pode contribuir para a literatura ao oferecer uma proposta sobre a utilização da *gamificação* no ensino de História, contextualizada dentro das novas exigências da BNCC (FARIAS; PINTO, 2023). No aspecto social, a relevância do estudo reside na possibilidade de discutir aprimoramentos do processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e eficaz, além de promover uma maior compreensão e apreciação da história por parte dos estudantes. Por fim, como aspecto prático, este estudo pode fornecer percepções valiosas para os docentes

sobre como integrar a *gamificação* de forma eficaz em suas práticas pedagógicas (GRZYBOWSKI, 2022), potencializando o engajamento e o aprendizado dos alunos.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa utilizou uma abordagem qualitativa para apresentar uma atividade de *gamificação* para o ensino de História, focada no contexto da Revolução Pernambucana de 1817. A primeira etapa do estudo envolveu uma pesquisa bibliográfica, que incluiu a análise de artigos científicos e livros sobre *gamificação* e ensino de História (MARCONI; LAKATOS, 2023). Esse levantamento teórico foi fundamental para construir uma base que sustentasse a investigação – a qual está exposta na seção de referencial teórico – e guiasse a formulação das atividades propostas.

Subsequentemente, a proposta de *gamificação* foi desenvolvida pelas autoras com base em observação direta participante. Essa observação ocorreu durante atividades educativas conduzidas com alunos de uma escola da rede pública estadual de Pernambuco. Os diários de observação, mantidos pelas pesquisadoras, registraram detalhadamente as interações e respostas dos alunos às atividades *gamificadas*. Esses relatos foram transcritos e sistematizados, constituindo um rico material empírico que subsidiou a construção da proposta apresentada nos resultados. Essa metodologia permitiu uma análise aprofundada das práticas e percepções dos participantes, possibilitando a elaboração de uma proposta de *gamificação* alinhada às necessidades e contextos específicos dos alunos observados.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A utilização de jogos e *gamificação* no ensino é um tema cada vez mais popular nas últimas décadas, uma vez que as duas abordagens inovadoras são destinadas a aumentar o interesse dos alunos e promover a natureza ativa da aprendizagem. Embora os jogos educacionais tenham sido reconhecidos como atividades valiosas por muito tempo, a noção de *gamificação* é muito mais recente e permite a aplicação de elementos de jogos no processo educacional.

Dessa forma, o uso de jogos em sala de aula representa uma mudança na concepção do processo de ensino e aprendizagem, ao contradizer abordagens mais tradicionais, propondo novas maneiras de conceber como os alunos podem se envolver e

interagir com o conhecimento. Embora a ideia de incorporar o jogo ao ambiente de aprendizado não seja nova, o reconhecimento de seu potencial em todo o mundo para promover um engajamento significativo e profundo dos alunos tem levado a uma adesão mais generalizada entre os professores. Desde jogos de tabuleiro clássicos até aplicativos digitais, a diversidade de jogos disponíveis no mercado oferece várias oportunidades diferentes para os educadores explorarem conceitos, fazer os alunos praticarem habilidades sob a perspectiva de pensamento crítico e questionador.

Ao explorar as ideias subjacentes a este método de ensino e os seus efeitos na educação, podemos obter informações sobre como os jogos podem ser incorporados com sucesso na sala de aula para melhorar o processo de aprendizagem e criar um ambiente educacional mais envolvente e centrado no aluno.

Conceitualmente, os jogos são os produtos elaborados utilizando estratégias próprias, com regras e objetivos que se desejam alcançar, enquanto que a *gamificação* constitui uma metodologia que busca criar ferramentas utilizadas nos jogos, como as estratégias, fases, autonomia do jogador e protagonismo (PAZ, 2019).

O conceito dos jogos é explorado por diversos historiadores, como Johan Huizinga, os quais expõem que o jogo é algo anterior à cultura, visto que é possível observá-lo até entre animais. Para tal autor, “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2001). A *gamificação*, por sua vez, trata-se de um conceito das últimas décadas, descrito pelo *designer* de jogos Nick Pelling em 2002, como a utilização de elementos dos jogos em outras áreas, de modo a agregar aspectos como diversão, imersão, envolvimento e engajamento para atividades que antes não era consideradas atraentes (PAZ, 2019).

Em linhas gerais, quando se faz menção aos jogos em sala de aula, é estabelecida uma relação com o uso de jogos tradicionais ou digitais como ferramenta de ensino. Nesse caso, jogos já moldados/criados são incorporados como uma atividade específica dentro do contexto da aula, com o intuito de reforçar conceitos ou habilidades junto aos discentes.

A ideia de *gamificação*, por sua vez, é usada para designar o processo de incorporação de elementos de *design* e mecânicas de jogo em contextos que não são relacionados a jogos, com o intuito de engajar e motivar as pessoas. Assim, para o contexto da sala de aula, a *gamificação* corresponde ao ato de incorporar no bojo das aulas elementos que envolvam a aplicação de sistemas de recompensa, *rankings*, narrativas, desafios e demais elementos presentes nos jogos, de modo a tornar o

aprendizado mais envolvente e divertido. Dessa forma, pode-se perceber que a *gamificação* constitui um processo mais amplo em diferentes aspectos, não se limitando a uma atividade isolada realizada dentro da aula, como os jogos tradicionais.

Souza (2023) relata que a *gamificação* é uma das inúmeras metodologias ativas que vem crescendo nos últimos anos, principalmente pela intensificação da era digital e do advento das aulas remotas durante a pandemia do Covid-19. A ampliação no seu uso ocorreu também em virtude da própria linguagem instrutiva dos *games*, auxiliando com que as aulas se tornassem mais dinâmicas; bem como pela ampliação das possibilidades de *gamificação*, a partir do maior compartilhamento entre os docentes de dinâmicas, desafios, plataformas e recursos digitais para as suas práticas pedagógicas no contexto do ensino remoto (SOUZA, 2023).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta apresentada neste trabalho corresponde à produção de cartas para diversas aplicações e propostas de *gamificação* para uso em sala de aula, utilizando, de forma exemplificativa, o contexto da Revolução Pernambucana de 1817. Os alunos devem, de forma individual ou em duplas – a critério do professor – produzirem cartas com personagens históricos escolhidos por eles. Para dar suporte à sua elaboração, podem ser utilizados livros didáticos, paradidáticos, materiais complementares e/ou outros textos e mídias impressas.

A atividade de elaboração do jogo, serve como motivação para a realização de pesquisa histórica e compilação de dados por parte dos alunos. A atividade pode ser efetuada, inclusive, de forma conjunta com outras disciplinas, como de educação artística, de modo a fomentar a interdisciplinaridade.

Para auxiliar na imersão dos discentes na proposta, elaborou-se o projeto de criação de um *card*, seguindo o padrão de outros jogos de cartas. Atribuiu-se à proposta o nome “História Viva”, que remete – de forma simples e direta – ao nome em si da área de conhecimento e, ao mesmo tempo, pode ser interpretado de duas outras formas, graças à polissemia do termo “Viva”. O sentido pode ser atribuído considerando-se o termo como uma interjeição que expressa intensa alegria, exultação e júbilo; ou então como sinônimo daquilo que tem vivacidade em si; que pulsa, é dinâmica e irrequieta.

Sugere-se a produção dos *cards* em gráfica, de modo a possibilitar que o elemento visual, por si só, se torne um fator-surpresa, despertando a atenção do público. Todavia,

considerando os recursos da instituição e/ou rede de ensino, o material pode ser também impresso pelo próprio docente. O verso da carta, por sua vez, foi pensado para conter cinco principais elementos/informações. Estes serão os alvos do processo de construção conduzido pelos alunos. São eles:

- a) Ano ou período: espaço no cabeçalho da carta voltado para a inserção de um ano ou período vinculado ao personagem escolhido. Pode ser o ano de nascimento, morte ou período em que participou de algum evento histórico que o aluno julgue importante atribuir à carta;
- b) Nome do personagem: Espaço em destaque para que o aluno possa escrever o nome completo, apelidos e/ou pseudônimos vinculados ao personagem;
- c) Informações gerais e de apoio: área voltada à descrição do personagem. Pode conter informações biográficas, dados sobre a atuação e/ou envolvimento em acontecimentos históricos e *links* com demais personagens, por exemplo. Serve de apoio para a explicação sobre o perfil daquele personagem, com informações que podem auxiliar professor e aluno na construção do *game*;
- d) Foto ou representação gráfica: além das informações de apoio, o aluno também deve pesquisar alguma gravura que represente o personagem. Pode ser um retrato, pintura ou qualquer outro elemento que remeta ao personagem escolhido. Para auxiliar nessa etapa, o professor pode disponibilizar livros, revistas, fotografias ou quaisquer outros materiais impressos. Caso seja possível, também pode oferecer a impressão da foto escolhida pelos alunos, caso esta tenha sido pesquisada a partir de buscadores na *internet*.
- e) Pergunta: Cada carta de personagem deve conter, próximo ao seu rodapé, uma pergunta relacionada ao personagem em questão. Recomenda-se que sejam perguntas fechadas, com 3 opções de respostas, sendo A, B e C. Essa opção traz maior celeridade ao jogo e assemelha a proposta a outros *games* de pergunta-resposta consagrados pela mídia, como “Quem quer ser Milionário” e “Show do Milhão”, por exemplo, que atuam no formato de *quiz*.

Os itens sugeridos constituem aqueles que garantem, minimamente, a jogabilidade proposta para o jogo. Fica a critério do docente solicitar que os *cards* contenham outras informações sobre o personagem, que possam ser interessantes com a proposta de trabalho planejada para a sua sala de aula. Dentre esses, o professor pode sugerir a busca e inserção de informações como: localização espacial, gênero, desejos e anseios, desafios

e barreiras, relações interpessoais, por exemplo. Igualmente, pode ser modificado o estilo da pergunta, migrando de perguntas fechadas, para pergunta aberta, contendo um pequeno texto de apoio para balizar a resposta. Como proposta de personagens, no processo de criação e teste deste projeto, foram sugeridos aos alunos os seguintes personagens que constam no Quadro 1.

**Quadro 1 – Personagens sugeridos para a atividade de *gamificação* sobre a Revolução Pernambucana de 1817**

Amaro Gomes Coutinho	José de Barros Lima (Leão Coroado)
Antônio Carlos de Andrada e Silva	José Inácio Ribeiro de Abreu e Lima (Padre Roma)
Antônio Henriques Rabelo	José Luiz de Mendonça
Caetano Pinto de Miranda Montenegro	José Peregrino Xavier de Carvalho
Cruz Cabugá	Luís do Rego Barreto
Domingos José Martins	Miguel Joaquim de Almeida e Castro (Pe. Miguelinho)
Domingos Teotônio Jorge	Padre João Ribeiro
Gervásio Pires	Vigário Tenório

Fonte: Elaboração Própria

Ressalta-se que a pesquisa e o preenchimento das informações da carta devem ser processos conduzidos pelos alunos, para propiciar um maior envolvimento e engajamento com a proposta. Sobre as perguntas, o professor pode proferir duas orientações quanto à sua elaboração:

- a) A resposta correta deve ser destacada graficamente das demais opções, para facilitar a jogabilidade. Para isso, podem ser utilizados diversos recursos gráficos, como o uso de outra cor de caneta, ou intercalar entre caneta e lápis, uso de marca-texto e/ou simplesmente destaque tipográfico, escrevendo em itálico, sublinhado ou alternância entre letra cursiva e letra de forma, por exemplo;
- b) Preferencialmente, o texto de apoio da carta deve ter informações que subsidiem o aluno após a etapa de pergunta-resposta, na complementação das informações sobre o perfil daquele personagem, como uma ferramenta de apoio.

Conforme mencionado, cada aluno ou dupla confeccionará apenas uma carta. Após a etapa de pesquisa e criação do material – que pode ser realizada ao longo de uma aula, por exemplo – o professor deve avaliar o que fora produzido pelos alunos, de modo a validar as informações sobre os personagens, bem como as perguntas que foram desenvolvidas.

Essas etapas, por si só, guardam consonância com o que indica a BNCC, vide excerto a seguir:

No decorrer do Ensino Fundamental, os procedimentos de investigação em Ciências Humanas devem contribuir para que os alunos desenvolvam a capacidade de observação de diferentes indivíduos, situações e objetos que trazem à tona dinâmicas sociais em razão de sua própria natureza (tecnológica, morfológica, funcional).  
(BRASIL, 2018. p. 353).

Vê-se, portanto, que a etapa de confecção do *card* pode ser inserida dentro daquilo que é preconizado pela BNCC, como capacidade de investigação e de observação sobre diferentes indivíduos e situações. A ação de jogar o *game* e a interação entre os alunos será responsável, por sua vez, pelo debate e a interação em torno do conhecimento produzido por cada indivíduo.

Ao término da etapa de confecção pelos alunos e de validação do conteúdo por parte do professor, este deve informar à toda a sala uma lista dos personagens que foram criados nos *cards*. A lista pode ser disponibilizada, por exemplo, a partir de uma leitura do nome dos personagens, seguida da escrita do nome na lousa e/ou quadro-branco. Recomenda-se que seja definido um tempo – a seu critério, avaliando o perfil da turma – para que os alunos possam buscar mais informações sobre os personagens que foram produzidos, de forma que tenham embasamento para responderem às questões.

A etapa seguinte corresponde ao jogo em si. O professor deve atuar como mediador e apresentador do *game*. Cada aluno, dupla ou grupo será convidado a escolher uma das cartas, devendo responder à pergunta elaborada em seu conteúdo. Caso a carta tenha sido confeccionada pelo próprio aluno ou algum membro da equipe, deve ser sorteado outro *card*, para que seja respondido.

Acertos e erros das perguntas devem ser trabalhados de forma a incentivar uma competição sadia entre os membros, sem que a efusividade ou empolgação possam, por exemplo, desestimular a participação daqueles que não obtiveram êxito nas respostas. Para corrigir esse item, o professor pode sugerir que cada grupo retire três ou mais cartas do baralho de personagens, para responder mais de uma pergunta e estabelecer um critério de pontuação, o qual pode ser realizado de duas formas:

- a) Dos 3 *cards*, responder, ao menos 1 de forma correta para pontuar na rodada;
- b) Para cada *card*, uma pontuação por resposta. Sendo, por exemplo, 2 pontos para resposta correta e 1 ponto por dúvida/erro, à título de participação.



O professor também pode, a seu critério, reutilizar cartas produzidas entre duas ou mais turmas distintas, aproveitando personagens que foram desenvolvidos em momentos anteriores, por outros alunos, formando um repertório em seu baralho. A atividade também pode ser desenvolvida de forma segmentada, contemplando datas históricas, locais, momentos, a seu critério, conforme progressão de temas de seu planejamento.

Aliado à proposta dos *cards*, pode ser adicionado um tabuleiro, com casas a serem percorridas. Nesse modelo de jogo, o qual pode ser desenvolvido em outra aula, os jogadores assumem uma posição na realidade dada, a partir de um pino ou peça. A dinâmica para o uso do tabuleiro é similar àquela do jogo de cartas, com a adição dos seguintes elementos:

- a) Tabuleiro: superfície que corresponde à interface do jogo. Contém casas, com uma numeração específica, com posições que devem ser percorridas pelos participantes da atividade;
- b) Dado: pequeno cubo, gravado com os números de 1 a 6 em cada uma de suas faces, que gere um resultado numérico aleatório;
- c) Peões: objetos que indicam a posição do jogador no tabuleiro.

A dinâmica do uso do tabuleiro consiste em uma competição entre alunos ou equipes, com base nas perguntas-respostas aos *cards* do jogo. Caso acertem as perguntas propostas sobre os personagens, a partir do número obtido no resultado aleatório do dado, os alunos vão avançando as casas do tabuleiro até chegar ao término das casas.

O uso do dado, por sinal, inclui outro elemento ao jogo, que é a surpresa/imprevisibilidade trazida por ele: com uma resposta correta, os alunos podem sortear tanto o número 1, avançando apenas uma casa no jogo, quanto o número 6, avançando várias posições em uma única jogada.

O elemento surpresa pode ser reforçado no jogo de tabuleiro, à critério do docente, ao incluir elementos nas casas do jogo. É comum que nesta modalidade de *gamificação*, cada uma das posições contenha instruções adicionais além dos meros números a que correspondem, com comandos como “avance mais uma casa”, “fique uma rodada sem jogar”, “jogue mais uma rodada”. Caso opte por não utilizar tais regras, o docente pode incluir/criar outras junto à turma, conforme julgue conveniente.

O tabuleiro do jogo pode ser em formato padronizado e impresso – disponibilizado previamente pelo professor e reutilizado entre as suas diversas turmas – ou também ser construído pelos alunos. Caso o docente opte por produzir o próprio tabuleiro na sala de aula ou em algum outro espaço do ambiente escolar, há diversas opções equivalente que também podem servir para demarcar as casas do jogo no piso. Para tanto, pode utilizar materiais comuns à escola – como fitas adesivas coloridas e giz branco – ou simplesmente usar marcações que já estejam presentes na escola, como sinalizações convencionais no piso.

Como última etapa, tem-se a elaboração dos dados e dos peões. Com relação ao primeiro item, é um objeto de baixo custo, durável e que pode ser reaproveitado entre as atividades. Recomenda-se, assim, que seja adquirido previamente para a condução da proposta. A confecção do dado, contudo, pode ser utilizada como elemento integrador, em caráter indisciplinar, com aulas da disciplina de matemática. Podem ser explorados, nesse contexto, as formas geométricas (com ênfase no cubo) e o raciocínio lógico para a atribuição dos valores das faces do dado que, opostas, devem dar a soma 7. Também pode-se trabalhar outros elementos, como a progressão aritmética e a progressão geométrica.

Por fim, a etapa de elaboração dos peões. Podem ser utilizados diversos objetos, como os cones, que são vendidos em conjunto com o dado utilizado no jogo, por exemplo. A critério do docente, podem ser estabelecidos outros itens para representar os peões, como tampinhas plásticas ou pedrinhas coloridas, por exemplo. Dependendo da escala adotada para o tabuleiro, outros itens maiores podem ser utilizados, como garrafas *pet*. Se o jogo for trilhado no pavimento, os próprios alunos podem ocupar as casas enquanto se movimentam entre elas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vislumbra-se que esta pesquisa obteve êxito com o objetivo pretendido, tendo em vista a apresentação da proposta de atividade de *gamificação* focada no contexto da Revolução Pernambucana de 1817, sob o formato de jogo de tabuleiro com *cards* – para os profissionais da educação básica, com orientações teóricas e metodológicas relacionadas ao Ensino de História a partir da BNCC.

As ideias para a criação das propostas descritas na dissertação – em prol deste objetivo – foram fruto do debate e da convivência com docentes e discentes do Programa

de Mestrado Profissional em Ensino da História da UPE, momento que constituiu uma oportunidade única para a reflexão do ofício de ser professor de História, inclusive com discussões sobre as possibilidades didáticas e de práticas que pudessem representar soluções viáveis para o contexto da sala de aula.

A proposta-base para esse objetivo foi desenvolvida com o intuito de oferecer, a partir de uma única solução, diversas possibilidades de aplicação, à critério do docente. Criou-se um jogo de cartas que pode ser utilizado de forma isolada ou combinada com outros jogos, em uma sequência de aulas. O jogo de cartas possibilita o trabalho com a pesquisa histórica e a criação de linha do tempo, tanto no formato de tabuleiro, quanto de jogo de *cards*. Todas as possibilidades mostram-se em consonância com o que dispõe a BNCC e, ao mesmo tempo, dão liberdade ao professor para abordar conteúdos considerando o seu próprio cenário de trabalho.

Por fim, ressalta-se que a *gamificação* representa mais do que uma simples adição aos métodos tradicionais de ensino. Ela representa uma mudança de paradigma, que coloca os alunos no centro do processo de aprendizado, capacitando-os a se tornarem pensadores críticos, criativos e conscientes da importância do passado para o presente e o futuro. Portanto, é essencial que educadores, pesquisadores e gestores educacionais reconheçam o potencial transformador da *gamificação* e busquem integrá-la de forma significativa e eficaz em suas práticas pedagógicas. Somente assim poderemos aproveitar plenamente os benefícios dessa abordagem inovadora e promover uma educação mais inclusiva, participativa e preparada para os desafios do mundo contemporâneo.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Comum Curricular – Educação é a base**. Brasília: MEC, 2018. 600p.

CÉFALO, Matheus L. de S. Gamificação e aprendizagem: repensando o ensino de história por meio de jogos. **Revista HISTEDBR Online**, Campinas, SP, v. 22, p. 1-6, 2022. DOI: 10.20396/rho.v22i00.8664833.

FARIAS, Natália S.; PINTO, Francisco S. Análise bibliométrica da produção científica sobre a gamificação no ensino de História. **Diversitas Journal**, [S. l.], v. 8, n. 4, p. 2753–2763, 2023. DOI: 10.48017/dj.v8i4.2753.

GRZYBOWSKI, Lukas G. O ensino de História na Era Digital: os games para além da gamificação. **CLIO: Revista Pesquisa Histórica**, Recife, v. 40, n. 1, p. 74-88, 2022. <http://dx.doi.org/10.22264/cliio.issn2525-5649.2022.40.1.5>

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva M. **Metodologia do Trabalho Científico**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2023.

PAZ, Maurício F. **História e Gamificação**: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de história. 2019. 90f. Dissertação (Mestrado em Ensino de História), Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

RAPOSO NETO, Luiz T., PENTEADO, Camila F. O.; CARVALHO, Lilian A. Gamificação como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem: uma revisão integrativa. **Perspectivas Em Diálogo: Revista De Educação e Sociedade**, v. 10, n. 22, p. 313-327, 2023. <https://doi.org/10.55028/pdres.v10i22.16042>

SOUZA, João V. S. **Gamificação no ensino de História**: Experiências no estágio de regência. 2023. 22f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História), Universidade do Estado da Bahia, Itaberaba, 2023.