



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

**Eixo temático:** Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação.

**Forma de apresentação:** Relato de experiência.

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

**Autor:** Luiz Fabrício de Oliveira Mendes

**Orientadora:** Lorena TemponiBoechat

### Resumo

Este relato de experiência analisa o uso de técnicas de gamificação, embasadas na aplicação da lógica de jogos a situações de aprendizado e na Teoria do Flow (de MihalyCsikszentmihalyi), em aulas de História do ensino básico. A partir de iniciativa realizada na rede pública de ensino, observa-se o potencial da metodologia para gerar maior envolvimento dos alunos e proporcionar não só melhor aprendizado, mas satisfação no envolvimento nas atividades.

### 1. Introdução.

Ao longo da prática docente é comum nos depararmos com inúmeros obstáculos: pouco acesso a recursos materiais e tecnológicos, pouco interesse dos alunos e problemas de indisciplina. A partir do trabalho com séries do Ensino Fundamental II, viveu-se gradativa situação de desgaste. Crescia o incômodo com a indisciplina, pois as interações entre professor e alunos se elevaram a um nível hostil e logo os mínimos vínculos necessários à aprendizagem se viram ameaçados. Era preciso mudar, reinventar.

Em 2014, foi realizada uma pesquisa com alunos dos oitavos e nonos anos da E. E. Pe. Geraldo Lourenço, em Aguai - SP, envolvendo a aplicação do RPG (*Role-Playing Game* – Jogo de Interpretação de Papéis) no ensino de História. A experiência foi bem-sucedida, mas descontinuada, por empecilhos numéricos. Para a condução de uma mesa de RPG, seis jogadores constituem número máximo para satisfatório desenrolar das atividades, sendo que cada classe possui acima de trinta estudantes. Durante a pesquisa, foram abertas seis vagas de adesão por sala, realizando-se as sessões de RPG no contraturno às aulas – não sendo, porém, solução razoável ao manter a maioria dos alunos excluídos da metodologia.

Estava assim delimitado o problema: como aplicar técnicas de RPG ao ensino em salas numerosas do ensino público?

A resposta veio na ideia da gamificação: extrapolando os limites do RPG, converter à lógica de jogo todo o currículo de História do ano letivo, na própria sala de aula regular.

Podemos definir gamificação como “a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos” (ULBRICHT; FADEL, 2014, p. 6). Basicamente, implementar conceitos como evolução através de pontos de experiência (obtidos quando os alunos têm sucesso em tarefas estabelecidas pelo professor), ganho e uso de itens para auxílio na superação dessas tarefas; a ideia de interação com os pares, combinando tanto



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

**Eixo temático:** Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação.

**Forma de apresentação:** Relato de experiência.

competição quando cooperação; e a autossuperação, tudo transcorrendo por um sistema pré-definido de regras.

Os jovens encontram-se cada vez mais integrados a jogos no seu dia-a-dia, principalmente os eletrônicos, por meio de seus computadores ou aparelhos celulares (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014). Os jogos são justamente capazes de criar contextos ficcionais, promovendo o “viver” de outras realidades, através da organização de narrativas, imagens e sons. Nisso, são extremamente relevantes ao aprendizado de outras épocas, foco do ensino de História e de assimilação, por vezes, dificultosa (SCHIMIDT, 2004). Não podemos esquecer da relação da gamificação com a Teoria do Flow (CSIKSZENTMIHALYI, 1999), analisando como determinadas atividades geram um “fluxo” (*flow*) de bem estar ao serem realizadas, desligando o indivíduo do mundo circundante, alterando a percepção de tempo e proporcionando curva de crescimento a partir de um equilíbrio entre dificuldades e a capacidade de superá-las. Tal experiência se adequa perfeitamente aos jogos (DIANA *et al*, 2014), tornando a gamificação não só estratégia eficiente de ensino, mas atividade prazerosa e envolvente.

## 2. Metodologia.

Agamificação das aulas de História foi realizada no início do ano letivo de 2018, também na E. E. Pe. Geraldo Lourenço, com três turmas dos oitavos anos. Na primeira aula, requisitou-se que os alunos reservassem a primeira folha do caderno de História à elaboração de um personagem: de um lado, deveriam desenhá-lo a seu gosto, mas procurando enquadrá-lo a certos tipos de vestimentas dos séculos XVIII e XIX – períodos estudados durante essa série – a partir de gravuras dispostas na lousa pelo professor. No verso, além de incluírem um nome fictício ao personagem, dividiriam a página em três colunas: “Características”, “Itens” e “Experiência (XP)”.

As “Características” e “Itens” seriam atributos dados a cada personagem pelo professor conforme os alunos se engajassem em determinadas atividades propostas ao longo das aulas expositivas, como responder corretamente a perguntas levantadas na construção do conteúdo (levando à obtenção das respostas pelos próprios alunos, antes da explanação pelo docente) ou resolver a “cenas de crime” estrategicamente distribuídas pelas aulas (EX: Em dezembro de 1773, um carregamento de chá no porto de Boston foi destruído. Precisa-se desvendar o motivo, os responsáveis e os meios utilizados – daí, aprender-se sobre o processo de Independência dos EUA). Os alunos poderiam utilizar as Características e Itens já ganhos para receberem dicas do professor nos próximos desafios e cenas de crimes. Já a Experiência (XP) funcionaria como atribuição de notas – ao aluno, sempre atribuída em pontos nesse formato<sup>1</sup>. O “10,0” bimestral equivaleria a 100.000 XP – as demais notas, obtidas por provas, trabalhos e outras atividades, sendo proporcionalmente convertidas dentro desse total. Caso um aluno já houvesse ganhado muitas características e itens, os prêmios a desafios

---

<sup>1</sup> A abreviação “XP”, oriunda do inglês “Experience”, é comumente usada para se referir a pontos de experiência em jogos eletrônicos e RPGs.



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

**Eixo temático:** Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação.

**Forma de apresentação:** Relato de experiência.

superados seriam convertidos em pontos de XP adicionais. Por fim, foi permitido aos estudantes trocarem ou doarem características e itens entre si, auxiliando os alunos que possuíssem menos desses elementos em suas fichas e possibilitando-os a ganharem novos por si sós, visto obterem dicas do professor nos desafios seguintes caso utilizassem o que os colegas lhes dessem.

Para controle, o professor possuiria cópias de todas as fichas dos alunos num só caderno, para se certificar quanto ao que os estudantes ganharam, posterior fechamento das notas e conceitos bimestrais, ou refazer fichas de alunos em caso de perda.

### 3. Resultados e discussão.

Os alunos demonstram-se, no geral, bastante engajados pela gamificação. Sua participação nas aulas aumentou, inclusive entre alunos considerados apáticos ou indisciplinados. O senso de desafio foi observado como principal fator motivacional. Além da postura competitiva, observou-se também frequente cooperação entre os alunos, como a manifestação espontânea de doarem itens e características, ou até “sopram” respostas para que um colega menos favorecido em ganhos pudesse ter sucesso.

No ano letivo de 2019, a técnica tem sido novamente implementada com quatro salas de sétimo ano, reproduzindo os resultados positivos. Numa das turmas, dois alunos viram-se criativamente estimulados a escrever um livro de ficção usando seus personagens elaborados para a aula, inclusive incorporando as características e itens ganhos à narrativa.

Não sendo um método perfeito, sua presente aplicação poderia ser incrementada com a incorporação de tecnologias informacionais – infelizmente limitadas, ainda, pelas condições materiais precárias da rede pública. O desenvolvimento de um aplicativo para celulares no qual os alunos criariam suas fichas em versão digital – facilitando o gerenciamento por eles e pelo professor, além de proporcionar a resolução dos desafios pelo aparelho – integra os planos futuros desta iniciativa.

### 4. Conclusão.

A gamificação mostra-se fator motivador no ensino, proporcionando não só um maior envolvimento dos alunos em sua aprendizagem, mas bem estar psíquico e incentivo à criatividade. Na disciplina de História, é capaz de tornar outros tempos e mentalidades palpáveis ao aluno através do sentimento de interagir nelas por meio de um personagem. Além disso, o senso de desafio é capaz de manter seu interesse e fornecer os meios para superar suas próprias dificuldades, sem perder de vista a interação com os colegas na resolução de problemas.

### 5. Referências:

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. B.; FADEL, L. M. **A gamificação e a sistemática de jogo:** conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In:



Poços de Caldas

# 3º Congresso Nacional de Educação

**Eixo temático:** Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação.

**Forma de apresentação:** Relato de experiência.

Luciane Maria Fadel *et al* (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

CSIKSZENTMIHALYI, M. **A descoberta do fluxo:** a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DIANA, J. B. *et al.* **Gamification e teoria do flow.** In: Luciane Maria Fadel *et al* (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

SCHIMIDT, M. A. **Ensinar História.** Maria Auxiliadora Schmidt, Marlene Cainelli. São Paulo: Scipione, 2004.

ULBRICHT, V. B.; FADEL, L. M. **Educação gamificada:** valorizando os aspectos sociais (Prefácio). In: Luciane Maria Fadel *et al* (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].