

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DE TABULEIRO NO PIBID NA EMEF NACILDA DE CAMPOS

Franciele Sversut Pimenta¹; Julio Cavallaro²; Roger Marcelo Martins Gomes³

¹ Graduanda em Letras pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

² Graduando em História pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

³ Professor Doutor do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

RESUMO

O presente trabalho relata os resultados de uma intervenção pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada com estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental da EMEF Nacilda de Campos, em Bauru-SP. Diante do desafio de abordar conteúdos históricos complexos de forma dinâmica, o projeto teve como objetivo central aplicar metodologias ativas, com foco na gamificação, para o ensino de História durante o contraturno dos alunos. A metodologia consistiu no desenvolvimento, aplicação e análise de jogos de tabuleiro temáticos, criados especificamente para as turmas, abordando os eixos da Revolução Industrial, Segunda Guerra Mundial e processos de Imigração. Os jogos foram desenhados para estimular não apenas a revisão do conteúdo, mas também o pensamento crítico, a tomada de decisão e o trabalho colaborativo. Como resultados, observou-se um aumento significativo no engajamento, na participação e na interação dos discentes durante as atividades propostas. A abordagem lúdica facilitou a assimilação de conceitos densos e promoveu um ambiente de aprendizagem mais participativo. Conclui-se que a experiência valida o potencial da aprendizagem baseada em jogos como ferramenta eficaz para a prática docente, reforçando a importância do PIBID como espaço de articulação entre a teoria universitária e a realidade da escola básica.

Palavras-chave: PIBID; Ensino de História; Gamificação; Jogos de Tabuleiro; Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo, marcado pela onipresença da cultura digital e pela fluidez da informação, impõe desafios significativos às práticas pedagógicas tradicionais. Observa-se, frequentemente, um descompasso entre as metodologias passivas de ensino —

onde o aluno figura apenas como receptor de conteúdo — e o perfil cognitivo dos estudantes atuais, nativos de uma era conectada e interativa. (Japiassu; Rached, 2020). Nesse contexto, a busca por estratégias que fomentem o engajamento e a aprendizagem significativa torna-se imperativa. A gamificação, compreendida não apenas como o ato de jogar, mas como a apropriação da lógica e das mecânicas dos jogos em contextos non-games, emerge como uma alternativa potente para transformar o ambiente escolar em um espaço de desafio, prazer e construção ativa de conhecimento. (Alves, Minho e Diniz, 2014)

No entanto, é fundamental adotar uma postura crítica em relação à inserção dessas tecnologias e metodologias. A simples transposição de elementos de jogos para a sala de aula, sem um planejamento pedagógico rigoroso e intencional, corre o risco de se tornar uma prática vazia ou meramente comportamentalista. A eficácia da gamificação reside na sua capacidade de promover o protagonismo, a autonomia e a resolução de problemas (Vieira; et al, 2018). É nessa interseção entre a necessidade de inovação pedagógica e a rigorosidade metodológica que se situa a atuação do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). O programa, ao inserir licenciandos no cotidiano escolar sob a supervisão de professores experientes, cria um terreno fértil para a experimentação docente e para o desenvolvimento de materiais didáticos autorais que dialoguem com a realidade dos alunos.

O presente trabalho fundamenta-se em uma experiência concreta desenvolvida no âmbito do subprojeto Letras-História do PIBID, realizada na EMEF Nacilda de Campos. A intervenção pedagógica focou-se no Ensino Fundamental II, especificamente com alunos do 9º ano, um público que demanda abordagens que transcendam a mera exposição oral de conteúdos históricos. A proposta centrou-se na ruptura da passividade discente através da criação colaborativa de jogos de tabuleiro, utilizando a gamificação não apenas como produto final, mas como processo de construção do saber histórico. Diferente de abordagens onde o aluno apenas consome o jogo pronto, esta iniciativa fomentou a autoria discente, instigando-os a pesquisar, roteirizar e desenvolver as mecânicas de seus próprios jogos.

Para operacionalizar tal prática, utilizou-se um arcabouço metodológico que integra ferramentas digitais e analógicas. O processo criativo foi mediado pelo uso de Inteligência Artificial (Gemini) para suporte na pesquisa e elaboração de conteúdo, e ferramentas de design (Canva) para a materialização visual dos tabuleiros e cartas. Essa integração de tecnologias digitais no processo de confecção de um material físico (o jogo de tabuleiro

plastificado) demonstra uma apropriação crítica da cibercultura, onde o digital serve como meio para potencializar interações presenciais e o letramento histórico. A metodologia seguiu etapas estruturadas de design de gamificação — desde a interação inicial com jogos existentes, passando pela definição de escopo e narrativa, até a revisão e prototipagem final — garantindo que os objetivos pedagógicos de História, como a compreensão da Segunda Guerra Mundial e conflitos urbanos, fossem o cerne da mecânica lúdica.

A relevância acadêmica desta proposta reside na demonstração de que a gamificação, quando aliada à autoria, combate a dispersão e o desinteresse escolar, promovendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas complexas e competências digitais. Ao deslocar o aluno da posição de espectador para a de *game designer*, a prática pedagógica aqui relatada válida a premissa de que espaços de aprendizagem mediados pelo desafio e pelo entretenimento potencializam a absorção de conteúdos curriculares e fortalecem a autonomia discente.

Desta forma, este trabalho tem como objetivo principal analisar o desenvolvimento e a aplicação de jogos de tabuleiro como estratégia de gamificação no ensino de História para alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II, no contexto do PIBID na EMEF Nacilda de Campos. Especificamente, busca-se descrever o processo criativo mediado por tecnologias digitais (IA e ferramentas de design), avaliar o impacto dessa metodologia na autonomia e no letramento digital dos estudantes, e demonstrar como a produção autoral de jogos pode ampliar o engajamento e o interesse discente pelos temas históricos abordados.

METODOLOGIA

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência em sala de aula, portanto, seu teor científico é qualitativo e os resultados podem variar caso a caso, a depender do perfil das turmas, da temática dos jogos propostos e da disponibilidade de recursos e espaços oferecidos pela instituição de ensino.

Como metodologia científica, nos baseamos no artigo “O Estado da Arte das Práticas de Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem no Ensino Superior.” publicado por Alexandre de Souza Vieira na Revista Brasileira de Ensino Superior. É importante ressaltar que foram necessárias pequenas adaptações na metodologia proposta por Vieira, devido em

especial à diferença de público alvo nas atividades propostas. Enquanto o autor pensou em um trabalho voltado ao ensino superior, o presente trabalho teve como alvo o Ensino Fundamental II.

Com isso exposto, podemos listar a metodologia utilizada no projeto de gamificação para o ensino de história em onze passos, sendo eles:

1. Interagir com games. É necessário que os professores e pibidianos que conduzem o desenvolvimento das habilidades tenham experiência prévia com jogos, seja ela no âmbito digital ou não.
2. Conhecer o público. Para uma eficaz realização do trabalho, faz-se necessário conhecer sua turma, seus gostos pessoais e limitações.
3. Definir o escopo do jogo. Antes da produção de fato, deve-se combinar com os alunos a temática do jogo a ser construído. No subprojeto do PIBID, foram trabalhados os temas Primeira e Segunda Guerra Mundial, Revolução Industrial e Imigrações para o Brasil.
4. Compreender o problema e contexto. Juntos dos alunos, deve-se problematizar a temática escolhida dentro do contexto histórico, traçando assim possíveis caminhos para o desenvolvimento do jogo.
5. Definir a missão e objetivo do jogo. Com a temática contextualizada e problematizada, define-se a missão ou objetivo do jogo a ser construído. Tal passo garante que a montagem do jogo fará sentido com o objetivo proposto.
6. Desenvolver a narrativa do jogo. Após a definição do objetivo, constrói-se a narrativa do jogo. É nesse passo que define-se ambientação, estilo artístico e a construção histórica que leve até o objetivo proposto na etapa anterior.
7. Definir o ambiente/plataforma. Após os passos anteriores, define-se em que ambiente o jogo será construído, no mundo físico ou em plataformas digitais. No caso do presente projeto, os jogos foram desenvolvidos integralmente em tabuleiros, sem a presença de elementos digitais.
8. Definir tarefas e mecânicas. A definição de tarefas e mecânicas aponta para como, dentro da narrativa proposta, os objetivos do jogo serão atingidos. Quais serão as formas de movimentação, desafios dos jogadores e a presença de elementos como cartas e sorteios.
9. Definir o sistema de pontuação. Nesta etapa, define-se como serão decididos os ganhadores do jogo. No caso dos jogos construídos no subprojeto, o vencedor é o jogador

que primeiro completar o tabuleiro.

10. Definir recursos. Após toda a construção teórica do jogo, define-se os recursos necessários para a construção e execução do mesmo. Nos jogos de tabuleiro, foram utilizadas lâminas para plastificação, lápis e canetas coloridas, folhas A3, dados e peões.
11. Revisar estratégias. Por fim, é necessária uma revisão final que garante que o jogo fará sentido, poderá ser executado do começo ao fim sem entraves e cumpre o objetivo principal, auxiliar na absorção do conteúdo trabalhado em sala pelos alunos do ensino fundamental.

Entendemos que os passos propostos por Vieira et al (2018) são suficientes para a construção dos jogos, realizando-se as devidas adaptações ao público alvo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos ao longo do desenvolvimento do projeto demonstram avanços significativos no envolvimento e na aprendizagem dos estudantes. Inicialmente, foram produzidos mais de 10 dez jogos educativos, elaborados em duplas ao longo de aproximadamente um mês, os quais foram posteriormente apresentados na Feira Cultural da escola. Esse resultado evidencia não apenas a produtividade dos alunos, mas também sua capacidade criativa, colaborativa e organizacional diante das demandas propostas.

Observou-se, ainda, um aumento expressivo no número de estudantes participantes das oficinas, o que indica que as atividades ofertadas foram bem recebidas no grupo. Esse acréscimo de participação demonstra a eficácia da metodologia adotada, reforçando a relevância das oficinas como espaço de aprendizagem ativa.

Outro resultado relevante refere-se ao desenvolvimento da autonomia dos estudantes no uso de recursos tecnológicos, especialmente notebooks e plataformas digitais como Canva, Gemini e Google. Durante o processo, verificou-se que os alunos passaram a realizar tarefas com maior independência, explorando ferramentas, solucionando problemas e tomando decisões de forma mais autônoma, o que contribui diretamente para a formação de competências digitais essenciais no contexto educacional contemporâneo.

Além disso, constatou-se um crescimento significativo do interesse e do engajamento

dos estudantes nos temas trabalhados ao longo do projeto. Esse desenvolvimento refletiu-se na proposição espontânea de novos jogos por parte dos alunos, demonstrando que as atividades não apenas cumpriram seus objetivos iniciais, como também estimularam a criatividade, o pensamento crítico e o protagonismo estudantil.

De modo geral, os resultados evidenciam que o projeto impactou positivamente o processo de ensino-aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento de habilidades tecnológicas, criativas e colaborativas, bem como ampliando o interesse dos alunos pelas temáticas abordadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento desta intervenção pedagógica, realizada no âmbito do PIBID, permitiu evidenciar o potencial das metodologias ativas, especialmente da gamificação, como estratégia facilitadora no ensino de História no Ensino Fundamental. A criação e aplicação de jogos temáticos demonstram ser um recurso eficaz para aproximar os estudantes de conteúdos historicamente complexos, possibilitando um processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo.

Os resultados obtidos apontam para um aumento expressivo no engajamento, na autonomia e na interação entre os alunos, evidenciando que a abordagem lúdica contribuiu para o fortalecimento do pensamento crítico e de colaboração em sala de aula. Ademais, a experiência reforça a importância do PIBID como espaço formativo essencial para a articulação entre teoria e prática, possibilitando ao licenciando vivenciar desafios reais da docência e desenvolver competências profissionais. Apesar das adaptações necessárias em relação à metodologia de referência, a intervenção mostrou-se viável e adequada ao contexto escolar, destacando a relevância de propostas pedagógicas inovadoras no cotidiano da escola básica.

Conclui-se, portanto, que a gamificação configura-se como ferramenta promissora no processo de ensino-aprendizagem, devendo ser explorada de forma contínua em práticas educativas futuras.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G., MINHO, M. R. S. e DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In Fadel, L. M. et al. (Org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo, Pimenta Cultural. 2014.

VIEIRA, A. S.; SAIBERT, A. P.; NETO, M. J. R.; COSTA, T. M.; PAIVA, N. S. O Estado da Arte das Práticas de Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem no Ensino Superior. **Revista Brasileira de Ensino Superior**, Passo Fundo, v.4, n.1, p.5-23, 2018. Disponível em: <https://seer.imes.edu.br/index.php/REBES/article/view/2185/2046>. Acesso em novembro/2025

JAPIASSU, R. B.; RACHED, C. D. A. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, n. 12, p. 49-60, 2020

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior pela bolsa concedida, ao UNISAGRADO e à EMEF Nacilda de Campos por todo o apoio na realização do projeto, à professora supervisora Roseli e aos colegas de PIBID. Agradecemos também à orientação dos professores Roger e Flávia durante o PIBID.