

## CONTRIBUIÇÕES DA GAMIFICAÇÃO PARA A CONSTRUÇÃO DE PRÁTICAS INCLUSIVAS NO ENSINO DE HISTÓRIA

MENEZES, V. F.<sup>1</sup>, MARTINS, C. S. L.<sup>2</sup>, FERREIRA, C. C.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil –  
viniciusmenezes.aluno@unipampa.edu.br

<sup>2</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil –  
claudetemartins@unipampa.edu.br

<sup>3</sup> Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA) – Bagé – RS – Brasil –  
cristianoferreira@unipampa.edu.br

### RESUMO

A relação entre aluno e professor vem se transformando, com o professor assumindo o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem, auxiliando na construção de conceitos e habilidades. De acordo com a Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel (1963), o aluno deve atuar ativamente em sua aprendizagem, o que é apoiado por metodologias que promovem autonomia e engajamento. Esta pesquisa examina a gamificação como uma metodologia ativa que visa tornar o aprendizado de história mais atrativo, inclusivo e engajador. O estudo busca responder à pergunta: Como a gamificação contribui para práticas inclusivas no ensino de história? Como objetivo principal, investiga as potencialidades da gamificação na eliminação de barreiras de aprendizagem, promovendo a participação de estudantes com ou sem deficiência. Utilizando a pesquisa-ação, o estudo busca compreender e propor intervenções pedagógicas inclusivas. Até o momento, os resultados preliminares indicam que a gamificação tem potencial para ampliar o engajamento e auxiliar na quebra de barreiras para inclusão. No entanto, os dados ainda estão em análise, e as conclusões finais seguem em desenvolvimento.

Palavras-Chave: Aprendizagem significativa, Inclusão escolar, Metodologia ativa, Engajamento estudantil.

### 1. INTRODUÇÃO:

A relação entre aluno e professor tem evoluído ao longo do tempo, à medida que o papel do professor deixou de ser apenas o de transmissor de conhecimento, passando a atuar como mediador, orientador e incentivador no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, o professor auxilia na construção de conceitos e no desenvolvimento de habilidades. A Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS), apresentada por Ausubel em 1963, destaca a importância de o aluno assumir um

papel ativo, e não passivo, no próprio processo de aprendizagem, uma ideia que se conecta diretamente com as metodologias ativas, como a gamificação.

A TAS enfatiza a necessidade de relacionar a nova informação com os conhecimentos prévios, promovendo uma interação entre o antigo e o novo conhecimento. Isso vai ao encontro da proposta da gamificação, que visa criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e engajador, onde o estudante participa ativamente da construção do conhecimento (Ferreira et al., 2024). Alinhado à TAS, esta pesquisa propõe estudar a gamificação como metodologia ativa no ensino de história, investigando como ela pode tornar o processo de aprendizagem mais atrativo, engajador e eficaz (Fardo, 2014).

Nesse contexto, surge a questão central desta pesquisa: “Quais as contribuições da gamificação para o desenvolvimento de práticas inclusivas no ensino de história?”. A inclusão de jogos no ensino de história pode servir como uma ferramenta poderosa para atender às necessidades dos alunos, com ou sem deficiência, promovendo uma educação mais inclusiva e acessível. O objetivo principal deste trabalho é investigar tanto as contribuições quanto as potencialidades da gamificação no contexto educacional para eliminar barreiras à aprendizagem e à participação de estudantes no ensino de história, tornando o conhecimento mais contextualizado e significativo para os estudantes.

## **2. METODOLOGIA:**

No que diz respeito aos procedimentos técnicos de pesquisa, esta caracterizou-se como uma pesquisa-ação. Esse tipo de pesquisa foi escolhido devido à sua natureza participativa, que permitiu ao pesquisador não apenas investigar, mas também interagir com o ambiente educacional, buscando soluções práticas para os desafios encontrados. O foco da investigação foi compreender as diferentes formas de aprendizagem e implementar estratégias inclusivas para alunos com deficiência, aplicando a metodologia ativa da gamificação no ensino de História.

A proposta dessa investigação consistiu, portanto, em uma reflexão contínua sobre a prática pedagógica, com o objetivo de aprimorar a inclusão por meio da gamificação. A escolha dessa abordagem justificou-se pela intenção de gerar uma transformação efetiva, que foi devolvida à comunidade escolar ajustada às

necessidades inclusivas. Conforme Baldissera foi essencial que a informação obtida fosse “devolvida posteriormente à população para transformá-la em um programa pedagógico” (Baldissera, 2001, p. 11).

Os procedimentos adotados seguiram uma sequência estruturada: inicialmente, realizou-se uma fase de diagnóstico para mapear as barreiras de aprendizagem existentes e identificar as necessidades específicas dos alunos com deficiência. Para complementar esse diagnóstico, aplicaram-se questionários estruturados aos professores da rede municipal de Bagé-RS, com o objetivo de coletar percepções sobre as práticas inclusivas e os desafios no ensino de alunos com e sem deficiência. Essa coleta de dados foi fundamental para compreender as barreiras observadas sob o ponto de vista dos educadores e orientar as intervenções futuras.

Em seguida, será implementada uma sequência didática gamificada com um grupo piloto e um grupo de intervenção em duas turmas previamente selecionadas do Ensino Fundamental II. O objetivo dessa intervenção será promover a superação de barreiras no processo de ensino-aprendizagem por meio de uma metodologia envolvente e acessível para todos os alunos.

Na fase final da pesquisa, será avaliado o impacto da metodologia gamificada nos dois grupos focais. A avaliação será realizada por meio de observações e questionários aplicados às duas turmas, com o intuito de examinar tanto os efeitos imediatos da inclusão por meio da gamificação quanto as possíveis repercussões futuras. A análise dos dados buscará compreender as contribuições para a construção de práticas mais inclusivas e efetivas no ensino, promovendo a eliminação de barreiras à aprendizagem e à participação de todos os estudantes.

Vale destacar que a pesquisa ainda está em desenvolvimento e na fase de aplicação, de modo que as etapas descritas encontram-se em processo de implementação e avaliação.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O estudo envolveu a implementação de atividades de gamificação em duas turmas previamente selecionadas, com coleta de dados realizada por meio de diários de campo. Essas atividades foram aplicadas com o objetivo de observar

preliminarmente o impacto da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, foi conduzida uma pesquisa exploratória com professores da rede municipal de ensino em Bagé-RS, por meio de questionários estruturados para coletar dados sobre três eixos centrais: o ensino de História, práticas de ensino inclusivo e o uso da metodologia de gamificação.

A aplicação dos questionários teve como objetivo captar as percepções dos docentes sobre as práticas de ensino inclusivo, além de suas experiências e impressões acerca da gamificação como ferramenta pedagógica no ensino de história. A análise inicial dos dados revela tendências e desafios na integração de práticas inclusivas com metodologias ativas, como a gamificação, fornecendo informações relevantes para o desenvolvimento de abordagens pedagógicas que promovam a inclusão e a participação ativa dos estudantes.

#### **4. CONCLUSÃO**

Tendo em vista que a pesquisa encontra-se em processo de implementação e avaliação, até o momento, os resultados indicam que o uso de gamificação, por meio do desenvolvimento de um jogo temático de história, apresenta potencial para tornar o ensino de História mais dinâmico e interativo. A análise inicial dos diários de campo sugere que essa abordagem pode promover maior engajamento e facilitar a compreensão dos conteúdos históricos, quando for aplicada.

Os questionários estruturados, por sua vez, revelaram uma recepção positiva dos professores em relação à metodologia, que foi percebida como uma ferramenta promissora para práticas inclusivas e para a adoção de metodologias ativas. A pesquisa exploratória com os docentes trouxe ainda à tona a importância de adaptar as práticas para tornar a gamificação acessível a diferentes perfis de alunos, bem como a necessidade de formação continuada para o uso eficaz dessa metodologia.

Assim, compreendemos que a implementação de uma metodologia ativa e inclusiva como a gamificação pode vir a ser uma alternativa válida e eficaz para tornar o ensino de História mais significativo e inclusivo. Esse estudo, ao aprofundar os ajustes necessários, visa não apenas promover o engajamento, mas também construir habilidades cognitivas e sociais essenciais ao aprendizado histórico, contribuindo para uma experiência educacional mais inclusiva e enriquecedora para todos.

## REFERÊNCIAS

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia Dias. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, vol. 9, n. especial, p. 975-982, 2012. Disponível em:

<http://www.unoeste.br/site/enepe/2012/suplementos/area/Humanarum/Ci%C3%AAncias%20Humanas/Educa%C3%A7%C3%A3o/O%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20DE%20APRENDIZAGEM%20%20ATRAV%C3%89S%20DOS%20JOGOS%20EDUCATIVOS%20NO%20ENSINO%20FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em Jul/2020.

FARDO, M. L. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: Jun./2023.

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Orientador: VALENTINI, Carla Beatris. 2014. 106 f. Dissertação – Programa de pós-graduação em educação, Mestrado em educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/handle/11338/457>. Acesso em Jun./2023.

FERREIRA, Maria da Paz de Almeida; CAMPOS, Tiago Aparecido de Melo; HARTMANN, Cassio; VIEIRA, Fabio da Silva Ferreira; RODRIGUES, Michele Aparecida Cerqueira. Influência das metodologias ativas no processo de ensino-aprendizagem: abordagem teórico-reflexiva. **Revista Científica Cognitionis**, [s. l.], v. 7, n. 1, p. 1-14, 1 fev. 2024. DOI <https://doi.org/10.38087/2595.8801.336>. Disponível em: <https://revista.cognitioniss.org/index.php/cogn/article/view/336>. Acesso em: Fev./2024.

GOUVEIA, Éder Santos et al.. **O uso do videogame em uma sequência didática fundamentada na teoria da aprendizagem significativa**. Anais do 8º Encontro Nacional de Aprendizagem Significativa. Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/102476>. Acesso em: Fev./2024.

McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MENEZES, Vinicius Freitas de. **Documentário Bidart 80 anos**. Youtube, dezembro de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Yab1UCTsXtA>. Acesso em Maio/2023.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986.