



CAPÍTULO 17

JOGANDO COM A HISTÓRIA

Marcelo Almeida Duarte

Instituto Federal de Mato Grosso – Campus Barra do Garças (IFMT)
78.60-099 – Barra do Garças – MT – Brasil

Carlos Eduardo Felix Pereira

Instituto Federal de Mato Grosso – Campus Barra do Garças (IFMT)
78.60-099 – Barra do Garças – MT – Brasil

ABSTRACT: The Playing with History project examines how gamification can support the learning of students with learning disorders by encouraging autonomy, reflection, and critical understanding. A Canva-based game on the Middle Ages integrates play and knowledge, fostering engagement and inclusion. Grounded in active-learning principles, the methodology includes classroom application, direct observation, and qualitative analysis of interactions. Expected outcomes include increased interest in historical content, stronger argumentative and reflective skills, and enhanced cooperation. The study concludes that gamification creates a more dynamic, meaningful environment that strengthens student agency and makes learning accessible.

RESUMO: O projeto Jogando com a História investiga como a gamificação pode apoiar a aprendizagem de estudantes com transtornos de aprendizagem, estimulando autonomia, reflexão e compreensão crítica. A proposta utiliza um jogo desenvolvido no Canva sobre a Idade Média, articulando diversão e conhecimento para promover inclusão e participação. A metodologia baseia-se em princípios de metodologias ativas, com aplicação em sala, observação direta e análise qualitativa. Espera-se ampliar o interesse dos estudantes pelo conteúdo histórico, fortalecer competências de argumentação e promover atitudes cooperativas. Conclui-se que a gamificação favorece um ambiente educativo mais dinâmico, significativo e centrado no protagonismo estudantil.

1. INTRODUÇÃO

O projeto Jogando com a História tem como propósito investigar como a gamificação pode contribuir para o aprendizado (Alves, 2015) de estudantes com transtornos de aprendizagem, favorecendo a autonomia, a reflexão e a compreensão crítica. O estudo parte da necessidade de tornar o ensino de História mais inclusivo e participativo (Machado & Soares, 2022), estimulando o envolvimento dos estudantes por meio de experiências lúdicas. A proposta considera que o jogo pode integrar diversão e aprendizagem, despertando o interesse dos alunos e estimulando o pensamento reflexivo (Dewey, 1976), além de favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo ao valorizar a cooperação e a interação. O projeto busca desenvolver e aplicar um jogo desenvolvido na plataforma Canva relacionado ao conteúdo da Idade Média, com o intuito de favorecer a compreensão desse período histórico e fortalecer as habilidades de explicação, análise e autonomia intelectual dos estudantes.

2. METODOLOGIA

A metodologia apoia-se nos princípios das metodologias ativas, compreendendo a aprendizagem como um processo em que o estudante assume papel protagonista (Marpeau, 2002). O jogo foi elaborado com base em pesquisa bibliográfica e será aplicado em sala de aula, com observação direta e análise qualitativa das interações e resultados. A proposta considera que o jogo pode integrar diversão e aprendizagem, despertando o interesse dos alunos e estimulando o pensamento reflexivo, além de favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo ao valorizar a cooperação e a interação. A avaliação dos resultados será feita por meio de observação direta e registros em diário de campo, considerando o envolvimento, a cooperação e a compreensão dos alunos durante o jogo. Também serão aplicadas atividades reflexivas antes e depois da aplicação, a fim de identificar avanços na aprendizagem e no interesse pelo conteúdo histórico. A análise será qualitativa, buscando compreender como a gamificação contribui para o desenvolvimento da autonomia e da reflexão crítica.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Espera-se que os alunos ampliem o interesse pelo conteúdo histórico, desenvolvam competências de reflexão e argumentação e fortaleçam as atitudes cooperativas. O uso do jogo deve favorecer práticas pedagógicas mais dinâmicas, inclusivas e significativas, promovendo o desenvolvimento intelectual e social.

Imagem 1. Tela inicial do jogo



4. CONCLUSÃO

O projeto reafirma o papel central do estudante no processo de aprendizagem, estimulando sua autonomia, curiosidade e capacidade crítica. Ao transformar o conhecimento histórico em experiência concreta e compartilhada, Jogando com a História cria um ambiente educativo mais envolvente e acessível. A proposta promove uma aprendizagem ativa e significativa, em que o estudante se torna agente da própria formação, unindo o prazer do jogo ao crescimento cognitivo e humano.

REFERÊNCIAS

- Alves, F. (2015). **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 2. ed. São Paulo: DVS Editora.
- Araujo Machado, B.; Soares, R. (2023) Gamificação e avaliação no ensino de história: uma proposta de renovação metodológica. **História & Ensino**, v. 28, p. 78-99. DOI: 10.5433/2238-3018.2022v28n1p078-099.
- Dewey, J. (1976). **Experiência e educação**. 2. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- Marpeau, J. (2002). **O processo educativo**: a construção da pessoa como sujeito responsável pelos seus atos. Porto Alegre: Artmed.