INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA

ANA JULIA GOMES DE MATOS

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NA AULA DE HISTÓRIA: UMA INTERVENÇÃO NO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO

Araranguá, SC

Novembro, 2025

ANA JULIA GOMES DE MATOS

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NA AULA DE HISTÓRIA: UMA INTERVENÇÃO NO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO

Artigo apresentado ao Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, Polo Araranguá, do Instituto Federal de Santa Catarina para a obtenção do diploma de Especialista.

Orientadora: Profa. Cátia dos Reis Machado, Dra.

Araranguá, SC

Novembro, 2025

Ficha de identificação de obra elaborada pela autora.

de Matos, Ana Julia Gomes
GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NA AULA DE HISTÓRIA: UMA INTERVENÇÃO NO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO /Ana Julia Gomes de Matos ; orientador, Cátia dos Reis Machado, 2025.
24 p.

Monografia (especialização) - Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Florianópolis, Curso de Midias integradas na educacao, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1.Gamificação na Educação. 2. Gamificação na Educação. 3. História. 4. Educação Básica. I. Machado, Cátia dos Reis . II. Instituto Federal de Santa Catarina. Midias integradas na educacao. III. Título.

ANA JULIA GOMES DE MATOS

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NA AULA DE HISTÓRIA: UMA INTERVENÇÃO NO 3º ANO DO ENSINO MÉDIO

Este trabalho foi julgado adequado para obtenção do título de Especialista, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina, e aprovado na sua forma final pela comissão avaliadora abaixo indicada.

Araranguá, 21 de novembro de 2025.

gov.br Documento assinado digitalmente
CATIA DOS REIS MACHADO
Data: 09/12/2025 22:41:43-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Orientadora Cátia dos Reis Machado, Dra.

Instituto Federal de Santa Catarina

gov.br Documento assinado digitalmente
MAURICIO BEGNINI
Data: 10/12/2025 10:16:57-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Mauricio Begnini, MSc.

Instituto Federal de Santa Catarina

gov.br Documento assinado digitalmente
UNDERLEA CABREIRA CORREA
Data: 11/12/2025 09:43:46-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Underlea Cabreira Corrêa, Dra.

Instituto Federal de Santa Catarina

CAPÍTULO 1

O presente Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização foi desenvolvido em formato de artigo a partir de uma intervenção realizada. O modelo adotado para a redação e elaboração do artigo foi o modelo proposto pelo IFSC.

Gamificação como Estratégia de Engajamento na aula de História: Uma Intervenção no 3º ano do Ensino Médio

Ana Julia Gomes de Matos[1]

Resumo: Este artigo apresenta uma reflexão sobre a utilização da gamificação como metodologia ativa no ensino de História na Educação Básica. O objetivo foi observar se a aplicação da gamificação poderia contribuir para o aumento do engajamento dos estudantes nas aulas de História. A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma intervenção em uma turma de 3º ano do Ensino Médio, da Escola de Educação Básica Maria Garcia Pessi, participaram 31 alunos, utilizando o recurso digital Plickers como ferramenta principal. Ao transformar a avaliação em uma dinâmica interativa, percebeu-se maior participação e disposição dos alunos em colaborar durante a atividade. A análise dos resultados aponta que o uso de metodologias ativas, como a gamificação, favorece a aprendizagem ao aproximar os conteúdos do universo tecnológico e lúdico presente no cotidiano dos jovens. Dessa forma, a prática demonstra o potencial da gamificação como recurso pedagógico eficaz, capaz de promover maior engajamento dos estudantes e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais significativo.

Palavras-Chave: Gamificação na Educação; História; Educação Básica.

Gamification as an Engagement Strategy in History class: An Intervention in the 3rd Year of High School

Abstract: This article presents a reflection on the use of gamification as an active methodology in the teaching of History in Basic Education. The objective was to observe whether the application of gamification could contribute to increasing student engagement in History classes. The research was carried out through an intervention in a 3rd-year high school class at Maria Garcia Pessi Basic Education School. A total of 31 students participated, using the digital tool **Plickers** as the main resource. By turning assessment into an interactive activity, greater student participation and willingness to collaborate during the activity were observed. The analysis of the results indicates that the use of active methodologies, such as gamification, enhances learning by bringing content closer to the technological and playful universe present in young people's daily lives. Thus, the practice demonstrates the potential of gamification as an effective pedagogical resource capable of promoting greater student engagement and making the teaching-learning process more meaningful.

Keywords: Gamification in Education; History; Basic Education.

1. INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo tem sido profundamente reconfigurado pelo avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, que alteraram drasticamente a forma como as pessoas interagem e aprendem. A necessidade de revisar práticas e

[1] Ana Julia Gomes de Matos, licenciada em História e pós-graduanda em Mídias Integradas na Educação no Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC).

metodologias de ensino levou à adoção de projetos tecnológicos, incluindo a gamificação da aprendizagem.

Essa revolução tecnológica impõe uma mudança de paradigma no relacionamento entre professor e aluno, transformando o educador de transmissor de conhecimentos para mediador no processo de ensino-aprendizagem. Torna-se fundamental que os alunos participem do processo de aprendizagem de forma ativa, alinhada com a Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS), proposta por Ausubel em 1963, que exige que o aprendiz seja um sujeito ativo e não passivo em sua formação. De acordo com Lyra (2018, p. 5), o desafio primordial reside em auxiliar os professores a "tornar a informação significativa, a escolher informações verdadeiramente importantes" em um mundo de abundância de dados.

Nesse contexto, surge a gamificação (do termo em inglês *gamification*, introduzido em 2003 por Nick Pelling), que consiste na aplicação das dinâmicas dos jogos em um contexto real, com o objetivo de envolver as pessoas em atividades cotidianas. A gamificação tem demonstrado sua eficácia no processo de ensino-aprendizagem e se apresenta como uma abordagem promissora para promover a aprendizagem de maneira envolvente e eficaz. Para Alves (2014, p. 76), essa prática “se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários non *games*, ou seja, fora de *games*, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”.

A necessidade de repensar as práticas pedagógicas foi particularmente acelerada durante o período de 2020 a 2021, em razão da pandemia da COVID-19, que desafiou os educadores a revisarem as práticas educacionais e metodologias de ensino. Essa revolução digital não apenas reconfigurou as interações sociais, mas teve um impacto marcante no cenário da educação. Nesse ambiente, a insatisfação dos estudantes com os modelos tradicionais é evidente, pois as novas gerações, frequentemente chamadas de "nativos digitais" (Prensky, 2002), cresceram em contato íntimo com a cultura dos jogos e das tecnologias. Esses jovens, que utilizam largamente *smartphones*, *tablets* e *videogames*, preferem o "aprender fazendo" e tendem a achar os métodos tradicionais, que apresentam informações de modo abstrato, desinteressantes. A gamificação, portanto, justifica-se a partir de uma perspectiva sociocultural, oferecendo uma linguagem e metodologia que são naturalmente aceitas pelas gerações que cresceram interagindo com o entretenimento digital (Fardo, 2013).

Neste sentido, a gamificação se enquadra perfeitamente como uma metodologia ativa, um paradigma de ensino que se afasta da passividade e se alicerça na autonomia e no protagonismo do aluno (Camargo, 2018, p. 46). O presente artigo tem como objetivo observar

se a aplicação da gamificação poderia contribuir para o aumento do engajamento dos estudantes nas aulas de História, surgindo como uma solução à crise motivacional observada no cenário educacional, onde as instituições frequentemente enfrentam dificuldades para engajar alunos utilizando recursos tradicionais. Compreendendo, então, se o uso da gamificação, seja no formato online ou concreto, potencializa a aprendizagem ao incorporar elementos lúdicos e motivadores. O artigo à seguir está estruturado em fundamentação teórica, metodologia, resultados e discussões e finaliza com as considerações finais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Fundamentos Conceituais da Gamificação na Educação

O ensino de História, em particular, requer novas reflexões pedagógicas, pois a História vai além da simples memorização de dados e eventos; ela incentiva a análise crítica, o pensamento reflexivo e a compreensão da complexidade das sociedades humanas. Ensinar História exige, antes de tudo, levar os alunos a se apropriarem de uma linguagem específica. Nesse contexto, a gamificação pode ser uma metodologia ativa importante para alcançar uma aprendizagem significativa e reflexiva, incentivando a problematização dos conteúdos. Conforme Camargo (2018) afirma:

> [...] metodologias ativas de aprendizagem estão alicerçadas na autonomia, no protagonismo do aluno. Têm como foco o desenvolvimento de competências e habilidades, com base na aprendizagem colaborativa e na interdisciplinaridade (Camargo, 2018, p.46).

A lógica da gamificação, ao incorporar narrativas complexas e a lógica hipertextual dos jogos, é inerentemente atrativa para o ensino de História. A narrativa do jogo consegue despertar interesse, aumentar a participação e a autonomia na resolução de problemas. Essa abordagem didática permite ao aluno atuar como participante ativo dentro da história, transformando-o em quem pode "fazer história" ou desempenhar o papel de historiador, orientando-o na construção do pensamento crítico. A gamificação é definida como a utilização de elementos de jogos (mecânicas, estratégias, pensamentos) fora do contexto de jogos, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover aprendizagens.

A gamificação na educação vai além do mero uso de tecnologias ou jogos em sala; é uma prática que se sustenta na psicologia da motivação, utilizando elementos de *game design* para estruturar uma experiência pedagógica. Para Alves (2014, p. 76), essa prática "se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários *non games*", empregando

elementos como pontos, *rankings* (placar), medalhas (recompensas), e a definição de desafios/missões, com o propósito intencional de gerar engajamento e alterar comportamentos de estudo. Eles fornecem uma estrutura de progresso clara e um senso de conquista, transformando tarefas acadêmicas potencialmente monótonas em um ciclo de desafio e recompensa intrinsecamente motivador, especialmente para as novas gerações habituadas à cultura digital. A abordagem gamificada se justifica, portanto, a partir de uma perspectiva sociocultural, pois a linguagem e metodologia dos jogos são populares e eficazes para os "nativos digitais".

No entanto, a gamificação não se resume a transformar qualquer atividade em um jogo; ela busca usar as mesmas estratégias, métodos e pensamentos dos *game designers* (profissionais responsáveis pela criação de jogos eletrônicos) para resolver problemas em situações do mundo real, focando em encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e envolvente, proporcionando uma aprendizagem significativa.

A eficácia da gamificação se baseia em um equilíbrio funcional entre a sua natureza lúdica e seu objetivo educativo. Fardo (2014) ressalta que ela deve possuir duas funções em constante harmonia: a função lúdica, ligada à diversão e ao prazer , e a função educativa, que visa a real ampliação do conhecimento. Quando esse equilíbrio é atingido, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais significativo, pois os alunos são incentivados a internalizar o conteúdo não por obrigação, mas pelo prazer do desafio e pela satisfação da superação.

Os elementos dos jogos representam tudo que é necessário para construir soluções de aprendizagem gamificadas. Quando aplicados corretamente, eles visam aumentar o engajamento e a participação, desenvolvendo habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração.

Para Garofalo (2024), os principais elementos utilizados no processo de gamificação aplicada à educação incluem:

- **Objetivos educacionais claros:** É fundamental que os elementos de gamificação estejam alinhados com os objetivos de aprendizagem da disciplina.
- **Engajamento e motivação:** A gamificação deve motivar as pessoas ao longo de processos prolongados e despertar o interesse pelo conteúdo.
- **Desafios/missões:** Tarefas específicas que exigem esforço e são recompensadas. Elas criam um sentimento de desafio e é útil dividir tarefas complexas em outras menores para construir conhecimento gradual.

- **Personalização:** Considerar as características individuais para adaptar desafios e recompensas de acordo com o ritmo e as necessidades singulares de cada estudante.

Um dos elementos cruciais para o sucesso pedagógico da gamificação é o fornecimento de *feedback* imediato e constante. Diferentemente dos métodos tradicionais de avaliação, onde o retorno pode ser demorado e desvinculado da ação imediata, o *feedback* dentro da gamificação (como a pontuação instantânea ou a revelação da resposta correta) permite que o estudante acompanhe seu progresso e ajuste o processo de aprendizagem em tempo real. Esses ciclos rápidos de *feedback* estimulam a proatividade e a busca por novos caminhos para atingir os objetivos, pois o erro é visto como parte natural da jornada de aprendizado – similar ao que acontece em um jogo – e não apenas como uma penalidade. O aplicativo Plickers, por exemplo, demonstra o nome do aluno na tela e o acerto/erro, concretizando o *feedback* imediato.

Portanto, a gamificação se alinha perfeitamente ao conceito de metodologia ativa ao promover o protagonismo e a autonomia do aluno. Ao desafiar os estudantes a serem "participantes ativos dentro da história" ou a "desempenhar o papel de historiador" por meio de narrativas de jogo, ela rompe com a concepção passiva de que a História é um "objeto pronto a ser despejado nas cabeças dos aprendizes". Essa abordagem favorece a construção colaborativa do saber histórico escolar e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico e a resolução de problemas, transformando o ambiente de sala de aula em um espaço autoral e socializador. Segundo Alves (2015):

> [...] em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance (Alves, 2015, p.41.)

Conclui-se, então, que a gamificação, ao integrar os elementos de *games* à prática pedagógica, demonstra ser uma ferramenta de inovação inegável, capaz de ressoar com a realidade dos alunos da era digital. Ela se estabelece como uma metodologia ativa que promove o protagonismo estudantil e rompe com a simples memorização, transformando o processo de ensino-aprendizagem de História em algo mais envolvente e significativo. Assim, o referencial teórico sustenta a hipótese central deste artigo: a aplicação intencional e equilibrada da gamificação tem o potencial de aumentar substancialmente o engajamento dos estudantes nas aulas.

3. METODOLOGIA

A metodologia empregada neste estudo é de natureza aplicada, uma vez que o conhecimento adquirido e os resultados buscados são direcionados para a solução de problemas concretos da vida cotidiana no contexto educacional, focando na intervenção da gamificação em uma aula de História para uma turma do terceiro ano do Ensino Médio em uma escola básica. O objetivo foi observar se a aplicação da gamificação poderia contribuir para o aumento do engajamento dos estudantes nas aulas de História, sendo classificada como uma pesquisa exploratória descritiva. A pesquisa é de abordagem exploratória porque visou obter maior familiaridade com o tema da aplicação da gamificação fora de ambientes virtuais e auxiliar na potencial construção de um novo modelo didático. Quanto aos objetivos ela é descritiva por concentrar-se na observação, registro e análise das características e ocorrências do fenômeno da gamificação na sala de aula, seguindo um procedimento racional e sistemático que tem como objetivo fornecer respostas aos problemas que são propostos (Gil, 2019). Além disso, a abordagem qualitativa foi adotada, pois, em consonância com a investigação de fenômenos sociais, ela permite investigar as subjetividades e concentra-se no processo de aprendizagem e não apenas nos resultados, buscando atribuir significados aos fatos observados, sendo o ambiente natural a fonte direta dos dados.

A intervenção ocorreu em um período de uma aula de 45 minutos, em uma classe do terceiro ano do Ensino Médio, na Escola de Educação Básica Maria Garcia Pessi, localizada no bairro Cidade Alta, em Araranguá-SC. A turma possui 33 estudantes matriculados, sendo 23 meninas e 10 meninos. No dia da atividade, entretanto, apenas 31 alunos se fizeram presentes.

A escolha da instituição, assim como da atividade, se deu pelo fato de a docente que realizou a intervenção já ser previamente professora da unidade escolar. O processo de autorização para a realização da atividade foi delongado pela necessidade de autorização da Coordenadoria Regional de Educação de Araranguá, exigindo uma carta de apresentação do projeto por parte da instituição responsável, assinada pelo então coordenador do curso de Mídias Integradas na Educação. Foram semanas até a efetiva anuência da atividade, com a exigência de a intervenção não ser realizada em nenhuma turma já pertencente à carga horária da pesquisadora, na justificativa de que não houvesse conflito de interesses. Ainda que tenha sido explicado que a intervenção não se tratava de um estágio, nem seria avaliada, a unidade escolar só autorizou a realização na condição de escolher uma turma pertencente a outro professor.

O tema escolhido para a realização da atividade foi previamente discutido com a professora de História titular da turma. Os estudantes já haviam perpassado pelo conteúdo de Regimes Totalitários, justificando a escolha do assunto para a abordagem. O uso da gamificação foi possível a partir da utilização do aplicativo *Plickers*, uma plataforma em que o docente consegue promover a competitividade entre a sala através de um jogo de perguntas e respostas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A seção de Resultados e Discussões apresenta a análise da intervenção pedagógica realizada com a gamificação na aula de História, utilizando a ferramenta digital Plickers. Inicialmente, detalharemos os passos práticos para a implementação do aplicativo , desde a criação da conta e cadastro da turma até a elaboração do questionário temático sobre Regimes Totalitários. Em seguida, serão discutidos os dados qualitativos resultantes da observação da atividade em sala, que apontaram para um aumento na interação e no engajamento dos estudantes. Por fim, a seção se aprofundará na análise quantitativa dos questionários aplicados após a intervenção , com foco em gráficos que demonstram o conhecimento prévio dos alunos sobre gamificação , a percepção de motivação e, principalmente, a confirmação do aumento significativo na participação e nos elementos que mais atraíram os estudantes, como a competição e a revisão de conteúdo em formato de jogo.

1 - Criar uma conta e baixar o aplicativo no *smartphone*

Por meio da utilização de um computador, é necessário acessar o site do jogo *Plickers*, utilizando o endereço www.plickers.com. O usuário deve criar uma conta e, por sequência, baixar o aplicativo de mesmo nome na loja de aplicativos do seu *smartphone*, o *app* está disponível para Android e iOS.

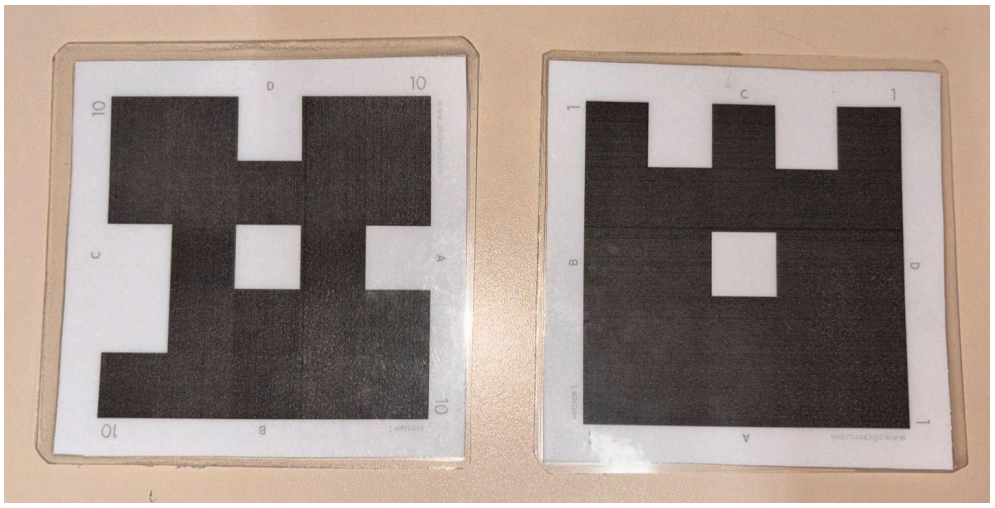
2 - Cadastrar a turma

Assim que o docente acessar a sua conta através do computador, é necessário cadastrar todos os nomes dos integrantes da turma, de forma a facilitar a organização, o cadastro foi feito por ordem alfabética. Caso o professor deseje cadastrar mais de uma turma, ele poderá fazê-lo conforme sua necessidade, separando-as em pastas, sem limite máximo estabelecido. O cadastro permitirá que cada aluno fique diretamente ligado a um número, que irá corresponder a um cartão, também numerado, levando ao próximo passo.

3 - Impressão dos cartões

Assim que a listagem for criada, o usuário encontra ainda no site a opção *"Get Plickers Cards"* para selecionar, onde será direcionado à uma nova página, no qual serão disponibilizadas quatro opções de *download* dos cartões. O site disponibiliza a opção de 40 ou 63 *cards*, aumentando a quantidade de estudantes por turma, tendo ainda outras duas alternativas com diferentes tamanhos de cartão para as duas possibilidades informadas. Para a intervenção descrita, a opção selecionada foi a descrita como *padrão*, sendo um arquivo em PDF com 40 imagens, como as do exemplo abaixo.

Figura 01 - Cartões



Fonte: Própria autora

Como pode se observar na imagem acima, cada cartão possui uma formato quadrangular onde cada um dos quatro lados corresponde a uma letra, sendo elas A, B, C e D. Os cartões devem ser impressos e, caso o docente assim desejar, podem ser plastificados, aumentando a durabilidade do material, de forma a facilitar a reutilização em oportunidades futuras.

4 - Elaboração do questionário

O aplicativo possui duas versões, podendo ser gratuito ou não. A versão não paga possui algumas limitações, sendo uma delas a quantidade de questões em um único questionário. Cada bloco de perguntas pode ter até 5 questões sem que o usuário seja cobrado, entretanto, o criador pode elaborar quantos blocos desejar.

Dessa forma, inicialmente, 20 perguntas foram criadas sendo separadas em 4 blocos com 5 questões em cada um deles. A elaboração do questionário também deve ser realizada

através da utilização de um computador.

Cada item questiona algo relacionado diretamente ao conteúdo previamente selecionado, abrangendo o tema de Regimes Totalitários. Tendo como exemplo: “Qual dos regimes totalitários utilizou a propaganda como ferramenta central de controle social?”. Cada questão deve possuir quatro alternativas, das quais apenas uma é correta.

Colocando em prática

O momento inicial da aula foi ocupado pela organização da turma por parte da professora titular, que explicou a intervenção, a qual os alunos não tinham conhecimento até então, além de fazer a chamada entre os estudantes presentes. Inicialmente, a distribuição dos cartões apresentou algumas dificuldades, dado a falta de experiência prévia com o processo do aplicativo.

Assim que os cartões foram devidamente distribuídos, o jogo foi propriamente explicado aos alunos, iniciando com uma pergunta de teste. Um tempo entre 20 e 30 segundos foi dado aos alunos para que pudessem refletir sobre as possibilidades de resposta de cada questão e escolhessem qual acreditavam ser certa, levantando seu cartão para que fosse lido de forma que a letra escolhida ficasse na parte superior do *card*, conforme demonstrado na imagem abaixo.

Figura 02 - Aplicação da atividade



Fonte: Imagem da intervenção realizada

Para a efetivação da atividade, foi necessário o uso do notebook pessoal da docente,

assim como do projetor já previamente instalado na sala, pertencente à estrutura da unidade escolar. Foi utilizado, também, o celular, para se tornar possível ler as respostas através do aplicativo no dispositivo móvel. As questões eram projetadas, os estudantes respondiam conforme seu conhecimento e, automaticamente, seus nomes eram destacados na tela, mostrando a concretização da prática. Isso porque, cada cartão possuía um número que era diretamente ligado ao estudante. Para isso, se fez necessário uma rede de Internet que permitisse o processo, questão essa que foi uma das principais dificuldades encontradas para a realização da intervenção, já que a escola possuía problemas significativos na rede.

Apesar das questões previamente apresentadas, a atividade foi seguida, tornando possível observar uma interação considerável entre os estudantes durante o momento de ponderar sobre a alternativa correta, promovendo um engajamento da turma como um todo. Esse fato demonstra que, ainda que a gamificação tenha a intenção de proporcionar a competitividade entre os alunos, a ferramenta também pode ser um instrumento utilizado para união dos conhecimentos e compartilhamento dos ideais entre a classe.

Analisando a atividade

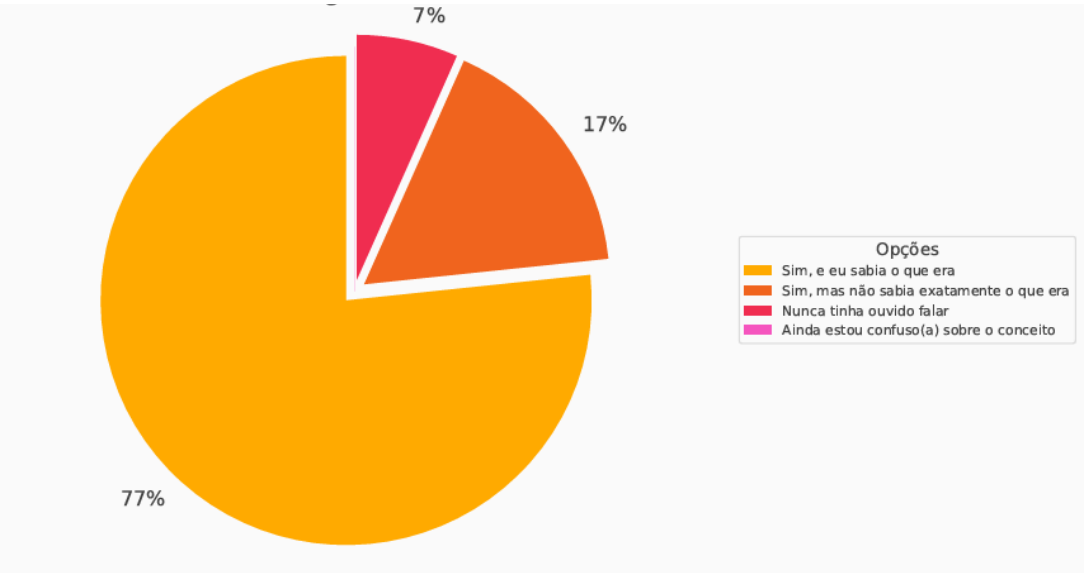
Após a conclusão do jogo, um questionário com 10 questões foi aplicado aos estudantes de forma a compreender, assim como analisar de forma mais aprofundada, o impacto da metodologia escolhida no processo de ensino-aprendizagem. Das 10 questões, 8 eram objetivas, cada uma possuindo 4 alternativas de resposta. As 2 questões restantes abriam margem para que o aluno dissertasse sobre a sua experiência, assim como deliberasse críticas e elogios para uma experiência futura.

O primeiro fato a ser considerado foi o restrito tempo deixado para a realização dos questionários, prejudicando a elaboração do mesmo. A escolha de realizar a intervenção em apenas 45 minutos não foi uma decisão por parte da pesquisadora, mas sim uma fatalidade das condições impostas, como a liberação por parte da unidade escolar e o cumprimento das obrigações burocráticas e avaliativas exigidas por parte do Estado à professora titular da turma, não permitindo que mais aulas fossem cedidas.

Apesar das circunstâncias citadas anteriormente, o tempo não demonstrou ser a única adversidade encontrada. Foi possível observar certa resistência por parte dos alunos em responder as questões discursivas, tendo a maior parte dos questionários permanecendo com as questões discursivas em branco, tornando mais difícil compreender se a ausência de respostas se deu devido à dificuldade por parte dos estudantes, pela ausência de tempo hábil ou por desinteresse.

Pergunta 01 - Antes da atividade, você já tinha ouvido falar sobre gamificação?

Gráfico 01 - Conhecimento prévio

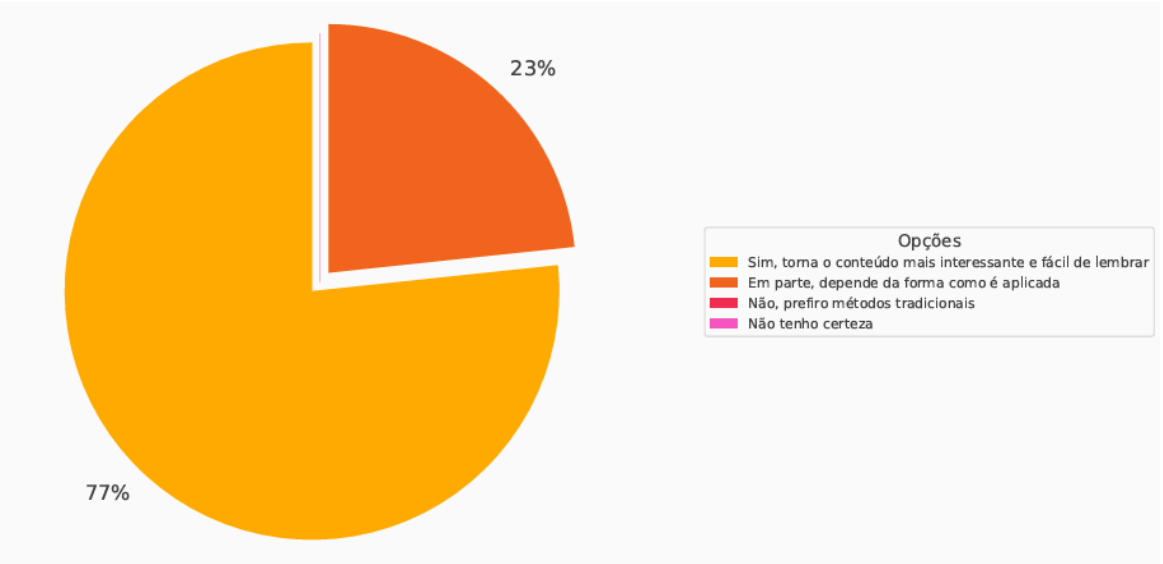


Fonte: Elaboração própria

A primeira questão proposta levava em consideração o conhecimento prévio dos estudantes sobre o significado do termo gamificação. Em maioria, os alunos não só tinham entendimento sobre o tema, como já haviam entrado em contato com os jogos através de outros aplicativos utilizados nas mais diversas disciplinas, salvo algumas exceções. Isso é possível ser observado à partir do segundo gráfico mostrado a seguir, onde a turma como um todo demonstra ser favorável ao uso da metodologia, ainda que com algumas ressalvas.

Pergunta 03 - Você acha que a gamificação pode ajudar no aprendizado?

Gráfico 03 - Percepção dos alunos

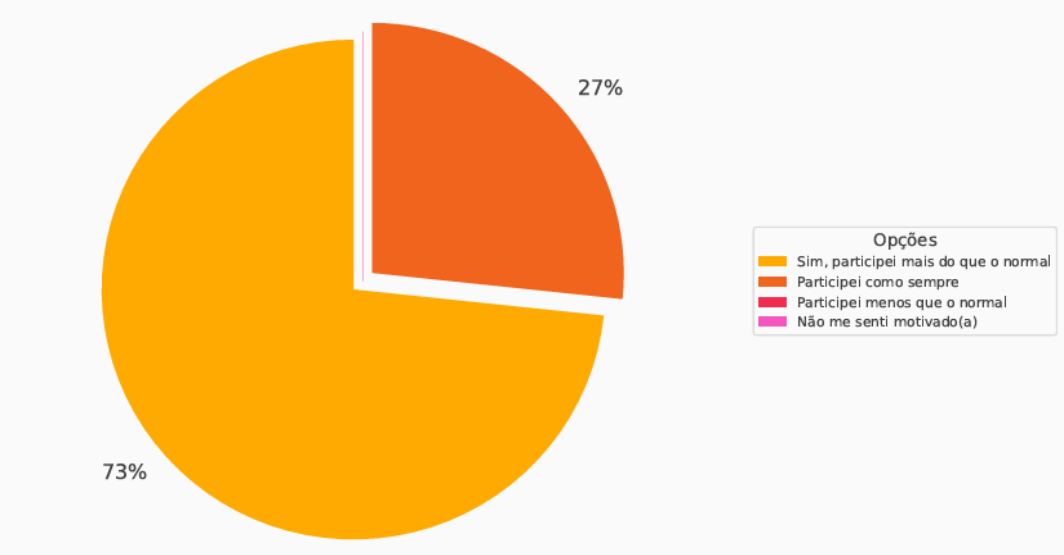


Fonte: Elaboração própria

Com base no gráfico anterior, a análise da percepção dos estudantes sobre o uso da gamificação é clara e favorável. O gráfico revela que 77% dos alunos acreditam que a gamificação "Sim, torna o conteúdo mais interessante e fácil de lembrar", enquanto os restantes 23% responderam "Em parte, depende da forma como é aplicada". Essa distribuição de respostas configura um forte endosso à metodologia, corroborando a hipótese central do artigo de que a gamificação, ao se alinhar com a linguagem lúdica e tecnológica da nova geração de "nativos digitais" , potencializa a aprendizagem ao torná-la mais envolvente e significativa. A total ausência de respostas indicando preferência por métodos tradicionais ou incerteza demonstra que a turma como um todo se mostra receptiva à incorporação de elementos de jogos, reconhecendo o seu potencial para otimizar o processo de ensino-aprendizagem, ainda que a eficácia seja parcialmente dependente da qualidade da aplicação, como sugerido pela parcela minoritária que apontou a ressalva da forma de aplicação.

Pergunta 06: Você se sentiu mais motivado(a) a participar da aula por causa da atividade?

Gráfico 06: Avaliação do nível de engajamento e participação



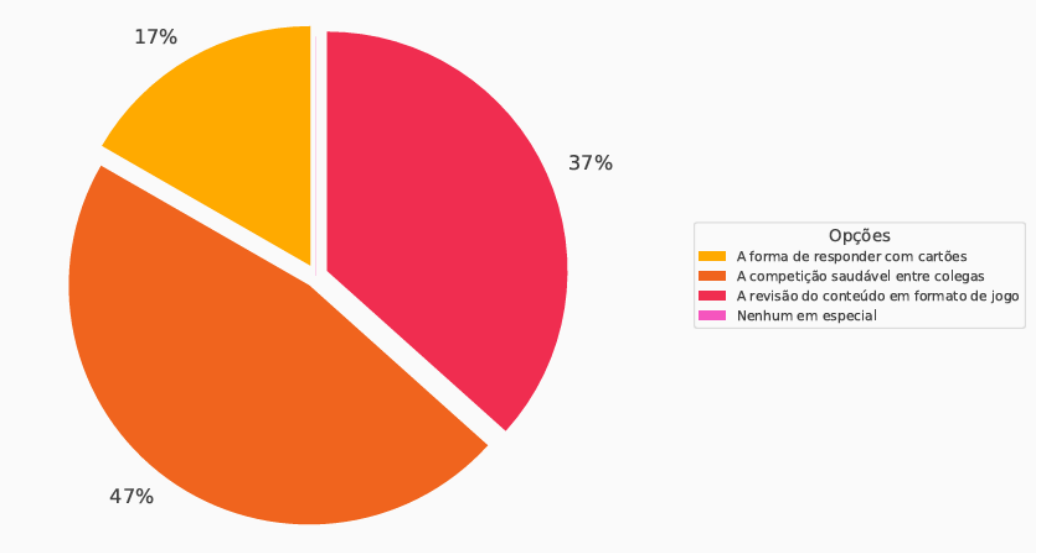
Fonte: Elaboração própria

A pergunta 6, que avaliou a percepção dos alunos sobre o seu nível de participação na aula de História após a introdução da gamificação com o Plickers, demonstra um índice de engajamento notavelmente elevado. É crucial observar que a opção de resposta indicando a diminuição da participação ("Participei menos que o normal") ou a falta de motivação ("Não me senti motivado(a)") não registrou qualquer menção, totalizando 0%.

Essa distribuição de respostas configura um endosso significativo à eficácia da gamificação enquanto estratégia para impulsionar a participação em sala de aula. O aumento de 73% na autopercepção de maior envolvimento sugere que a dinâmica lúdica e interativa do Plickers conseguiu quebrar barreiras que, tradicionalmente, inibem a participação espontânea de alguns alunos em formatos de aula mais tradicionais. Este dado corrobora a hipótese central do artigo de que a gamificação não apenas atrai a atenção dos estudantes, mas os mobiliza ativamente no processo de ensino-aprendizagem, um objetivo central de qualquer metodologia inovadora. Em um contexto de Ensino Médio, onde o desafio de manter a atenção e a relevância do conteúdo é constante, o Plickers se estabeleceu como um catalisador de interesse e proatividade.

Pergunta 08: Qual elemento da atividade com Plickers você mais gostou?

Gráfico 08: Fatores de maior atratividade no uso do Plickers



Fonte: Elaboração própria

A pergunta 8 buscou identificar os elementos específicos da intervenção gamificada que os estudantes consideraram mais atrativos ou úteis, permitindo isolar os mecanismos de engajamento. Três elementos foram apresentados para avaliação: a forma de responder, a competição e a revisão do conteúdo.

O principal fator de atração, escolhido por 47% dos participantes, foi "A competição saudável entre colegas". Este resultado é altamente relevante para a metodologia do artigo, pois sublinha a importância dos *game mechanics* – especificamente o elemento competitivo – na motivação intrínseca e extrínseca dos alunos. A competição, quando mediada e controlada

pelo professor para ser saudável e inclusiva, como proposto no Plickers, atua como um potente motor de engajamento, estimulando o desejo de acerto e superação entre os pares.

Em segundo lugar, 37% dos estudantes destacaram "A revisão do conteúdo em formato de jogo". Esse achado valida o Plickers não apenas como uma ferramenta motivacional, mas também como um recurso didático eficaz. A estrutura do jogo, que exige respostas imediatas e utiliza o *feedback* instantâneo, transforma a revisão de um momento potencialmente passivo em uma atividade dinâmica e de alto envolvimento cognitivo.

Por fim, apenas 17% dos alunos apontaram "A forma de responder com cartões" como o elemento mais relevante. Embora esse mecanismo seja a característica técnica do Plickers, ele foi percebido como menos motivador que os aspectos interativos e pedagógicos (competição e revisão). Essa hierarquia de preferências indica que o sucesso da intervenção não está primariamente na tecnologia em si, mas na forma como ela potencializa a interação social e a dinâmica de checagem de conhecimento.

Apesar do alto índice de engajamento observado durante a aplicação prática do Plickers e nas respostas objetivas do questionário, a análise dos dados revelou uma resistência notável por parte dos alunos em responder às questões discursivas (questões 9 e 10). Uma parcela significativa dos questionários permaneceu com essas questões em branco, enquanto as respostas preenchidas frequentemente careciam de profundidade, limitando-se a sugestões genéricas. Por exemplo, ao questionar qual seria uma sugestão para melhorar a próxima atividade com gamificação, algumas sugestões se restringiram a pedir que "mais professores usem o aplicativo como método de aprendizagem".

Tal fato dificultou a coleta de dados qualitativos mais aprofundados sobre a experiência de aprendizagem e a crítica construtiva ao método. A ausência de tempo hábil para a realização completa do questionário (devido à restrição de uma única aula de 45 minutos) é um fator provável, mas não exclusivo, dessa dificuldade, tornando ambígua a causa real dessa baixa adesão: se por falta de tempo, desinteresse ou dificuldade na elaboração de textos reflexivos.

Em conclusão, a análise dos dados ratifica a intervenção gamificada com o Plickers como uma estratégia de sucesso na promoção do engajamento em História, conforme explicitado pelo aumento na participação. O motor desse engajamento está na combinação equilibrada entre o desafio lúdico da competição e a eficácia pedagógica da revisão interativa de conteúdo. Tais resultados fornecem a base empírica fundamental para a sustentação das conclusões do artigo e validam a metodologia da gamificação como ferramenta transformadora para a aula de História.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como é possível observar nas análises feitas no presente artigo, a intervenção pedagógica demonstrou que a incorporação da dinâmica de jogos se revelou uma aliada poderosa, promovendo uma transformação notável na postura dos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem.

As análises quantitativas confirmaram a hipótese central do estudo: o uso da gamificação potencializa o engajamento estudantil. A pergunta 4, que avaliou a percepção de participação, revelou um índice de envolvimento excepcionalmente alto, com 73% dos estudantes afirmando ter participado "mais do que o normal" na aula com o Plickers. Este dado corrobora a visão de que a gamificação, ao transformar a avaliação em uma dinâmica interativa, mobiliza os alunos ativamente e consegue superar barreiras que, tradicionalmente, inibem a participação em formatos de aula passivos.

Apesar dos resultados positivos, a execução da pesquisa expôs desafios estruturais e metodológicos que limitaram o escopo da intervenção e que não podem ser dissociados do contexto da escola pública. O principal obstáculo prático foi a restrição temporal, com a atividade sendo realizada em uma única aula de 45 minutos, o que não foi ideal para a consolidação da aprendizagem. Tal limitação temporal impediu a observação dos efeitos de longo prazo da metodologia.

Adicionalmente, problemas de infraestrutura se mostraram críticos, como a dificuldade do acesso à uma Internet de qualidade A dependência de tecnologias digitais, como o Plickers, torna a gamificação vulnerável à escassez de recursos e à desvalorização da infraestrutura escolar. Por fim, foi observada uma certa resistência por parte dos alunos em responder as questões discursivas no questionário final, o que dificultou a coleta de dados qualitativos mais aprofundados sobre a experiência de aprendizagem e a crítica ao método.

A partir dos desafios e sucessos encontrados, delineiam-se caminhos claros para a continuidade da pesquisa e para a implementação pedagógica da gamificação Primeiramente, é crucial que trabalhos futuros ampliem o tempo de intervenção, aplicando a gamificação de forma contínua, ao longo de um semestre ou ano letivo, para analisar a sustentabilidade do engajamento e a retenção do conteúdo histórico a longo prazo.

Em segundo lugar, sugere-se a pesquisa de metodologias que possam ser aplicadas para mitigar a barreira tecnológica da falta de conexão, explorando ferramentas *offline* ou métodos que utilizem a gamificação em formato concreto, adaptados à realidade de escolas com pouca infraestrutura.

Em conclusão, a gamificação representa uma ferramenta de inovação inegável, funcionando como um facilitador do processo de ensino-aprendizagem. No contexto do Ensino de História, ela se confirma como uma metodologia capaz de romper com a simples memorização e de promover o protagonismo estudantil , tornando o saber histórico escolar mais envolvente, significativo e alinhado com a realidade dos alunos da era digital.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

BRAGA, Marta Cristina Goulart; OBREGON, Rosane de Fatima Antunes. **Gamificação: Estratégia para processos de aprendizagem.** In: CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM – CONAHPA, VII, 2015, São Luís. *Anais* [...]. Disponível em: https://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID233_Braga-Obregon.pdf. Acesso em: Jun. 2023.

CAMARGO, Fausto. Por que usar metodologias ativas de aprendizagem? In: CARMARGO, Fausto. **A sala de aula inovadora:** estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Ale gre: Penso, 2018.

DE AVILA DOS SANTOS, Júlia; LUIS CASTRO DE FREITAS, André. **Gamificação Aplicada a Educação:** Um Mapeamento Sistemático da Literatura. RENOTE, Porto Alegre, v. 15, n. 1, 2017. DOI: 10.22456/1679-1916.75127. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/75127. Acesso em: 4 nov. 2025.

FARDO, Marcelo Luis. **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.

FREIRE, P. **Educação e mudança**. 15 ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1979.

GAROFALO, Débora. **Gamificação como estratégia pedagógica.** *Revista Educação*, 15 ago. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019. 173p.

MENEZES, Vinicius Freitas de; MARTINS, Claudete da Silva Lima; FERREIRA, Cristiano Corrêa. **Mineração de texto sobre gamificação no ensino de história e inclusão: proposta de revisão sistemática.** *Cadernos de Pesquisa*, São Luís, v. 31, n. 4, p. 1-23, out./dez. 2024. DOI: 10.18764/2178-2229v31n4.2024.68.

TODA, Armando Maciel; SILVA, Alan Pedro da; ISOTANI, Seiji. **Desafios para o Planejamento e Implantação da Gamificação no Contexto Educacional.** *Novas Tecnologias na Educação*, V. 15, n. 2, dez. 2017.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação.** *EaD em Foco*, [s. l.], v. 7, n. 2, 2017. DOI: 10.18264/eadf.v7i2.440.

WANDERLEY, Sonia. Gamificação e Ensino da História: uma experiência didática. **Transversos***:* Revista de História, Rio de Janeiro, n. 11, dez. 2017. DOI: 10.12957/transversos.2017.31584. (Resenha).

APÊNDICE A – Questões propostas à turma

QUESTIONÁRIO 3º2

Parte 1: O que você sabe sobre gamificação?

1. **Antes da atividade, você já tinha ouvido falar sobre gamificação?**
   A) Sim, e eu sabia o que era
   B) Sim, mas não sabia exatamente o que era
   C) Nunca tinha ouvido falar
   D) Ainda estou confuso(a) sobre o conceito

2. **O que melhor define a gamificação, na sua opinião?**
   A) Usar jogos apenas como recreação
   B) Utilizar elementos de jogos para tornar o aprendizado mais envolvente
   C) Fazer provas como se fossem jogos de tabuleiro
   D) Substituir todas as aulas por jogos digitais

3. **Você acha que a gamificação pode ajudar no aprendizado?**
   A) Sim, torna o conteúdo mais interessante e fácil de lembrar
   B) Em parte, depende da forma como é aplicada
   C) Não, prefiro métodos tradicionais
   D) Não tenho certeza

Parte 2: Avaliando a atividade com o Plickers

4. **Você achou a atividade com o Plickers divertida ou interessante?**
   A) Sim, foi muito divertida
   B) Foi razoável
   C) Não achei interessante
   D) Não gostei da atividade

5. **Na sua opinião, essa atividade te ajudou a entender melhor o conteúdo sobre regimes totalitários?**
   A) Sim, com certeza
   B) Um pouco
   C) Não fez diferença
   D) Me confundiu mais

6. **Você se sentiu mais motivado(a) a participar da aula por causa da atividade?**
   A) Sim, participei mais do que o normal
   B) Participei como sempre

C) Participei menos que o normal
D) Não me senti motivado(a)

Parte 3: Reflexão final

7. **Se você pudesse escolher, gostaria que outras aulas tivessem esse tipo de atividade interativa?**
   A) Sim, com certeza
   B) Talvez, dependendo da matéria
   C) Prefiro aulas mais tradicionais
   D) Não vejo diferença

8. **Qual elemento da atividade com Plickers você mais gostou?**
   A) A forma de responder com cartões
   B) A competição saudável entre colegas
   C) A revisão do conteúdo em formato de jogo
   D) Nenhum em especial

9. **Você se lembra de algum conceito que aprendeu melhor por causa da atividade? Qual?**

   _____
   _____
   _____
   _____

10. **Deixe uma sugestão para melhorar a próxima atividade com gamificação:**

    _____
    _____
    _____
    _____
    _____
    _____