**Gamificação no Ensino de História: Uma Estratégia Possível**

Erik Ariel dos Santos Almeida - UFRN

[*ericariel2019@gmail.com*](mailto:ericariel2019@gmail.com)

Janilson Silvestre da Silva - UFRN

[*deusejanilson@gmail.com*](mailto:deusejanilson@gmail.com)

Juciene Batista Félix Andrade - UFRN

[*juciene.andrade@ufrn.br*](mailto:juciene.andrade@ufrn.br)

**INTRODUÇÃO**

O presente texto tem como premissa apresentar uma estratégia didática desenvolvida por dois bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) com a ideia de ser desenvolvida como atividade de revisão para ser levada a sala de aula na qual atuamos em nossas intervenções do programa. A partir de discussões com a nossa professora supervisora, titular da turma, buscamos pensar uma atividade que englobasse os conteúdos trabalhados durante as aulas, mas que fosse, ao mesmo tempo, de forma mais dinâmica e interativa, almejando assim, mais atenção e interesse dos discentes ao que se está sendo vivenciado. A produção se trata de um quiz como forma de fixação do conteúdo Mesopotâmia, trabalhado durante o bimestre. A proposta versa como uma maneira de gamificação no ensino de história, na perspectiva de um ensino mais lúdico e atrativo, como afirma MORAIS (2022, p. 10) “Vemos então que com a maneira que o ensino se torna cada vez mais técnico atualmente, o uso de jogos e materiais lúdicos parece cada vez mais atrativos como instrumento de ensino.” Desse modo, buscar ferramentas e materiais que despertem o interesse e chamem a atenção do aluno, se torna imprescindível na sala de aula.

**MATERIAIS E MÉTODOS**

Metodologicamente, a proposta, como já descrita anteriormente, surge da necessidade de se pensar uma atividade de história para uma turma do 6° ano do Ensino Fundamental, da Escola Estadual Monsenhor Walfredo Gurgel, com a iniciativa de ser uma revisão em formato de jogo para a avaliação bimestral da disciplina. Assim, desenvolvemos cards com as perguntas e alternativas de respostas, cada uma valendo uma respectiva quantidade de pontos, além de três cards de ajuda, que os discentes podiam utilizar. Para a produção dos cards, fizemos uso, de figuras de memes famosos, relacionados a Cultura Pop, com a intenção que eles os reconhecessem e que chamasse a sua atenção. Na aplicação, a turma foi organizada em quatro grupos entre 6 e 7 participantes. A partir daí, um grupo por vez, recebia o card com a pergunta e tinham um tempo determinado para a resposta, podendo sempre utilizar alguma das ajudas, apenas uma vez. Se os discentes acertassem a questão, ganhavam a quantidade de pontos contida no card. Se errassem, a pergunta seria destinada ao grupo seguinte, valendo menos pontos.

**RESULTADOS**

Foi possível perceber um enorme entusiasmo e interesse por parte dos discentes para com o jogo. Se mostraram interessados e curiosos com os cards e com as perguntas dos demais colegas, que eram lidas em voz alta para que todos ouvissem e opinassem sobre a resposta estar correta ou não, além de prestar atenção para ouvir se tinham, de fato, acertado a questão, para comemorarem em conjunto. Eles se angariavam entre si para responder à questão corretamente e marcar a pontuação. Percebemos ainda um grande entusiasmo por parte deles na contabilização dos pontos, para descobrir quem tinha feito mais ou menos. Foi perceptível um desenvolvimento na tomada de decisões em grupo, uma vez que os discentes poderiam utilizar as ajudas quando lhes fosse necessário, e assim o fizeram. De modo geral, observamos uma forte participação dos alunos na atividade, discutindo, se organizando, avaliando as questões e competindo. Exercendo, assim, além do estudo de revisão do conteúdo de forma socializada, discursiva e interativa, também instigando o espírito competitivo saudável visando a aquisição de conhecimentos e o trabalho em equipe.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Concluímos, com tudo, que a gamificação no ensino de história é uma estratégia possível, dinâmica e atrativa para o trabalho pedagógico com os discentes. A experiência descrita com o 6° ano do Ensino Fundamental na escola Walfredo Gurgel, mostrou que tal estratégia convida os alunos a aprender de uma maneira lúdica, interativa e dialógica, promovendo o processo de ensino aprendizagem de forma divertida. Mostrando, por conseguinte, que ambos não estão/precisam ser dissociados.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação. Ensino de História. Material Didático. PIBID

**AGRADECIMENTOS:**

Expressamos o nosso sentimento de gratidão ao apoio e financiamento do CAPES, ao PIBID-CERES e a nossa coordenadora, Juciene Batista Félix Andrade. E, principalmente, a nossa professora supervisora, Patrícia de Morais Fernandes, pela ajuda, espaço e parceria.

**REFERÊNCIAS:**

MORAIS, Felipe Barbosa Rodrigues de. **Gamificação no ensino de história: o uso de jogos na didática.** 2022.