

## **Gamificação no ensino de história nos anos finais do ensino fundamental: impactos no engajamento e na participação discente**

Gamification in history teaching in the final years of elementary school: impacts on student engagement and participation

Aldete de Albuquerque Oliveira<sup>1</sup>

### **Resumo**

O ensino de História na educação básica enfrenta desafios relacionados ao interesse e à participação dos estudantes, especialmente nos anos finais do Ensino Fundamental, etapa em que se ampliam as capacidades de análise e interpretação. Nesse contexto, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas utilizadas em sala de aula, buscando estratégias que favoreçam maior engajamento discente. O presente estudo tem como objetivo discutir, a partir do referencial teórico, como a gamificação pode contribuir para ampliar o engajamento e a participação dos alunos nas aulas de História nos anos finais do Ensino Fundamental. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica, com análise de livros e artigos científicos que abordam o ensino de História, o engajamento discente, as metodologias ativas e a gamificação na educação. Os resultados da análise indicam que a utilização de elementos característicos dos jogos, como desafios, missões, narrativas, pontuações e sistemas de progressão, pode tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e motivador, favorecendo maior participação dos estudantes nas atividades escolares. No ensino de História, a gamificação pode estimular a investigação de acontecimentos históricos, a interpretação de fontes e a análise de diferentes perspectivas sobre os processos históricos, contribuindo para uma aprendizagem mais ativa e significativa. Conclui-se que a gamificação apresenta potencial para enriquecer as práticas pedagógicas, ao promover experiências de aprendizagem mais participativas e interativas. Entretanto, sua utilização requer planejamento pedagógico e alinhamento com os objetivos de aprendizagem, de modo que os elementos lúdicos contribuam efetivamente para a construção do conhecimento histórico e para o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes.

**Palavras-chave:** Educação básica. Ensino de História. Gamificação. Prática docente.

---

<sup>1</sup>Academic Master's Degree In Educational Sciences – Goiás – Goiás – Brasil. ORCID: <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

## **Abstract**

The teaching of History in basic education faces challenges related to student interest and participation, especially in the final years of elementary school, a stage in which analytical and interpretive skills are expanded. In this context, it becomes necessary to rethink the pedagogical practices used in the classroom, seeking strategies that favor greater student engagement. This study aims to discuss, based on a theoretical framework, how gamification can contribute to increasing student engagement and participation in History classes in the final years of elementary school. The research is characterized as qualitative, developed through a literature review, with analysis of books and scientific articles that address the teaching of History, student engagement, active methodologies, and gamification in education. The results of the analysis indicate that the use of elements characteristic of games, such as challenges, missions, narratives, scores, and progression systems, can make the learning process more dynamic and motivating, favoring greater student participation in school activities. In history education, gamification can stimulate the investigation of historical events, the interpretation of sources, and the analysis of different perspectives on historical processes, contributing to more active and meaningful learning. It is concluded that gamification has the potential to enrich pedagogical practices by promoting more participatory and interactive learning experiences. However, its use requires pedagogical planning and alignment with learning objectives, so that the playful elements effectively contribute to the construction of historical knowledge and the development of students' critical thinking.

**Keywords:** Basic education. History teaching. Gamification. Teaching practice.

## **1 Introdução**

O ensino de História na educação básica desempenha papel fundamental na formação crítica dos estudantes diante das transformações sociais, culturais e políticas que estruturam a sociedade. Mais do que memorizar datas ou acontecimentos específicos, o estudo da História envolve a interpretação de processos históricos, a análise de diferentes perspectivas e a compreensão das relações entre passado e presente. Nesse sentido, a disciplina assume uma função formativa essencial na construção da consciência histórica e da cidadania (Jesus; Pinto, 2024).

Nos anos finais do Ensino Fundamental, etapa em que os estudantes começam a ampliar suas habilidades de análise e interpretação, o ensino de História enfrenta desafios relacionados ao interesse e à participação discente. Em muitos contextos escolares, ainda predominam práticas pedagógicas centradas na exposição de conteúdos e na transmissão de informações, o que pode contribuir para o desinteresse dos alunos e para uma participação limitada nas atividades em sala de aula. Esse cenário evidencia a necessidade de repensar as estratégias didáticas utilizadas pelos professores, buscando metodologias que favoreçam a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem (Ponte *et al.*, 2025; Rodolfi, 2026).

Paralelamente a esse contexto, as transformações decorrentes da cultura digital têm influenciado significativamente as formas de interação, comunicação e aprendizagem das novas gerações. Os estudantes estão cada vez mais inseridos em ambientes digitais dinâmicos, interativos e multimodais, o que impacta suas expectativas em relação às práticas educativas. Nesse cenário, torna-se cada vez mais necessário incorporar abordagens pedagógicas que dialoguem com esses novos modos de aprender, tornando o processo educativo mais significativo, participativo e motivador (Santos, 2025).

Entre as estratégias que têm sido discutidas no campo educacional, destaca-se a gamificação, que consiste na utilização de elementos e dinâmicas presentes nos jogos em contextos não lúdicos, como a educação, com o objetivo de ampliar a motivação, o engajamento e a participação dos indivíduos em determinadas atividades. No contexto educacional, essa abordagem tem sido utilizada para tornar o processo de ensino mais interativo, estimulando a participação ativa dos estudantes por meio de desafios, missões, sistemas de pontuação, recompensas e narrativas (Narciso *et al.*, 2024; Castro *et al.*, 2025).

No ensino de História, a gamificação pode favorecer a construção de experiências de aprendizagem mais envolventes, permitindo que os estudantes assumam papel ativo na investigação de acontecimentos históricos, na análise de fontes e na resolução de problemas relacionados a diferentes contextos históricos. Ao incorporar elementos de jogos às práticas pedagógicas, o professor pode estimular a curiosidade, promover a colaboração entre os estudantes e incentivar o pensamento crítico, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa (Ribeiro *et al.*, 2025).

Diante disso, o presente estudo tem como objetivo discutir, como a gamificação pode contribuir para ampliar o engajamento e a participação dos alunos nas aulas de História nos anos finais do Ensino Fundamental.

Logo, a relevância deste estudo reside na necessidade de discutir estratégias pedagógicas que possam tornar o ensino de História mais significativo e participativo no contexto da educação básica. Ao refletir sobre as contribuições da gamificação para o engajamento e a participação discente, espera-se colaborar com o debate sobre metodologias inovadoras no ensino de História, oferecendo subsídios teóricos que possam auxiliar professores na construção de práticas pedagógicas mais dinâmicas, motivadoras e alinhadas às demandas educacionais contemporâneas.

## **2 Ensino de história no ensino fundamental: objetivos e desafios pedagógicos**

O ensino de História é indispensável na educação básica, pois permite que os alunos entendam os processos sociais, culturais e políticos que formaram a sociedade ao longo do tempo. Quando os alunos se deparam com diversos eventos históricos, eles podem explorar uma variedade de contextos e vivências humanas, o que ajuda a expandir a compreensão das mudanças que influenciaram a estrutura das sociedades (Silva, 2023).

Nesse sentido, ensinar e aprender História não é apenas reter informações ou datas, mas entender processos, considerar pontos de vista variados e conectar o passado ao presente. É por isso que a disciplina desempenha um papel importante na formação da consciência histórica e no exercício da cidadania (Carvalho, 2023).

No âmbito da educação básica no Brasil, o ensino de História também está ligado à formação de indivíduos que conseguem entender a sociedade de maneira crítica e reflexiva. Os estudantes, ao investigarem eventos passados, são incentivados a pensar sobre dinâmicas de poder, disputas sociais, mudanças culturais e processos de continuidade e transformação que caracterizaram diversos momentos da história. Isso ajuda os estudantes a formar um olhar mais crítico sobre a sociedade, compreendendo que o que ocorre hoje é fruto de um processo histórico que se construiu ao longo do tempo (Martins, 2020; Pinha, 2023).

É evidente o quanto o desenvolvimento cognitivo dos estudantes avança nos últimos anos do Ensino Fundamental, fase que costuma englobar jovens de 11 a 14 anos. É nessa fase que se

expandem as habilidades de análise, argumentação e interpretação, o que permite que se trabalhe os conceitos históricos com mais profundidade. Também é neste momento que os alunos começam a se tornar mais autônomos intelectualmente, relacionando diferentes fatos históricos e entendendo a complexidade de certos processos sociais (Mendes, 2020).

É por isso que o ensino de História nessa fase necessita de metodologias que promovam a investigação, a reflexão e a ação dos alunos no processo de aprendizagem. Mesmo sendo fundamental na grade escolar, o ensino de História ainda encontra muitos obstáculos no cenário educacional. Em muitas instituições de ensino, as aulas ainda se concentram na simples transmissão de conteúdos, com uma ênfase considerável na memorização de datas, figuras e eventos históricos (Brinco; Cabral, 2020).

Esse tipo de ensino, caracterizado por métodos mais clássicos, pode restringir a participação dos alunos e diminuir as oportunidades de uma construção ativa do saber histórico (Souza; Araújo, 2020). Freitas e Pereira (2021) ressaltam que, quando o ensino de História se limita à transmissão de informações, os estudantes tendem a adotar uma postura mais receptiva em relação à aprendizagem, o que pode levar à falta de interesse pela matéria.

Outro ponto importante é como o conhecimento histórico é transmitido aos alunos. Frequentemente, os conteúdos são apresentados de forma desvinculada, sem criar conexões com a realidade social dos estudantes ou com temas que fazem parte do seu dia a dia. Isso pode fazer com que a disciplina pareça irrelevante ou desconectada, tornando mais difícil para os alunos se envolverem com os assuntos discutidos em classe (Aguiar; Lombardi, 2022).

Nesse aspecto, é essencial que o ensino de História busque conectar os conteúdos históricos com as vivências e dúvidas dos alunos, promovendo uma aprendizagem mais relevante. Também é vital promover o desenvolvimento do que se chama pensamento histórico, ou seja, a habilidade de interpretar fontes, reconhecer múltiplas narrativas e analisar eventos do passado em seu contexto (Assis; Ruckstadter; Noda, 2022).

Logo, aprender história, segundo Barbosa e Carvalho (2022), é quando as pessoas conseguem fazer sentido do passado, relacionando fatos históricos com questões do presente. Dessa forma, o ensino de História não pode se limitar à memorização de informações, mas deve incentivar a reflexão, a interpretação e a criação de diversas perspectivas em relação aos processos históricos. Portanto, é preciso repensar as metodologias de ensino empregadas nas aulas de História.

Assim, investir em estratégias que incentivem a participação dos alunos, a troca de ideias e a pesquisa histórica pode ajudar a deixar as aulas mais ativas e relevantes. Práticas que favorecem uma aprendizagem mais ativa e reflexiva incluem, por exemplo, atividades com análise de fontes históricas, debates, resolução de problemas e construção de narrativas (Thorp; Persson, 2023).

Outro aspecto significativo diz respeito à função do professor como facilitador da aprendizagem. Nesse sentido, o professor não é um mero transmissor de conteúdos, mas um mediador, um orientador, alguém que provoca, instiga e motiva os alunos a pensarem sobre os fatos históricos. Adotando essa postura de mediação, o professor ajuda os estudantes a se tornarem mais intelectualmente autônomos, o que os estimula a participar de forma mais ativa na construção do conhecimento (Assis; Ruckstadter; Noda, 2022).

Nesse contexto, a discussão sobre metodologias de ensino que tornam as aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos se torna relevante. Nos últimos anos, diversas metodologias de ensino têm sido debatidas para aumentar a participação dos alunos e tornar a aprendizagem mais relevante. Dentre elas, tem as metodologias ativas, que visam colocar o aluno em uma posição mais participativa na construção do seu aprendizado, estimulando seu protagonismo no processo formativo (Soares; Cardoso; Mueller, 2022).

As abordagens que têm atraído atenção no âmbito educacional, a gamificação se destaca, sendo a aplicação de elementos de jogos em situações de aprendizagem. Essa metodologia tem sido estudada como uma maneira de tornar o aprendizado mais dinâmico, promovendo a participação, a motivação e o engajamento dos alunos (Souza *et al.*, 2022).

A gamificação tem o potencial de tornar o aprendizado histórico mais acessível e as aulas mais envolventes, ao integrar desafios, histórias e interações ao processo de ensino. Portanto, entender os princípios dessa abordagem pedagógica é crucial para pensar em novas possibilidades de ensino de História, o que será abordado na próxima seção (Konrath *et al.*, 2021).

### **3 Engajamento e participação discente no processo de aprendizagem**

Aprender não significa apenas ter contato com os conteúdos escolares, mas envolver-se efetivamente nas experiências propostas no ambiente educativo. Nesse sentido, o engajamento discente tem sido apontado por diferentes estudos como um elemento fundamental para favorecer a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais. Quando os estudantes participam de forma ativa das propostas pedagógicas, demonstram maior interesse pelos temas abordados e tendem a construir o conhecimento de maneira mais consistente (Targuêta, 2025; Pimentel; Moura, 2022).

O conceito de engajamento refere-se ao nível de envolvimento, interesse e participação dos estudantes nas experiências de aprendizagem. Esse conceito ultrapassa a simples presença em sala de aula, abrangendo também a disposição para interagir, refletir, colaborar e contribuir com o desenvolvimento das atividades propostas. Assim, estudantes mais envolvidos costumam apresentar maior curiosidade, motivação e compromisso com o próprio processo formativo (Oelke, 2023).

Segundo Guia (2024), o engajamento discente costuma ser compreendido a partir de diferentes dimensões que se articulam ao longo do processo de aprendizagem. Entre elas destacam-se o engajamento comportamental, o engajamento emocional e o engajamento cognitivo. O engajamento comportamental refere-se à participação nas práticas escolares, incluindo atenção, realização de tarefas, colaboração e envolvimento nas dinâmicas propostas pelo professor.

Já o engajamento emocional, por sua vez, está relacionado às atitudes e sentimentos dos estudantes em relação à escola, aos docentes e aos conteúdos estudados, podendo envolver interesse, entusiasmo ou, em alguns casos, desmotivação. Já o engajamento cognitivo refere-se ao esforço intelectual dedicado à compreensão dos conteúdos, ao desenvolvimento de estratégias de aprendizagem e ao aprofundamento da reflexão sobre os temas trabalhados (Teixeira; Pereira, 2024)

Quando essas diferentes dimensões se articulam no processo educativo, observa-se uma participação mais ativa dos estudantes e um maior comprometimento com o aprendizado. Nesses casos, os alunos tendem a demonstrar maior interesse pelas propostas pedagógicas, participam com mais frequência das discussões em sala de aula e apresentam maior disposição para resolver

problemas e realizar tarefas relacionadas aos conteúdos estudados (Fiscarelli; Uehara; Melo, 2022).

Promover esse nível de envolvimento, entretanto, representa um desafio constante para os professores da educação básica, especialmente diante das mudanças sociais e culturais que influenciam as formas de aprender e de se relacionar com o conhecimento. A presença cada vez mais intensa das tecnologias digitais no cotidiano dos estudantes, por exemplo, tem transformado significativamente as formas de interação, comunicação e acesso à informação. Esse cenário exige que as práticas pedagógicas sejam constantemente repensadas, buscando estratégias que dialoguem com as novas formas de aprendizagem e com os interesses das gerações atuais (Cruz; Lopes, 2024; Klein; Goldmeyer, 2024).

Outro aspecto relevante refere-se à maneira como as experiências de aprendizagem são organizadas em sala de aula. Quando os estudantes são convidados a participar de atividades que envolvem investigação, resolução de problemas, debates e construção coletiva do conhecimento, tendem a se envolver de forma mais significativa no processo educativo. Dessa forma, práticas pedagógicas que valorizam a participação ativa e o protagonismo discente podem contribuir para ampliar o envolvimento dos estudantes no ambiente escolar (Nunes; Pimentel, 2025; Paixão *et al.*, 2026).

Além disso, é importante considerar a relação entre motivação e engajamento. Embora se tratem de conceitos distintos, ambos se encontram profundamente interligados no processo educativo. A motivação pode ser entendida como o impulso que leva o estudante a se envolver em determinada atividade, enquanto o engajamento se manifesta nas ações concretas que demonstram esse envolvimento (Carniel; Espinosa; Heidemann, 2025). Assim, como friza Paixão *et al.*, (2026), estudantes motivados tendem a dedicar maior esforço às atividades propostas, o que favorece o fortalecimento do engajamento no processo de aprendizagem.

Diante dessas considerações, torna-se fundamental que os professores busquem estratégias pedagógicas capazes de despertar o interesse e estimular a participação dos estudantes nas práticas escolares. Metodologias que valorizam a interação, a resolução de desafios e a participação ativa podem contribuir para tornar o processo educativo mais dinâmico e significativo (Pereira *et al.*, 2025).

Entre as abordagens que têm despertado interesse no campo educacional, destaca-se a gamificação. Ao incorporar ao contexto educativo elementos característicos dos jogos, como

desafios, recompensas, níveis e narrativas, essa estratégia pode estimular a curiosidade, a participação e o entusiasmo dos estudantes em relação às atividades escolares (Azevedo *et al.*, 2025). Dessa forma, de acordo com Bezerra *et al.* (2024), compreender os fundamentos da gamificação torna-se essencial para refletir sobre suas possíveis contribuições para o aumento do engajamento e da participação discente no processo de aprendizagem, aspecto que será discutido na próxima seção.

## **4 Gamificação na educação**

Nos últimos anos, a discussão sobre novas abordagens de ensino tem ganhado destaque no campo educacional, especialmente em decorrência das transformações provocadas pela cultura digital. Nesse contexto, diferentes estratégias pedagógicas têm sido debatidas com o objetivo de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo para os estudantes. Entre essas possibilidades, a gamificação tem se destacado como uma estratégia capaz de ampliar o interesse, a participação e o envolvimento dos alunos nas atividades escolares (Castro *et al.*, 2025).

A gamificação consiste na aplicação de elementos e dinâmicas presentes nos jogos em contextos que não são originalmente lúdicos, como ocorre na educação (Nascimento *et al.*, 2025). Segundo Stoffel *et al.* (2025), trata-se da utilização de componentes característicos dos jogos, como desafios, pontuações, níveis, recompensas e narrativas, em diferentes contextos, com a finalidade de estimular a motivação e o engajamento das pessoas em determinadas atividades.

No contexto educacional, essa estratégia tem sido explorada como uma abordagem pedagógica capaz de tornar as experiências de aprendizagem mais interativas e envolventes. Ao incorporar elementos típicos dos jogos ao processo educativo, os professores podem criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, nos quais os estudantes participam de maneira mais ativa das atividades propostas (Gomes *et al.*, 2023).

Segundo Oliveira e Pimentel (2020), a gamificação não se resume a transformar a aula em um jogo, mas consiste em utilizar princípios e mecanismos dos jogos para favorecer a motivação e o envolvimento dos alunos com os conteúdos trabalhados. Entre os principais elementos presentes nas práticas gamificadas destacam-se os desafios, as missões, os sistemas de pontuação, os níveis de progressão, as recompensas simbólicas e as narrativas (Ribeiro, 2025).

Esses recursos funcionam como estímulos que incentivam a participação e encorajam os estudantes a avançarem no processo de aprendizagem. Os desafios, por exemplo, despertam a curiosidade e incentivam a busca por soluções, enquanto os sistemas de pontuação e progressão permitem que os alunos acompanhem seu próprio desempenho ao longo das atividades (Santos, 2025).

Outro aspecto relevante refere-se ao potencial dessa abordagem para promover experiências educativas mais participativas. Ao propor atividades baseadas em desafios, missões ou resolução de problemas, cria-se um ambiente em que os estudantes são convidados a assumir papel mais ativo na construção do conhecimento. Nesse contexto, aprender deixa de significar apenas receber informações e passa a envolver investigação, tomada de decisões e interação entre os participantes (Silva, 2023).

Além disso, Machado, Rostas e Cabreira (2023) apontam que a gamificação pode contribuir para ampliar a motivação dos estudantes ao tornar o processo educativo mais estimulante. A presença de desafios progressivos, objetivos claros e feedback constante tende a favorecer maior envolvimento nas atividades escolares. Esse aspecto torna-se especialmente relevante no contexto da educação básica, em que muitas vezes os estudantes demonstram dificuldades em manter o interesse em metodologias de ensino mais tradicionais (Coelho *et al.*, 2025).

Entretanto, é importante destacar que a utilização da gamificação no ambiente escolar exige planejamento pedagógico e definição clara dos objetivos de aprendizagem. A simples inserção de elementos de jogos nas atividades escolares não garante, por si só, melhorias no processo educativo (Canello; Altenhofen, 2025). De acordo com Nunes (2023), para que essa estratégia seja eficaz, é necessário que os recursos gamificados estejam articulados aos conteúdos trabalhados e às competências que se pretende desenvolver com os estudantes.

Outro cuidado importante refere-se ao equilíbrio entre competição e cooperação nas práticas gamificadas. Embora mecanismos como pontuação e rankings possam estimular a participação, o uso excessivo desses recursos pode gerar disputas pouco produtivas entre os estudantes. Por essa razão, diversos autores defendem que as práticas gamificadas também valorizem a colaboração, incentivando a construção coletiva do conhecimento e o trabalho em equipe (Oliveira; Sichieri, 2024).

Diante dessas possibilidades, a gamificação tem sido apontada como uma estratégia capaz de tornar o processo educativo mais dinâmico e participativo. Ao integrar desafios, narrativas e elementos interativos ao ensino, essa abordagem pode contribuir para aproximar os estudantes dos conteúdos escolares e estimular seu envolvimento nas atividades propostas. Nesse sentido, compreender os fundamentos da gamificação torna-se essencial para refletir sobre suas potencialidades no contexto educacional (Japiassu; Rached, 2020).

No caso específico do ensino de História, a gamificação pode abrir novas possibilidades para a construção de experiências de aprendizagem mais envolventes. A utilização de desafios históricos, narrativas baseadas em acontecimentos do passado e atividades investigativas pode favorecer o desenvolvimento do pensamento histórico e estimular a participação dos estudantes nas aulas (Apurinã *et al.*, 2023). Assim, como aponta Paixão *et al.* (2026), discutir as contribuições dessa estratégia pedagógica para o ensino de História torna-se um passo importante para compreender como ela pode ampliar o engajamento e a participação discente, tema que será abordado na seção seguinte.

## **5 Gamificação aplicada ao ensino de história**

A incorporação de novas metodologias no ensino de História tem suscitado importantes debates no campo educacional, especialmente diante da necessidade de tornar as aulas mais dinâmicas e significativas para os estudantes. Nesse contexto, a gamificação apresenta-se como uma proposta pedagógica capaz de tornar o processo de aprendizagem mais envolvente, favorecendo uma maior aproximação dos alunos com os conteúdos históricos, estimulando sua participação nas atividades e contribuindo para uma construção do conhecimento mais ativa (Brinco; Cabral, 2020; Machado; Rostas; Cabreira, 2023).

Quando o ensino de História é desenvolvido a partir de uma perspectiva investigativa e reflexiva, possibilita que os estudantes compreendam diferentes contextos históricos e desenvolvam habilidades de análise crítica. Entretanto, práticas pedagógicas centradas exclusivamente na transmissão de conteúdos podem limitar a participação discente e dificultar o envolvimento com os temas trabalhados. Dessa forma, a adoção de estratégias que valorizem a

interação e a participação pode contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e significativo (Souza; Araújo, 2020; Aguiar; Lombardi, 2022).

Nesse cenário, a gamificação surge como uma possibilidade para enriquecer as práticas pedagógicas, ao permitir a criação de experiências educativas baseadas em desafios, missões e narrativas. No ensino de História, essas estratégias podem ser utilizadas para estimular a investigação de acontecimentos históricos, a análise de fontes e a comparação de diferentes perspectivas sobre determinados fatos ou períodos. Ao propor atividades baseadas em desafios históricos, por exemplo, o professor pode incentivar os estudantes a refletirem sobre os acontecimentos do passado de maneira mais ativa e participativa (Freitas; Pereira, 2021).

Outro aspecto relevante refere-se ao uso das narrativas históricas como elemento estruturador das atividades gamificadas. A narrativa desempenha papel central tanto nos jogos quanto na construção do conhecimento histórico, pois permite organizar acontecimentos, atribuir sentido aos processos históricos e compreender as relações entre diferentes contextos sociais (Silva, 2023). Ao utilizar narrativas como parte das atividades pedagógicas, de acordo com Oliveira e Pimentel (2020), o professor pode criar cenários históricos nos quais os estudantes assumem papel investigativo, analisando informações e tomando decisões fundamentadas nos dados disponíveis.

A gamificação também pode contribuir para diversificar as estratégias de ensino no campo da História. A utilização de desafios, *quizzes* interativos, missões investigativas e atividades colaborativas pode tornar as aulas mais dinâmicas e favorecer maior participação dos estudantes no processo de aprendizagem. Além disso, essas práticas possibilitam o desenvolvimento de habilidades importantes, como a argumentação, a interpretação de fontes históricas e a elaboração de explicações sobre acontecimentos do passado (Japiassu; Rached, 2020).

Outro ponto que merece destaque refere-se ao potencial da gamificação como destaca Grzybowski (2022), que para ampliar o engajamento discente. Ao participar de atividades estruturadas em desafios progressivos, os estudantes tendem a demonstrar maior interesse pelas tarefas propostas, o que contribui para uma participação mais ativa nas aulas. A definição de objetivos claros, a oferta de *feedback* constante e o reconhecimento simbólico do progresso também podem favorecer a motivação, incentivando os alunos a persistirem nas atividades mesmo diante de dificuldades (Canello; Altenhofen, 2025).

Entretanto, assim como ocorre com outras estratégias pedagógicas, a utilização da gamificação no ensino de História exige planejamento e intencionalidade educativa. Os elementos lúdicos precisam estar articulados aos objetivos de aprendizagem e aos conteúdos históricos trabalhados em sala de aula. Dessa forma, a gamificação não deve ser compreendida apenas como recurso de entretenimento, mas como uma estratégia pedagógica capaz de contribuir para a construção do conhecimento histórico e para o desenvolvimento do pensamento crítico (Carvalho, 2022).

Outro aspecto importante refere-se ao equilíbrio entre competição e cooperação nas práticas gamificadas. Embora mecanismos como pontuação e rankings possam estimular a participação dos estudantes, é fundamental que as atividades também valorizem a colaboração e o trabalho em equipe. Dinâmicas desenvolvidas em grupo podem favorecer a troca de ideias, a construção coletiva do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades sociais importantes para o processo educativo (Monteiro, 2024).

Diante dessas possibilidades, a gamificação pode ser compreendida como uma abordagem pedagógica com potencial para enriquecer o ensino de História, ao promover experiências de aprendizagem mais dinâmicas e significativas (Freitas; Leite, 2023). A integração de desafios, narrativas e atividades investigativas ao processo educativo pode contribuir para aproximar os estudantes do conhecimento histórico e estimular sua participação nas aulas. Assim, a gamificação apresenta-se como uma estratégia capaz de ampliar o engajamento discente e favorecer a construção de aprendizagens mais ativas no ensino de História (Barreto; Almeida; Ghisleni, 2021).

## **6 Considerações finais**

A análise do estudo mostrou que o ensino de História é essencial para que os alunos se tornem críticos, pois possibilita a compreensão dos processos sociais, culturais e políticos que ocorreram em diversas épocas e que impactam a estrutura da sociedade atual. Entretanto, ainda se verifica, em diversos ambientes escolares, a prevalência de métodos de ensino focados na mera transmissão de conteúdos, o que pode restringir a participação dos alunos e diminuir o engajamento dos estudantes com os assuntos abordados em sala de aula.

Diante disso, é cada vez mais indispensável reavaliar as práticas pedagógicas em busca de estratégias que possam aumentar a interação e a participação no processo de aprendizagem. É nesse cenário que a gamificação aparece como uma alternativa pedagógica que pode ajudar a tornar o processo de aprendizagem mais atrativo. Integrando características dos jogos, como desafios, missões, histórias e sistemas de avanço, essa estratégia tem o potencial de despertar a curiosidade e o interesse dos alunos, promovendo um engajamento mais proativo nas atividades escolares.

No ensino de História, essas estratégias podem enriquecer as oportunidades de pesquisa, a interpretação de fontes e a análise de diversas perspectivas históricas, favorecendo uma aprendizagem mais relevante. Outro ponto importante é a capacidade da gamificação de aumentar o envolvimento dos alunos. Propor atividades que se organizem em desafios ou missões investigativas pode aumentar o engajamento dos alunos nas discussões e nas tarefas apresentadas em sala de aula.

Assim, o uso de estratégias gamificadas pode ajudar a tornar o ensino de História mais interativo e em sintonia com as maneiras atuais de aprender. É fundamental, no entanto, ressaltar que a implementação dessa estratégia precisa ser planejada pedagogicamente e com uma proposta educativa clara. Os recursos lúdicos devem ser atrelados às metas de aprendizagem e ao conteúdo histórico abordado, para que a gamificação não seja apenas diversão, mas que realmente ajude na construção do conhecimento histórico e no fomento do pensamento crítico.

Logo, é possível afirmar que a gamificação pode ser uma aliada na modernização das práticas pedagógicas no ensino de História, principalmente por possibilitar experiências de aprendizagem mais ativas e interativas. Integrando desafios, histórias e atividades de pesquisa ao ensino, essa metodologia pode tornar o conhecimento histórico mais acessível aos alunos e aumentar seu interesse pelos temas abordados.

Por fim, é importante ressaltar a necessidade de novas pesquisas que explorem a aplicação da gamificação no ambiente escolar, particularmente investigações empíricas que avaliem seus efeitos sobre o engajamento dos alunos e a aprendizagem histórica. Estudos desse tipo podem enriquecer a compreensão das possibilidades dessa abordagem pedagógica e apoiar o fortalecimento de práticas educativas mais inovadoras na educação básica.

## Referências

AGUIAR, Renan Oliveira de; LOMBARDI, José Claudinei. A pedagogia histórico crítica como alternativa às pedagogias hegemônicas: possibilidades para o ensino de história em sala de aula. **EDUCA-Revista Multidisciplinar em Educação**, v. 9, p. 1-20, 2022.

ALBUQUERQUE, Francisco Moreira de; TELES, Fabricia Pereira. Ensino de história da África e da cultura Afro-brasileira: lacunas entre leis e práticas na história da educação. **Vozes, Pretérito & Devir: Revista de historia da UESPI**, v. 12, n. 2, p. 159-176, 2021.

APURINÃ, Frank Lopes da Silva et al. Gamificação na Educação: Utilizando a plataforma Quizizz para melhorar e engajar a aprendizagem das question words na aula de língua inglesa. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 9, n. 8, p. 924-941, 2023.

ASSIS, Gabriela Aparecida de; RUCKSTADTER, Vanessa Campos Mariano; NODA, Marisa. Ensino de História na formação das crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: desafios e possibilidades. **Revista HISTEDBR On-line**, v. 22, p. e022015-e022015, 2022.

AZEVEDO, Antonio Gilson Barbosa et al. Metodologias ativas na educação: estratégias para o engajamento e aprendizagem significativa. **ARACÊ**, v. 7, n. 6, p. 31214-31226, 2025.

BARBOSA, Alex do Carmo; CARVALHO, Aline dos Santos Moreira de. Avaliação de aprendizagem no contexto escolar: Breve análise (contexto histórico, objetivos e desafios). **Research, Society and Development**, v. 11, n. 6, p. e19211629125-e19211629125, 2022.

BARRETO, Carlos Henrique da Costa; ALMEIDA, Rosemary Pereira; GHISLENI, Taís Steffenello. Gamificação como estratégia de ensino em História. **Disciplinarum Scientia| Sociais Aplicadas**, v. 17, n. 1, p. 25-39, 2021.

BEZERRA, Erich Teles et al. Metodologias ativas e aprendizagem significativa: estratégias para promover o engajamento e a autonomia dos alunos no processo educacional. **Revista Foco**, v. 17, n. 10, p. e6361-e6361, 2024.

BRINCO, Naicon Souza; CABRAL, Maria Aparecida da Silva. Ensino de História, aprendizagem significativa e a atuação do professor: desafios do tempo presente. **Revista História Hoje**, v. 9, n. 18, p. 55-76, 2020.

CANELLO, Elenice Maria; ALTENHOFEN, Marciane. O professor e as metodologias ativas: gamificação na educação. **Revista Ilustração**, v. 6, n. 3, p. 3-15, 2025.

CARNIEL, Larissa; ESPINOSA, Tobias; HEIDEMANN, Leonardo. Engajamento estudantil: uma análise dos indicadores, facilitadores e métodos de mensuração em revisões de literatura. **Educação em Revista**, v. 41, p. e53973, 2025.

CARVALHO, Juliana Cruz. **Para além da teoria: um estudo prático sobre o uso da gamificação no ensino de história**. 2022. 41f. Monografia (Licenciatura em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2022.

CARVALHO, Pedro Eduardo Andrade. Explorando os potenciais e enfrentando os desafios para o uso do chatgpt em sala de aula: desafios históricos e pedagógicos. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, v. 1, n. 02, p. 210-226, 2023.

CASTRO, Francisca Erivanda da Silva et al. Metodologias ativas como ferramenta de engajamento nos anos finais do ensino fundamental. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 27, p. 1-12, 2025.

COELHO, Naura Letícia Nascimento et al. Gamificação na educação contemporânea: estratégia de engajamento e personalização do ensino. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v. 3, n. 1, p. 1-14, 2025.

CRUZ, Jailson Tavares; LOPES, Fátima Maria Nobre. Gestão escolar e engajamento docente: impactos nos resultados de aprendizagem e permanência dos estudantes no ensino médio. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, v. 10, n. 34, 2024.

FISCARELLI, Silvio Henrique; UEHARA, Flavia Maria; DE MELO, Andressa Cristina Daderio. Engajamento de alunos dos anos iniciais do ensino fundamental no uso de Objetos de Aprendizagem. **Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 8, p. e196522-e196522, 2022.

FREITAS, Izis Pollyanna Teixeira Dias de; PEREIRA, Nallyne Celene Neves. Ensino de História: o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento da aprendizagem histórica. **Ensino em Perspectivas**, v. 2, n. 2, p. 1-16, 2021.

FREITAS, Neliane Alves; LEITE, Ederson Wilcker Figueiredo. Origens da gamificação e a aplicabilidade no ensino de história: uma experiência na Amazônia Amapaense. **Revista Científica Sigma**, v. 4, n. 4, p. 165-186, 2023.

GOMES, Débora Xavier et al. Educação digital: o uso das ferramentas digitais e suas contribuições para o processo de aprendizagem dos alunos no ensino fundamental anos finais. **Revista Multidisciplinar Humanidades e Tecnologias**, v. 41, n. 1, 2023.

GRZYBOWSKI, Lukas Gabriel. O ensino de História na era digital: Os games para além da gamificação. **CLIO: Revista Pesquisa Histórica**, v. 40, n. 1, p. 74-88, 2022.

GUIA, Helder Fernando Canavarros. Desafios e Estratégias para Promover o Engajamento e a Disciplina no Ensino Fundamental: um Relato de Experiência. In: **Seminário de Educação (SemiEdu)**. SBC, 2024. p. 641-646.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chenyfer Dobbins Abi. A gamificação no processo de ensino-aprendizagem: uma revisão integrativa. **Revista Educação em Foco**, v. 12, n. 1, p. 49-60, 2020.

JESUS, Jermanio Simão de; PINTO, Valéria Augusta Cruz. O ENSINO DE HISTÓRIA. **Revista O Universo Observável-v**, v. 1, n. 8, p. 1, 2024.

KLEIN, Janaína; GOLDMEYER, Marguit Carmem. Estratégias para engajamento: a importância do uso de métodos mobilizadores e impactantes na sala de aula. **Revista Acadêmica Licencia&acturas**, v. 12, n. 2, p. e332-e332, 2024.

KONRATH, Mary Lúcia Pedroso et al. “Nós no Mundo”: Objeto de Aprendizagem voltado para o 1º Ciclo do Ensino Fundamental. **RENOTE**, v. 4, n. 1, 2021.

MACHADO, Alex Pereira; ROSTAS, Guilherme Ribeiro; CABREIRA, Tauã Milech. Gamificação na educação básica: Uma revisão sistemática do cenário nacional. **Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)**, p. 738-751, 2023.

MARTINS, Marcus Leonardo Bomfim. Avaliação da aprendizagem no Ensino de História: entre “silêncios de” e “desafios para” um campo de pesquisa. **CLIO: Revista Pesquisa Histórica**, v. 38, n. 1, p. 152-168, 2020.

MENDES, Breno. Ensino de história, historiografia e currículo de história. **Revista transversos**, n. 18, p. 107-128, 2020.

MONTEIRO, Claudia. Gamificação e Jogos no ensino de História. **Revista Pleiade**, v. 18, n. 43, p. 40-47, 2024.

NARCISO, Rodi et al. Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 3, p. 313-327, 2024.

NASCIMENTO, Ildeni do et al. Gamificação baseada em dados na educação básica: análise crítica das métricas de engajamento e sua influência sobre a aprendizagem significativa. **Missioneira**, v. 27, n. 2, p. 85-94, 2025.

NUNES, Andrea Karla Ferreira; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Considerações sobre o engajamento estudantil: reflexões a partir da revisão de literatura. **Educação em Revista**, v. 41, p. e59085, 2025.

NUNES, Rosana. Gamificação na educação. **Revista CBTecLE**, v. 7, n. 1, p. 082-093, 2023.

OELKE, Eliane. Criando um ambiente de aprendizagem motivador: o papel do professor na promoção do engajamento dos estudantes. **Revista Ilustração**, v. 4, n. 2, p. 137-144, 2023.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 29, n. 57, p. 236-250, 2020.

OLIVEIRA, Victor Hugo; SICHIERI, Danilo Antonio. Gamificação na educação. **Revista Interface Tecnológica**, v. 21, n. 1, p. 88-99, 2024.

PAIXÃO, Joelson Lopes da et al. Superando o ensino tradicional: metodologias ativas, engajamento discente e aprendizagem significativa. **Cadernos Cajuína**, v. 11, n. 3, p. e2205-e2205, 2026.

PEREIRA, Adilson Lima et al. Estratégias para melhorar a motivação e a engajamento de estudantes. **LUMEN ET VIRTUS**, v. 16, n. 46, p. 2766-2779, 2025.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante; MOURA, Esmeralda Cardoso de Melo. Gamificação e aprendizagem: cognição e engajamento como possibilidades diante da pandemia. **Holos**, v. 1, 2022.

PINHA, Daniel. O tempo presente como desafio à historiografia e ao ensino de história em contexto de crise democrática. **Revista Tempo e Argumento**, v. 15, n. 38, p. 1-41, 2023.

PONTE, Camila Rosa et al. Metodologias ativas no ensino de história. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 21, p. 1-15, 2025.

RIBEIRO, Elberto Teles et al. Gamificação nos anos iniciais: impactos na motivação e no desempenho dos alunos. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 10, p. 1999-2006, 2025.

RIBEIRO, Jorlany Thainá Martins. **Conhecimento em jogo: a gamificação como prática pedagógica para o ensino de História de São José de Ribamar/MA**. 2025.111 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2025.

RIDOLFI, Luiz Fernando et al. Formação docente e mediação tecnológica no ensino de história: evidências empíricas sobre a integração das TIC na educação básica. **Revista Ilustração**, v. 7, n. 2, p. 351-364, 2026.

SANTOS, Pedro Sávio Rodrigues dos. **Jogos e gamificação no ensino de história**: estratégias para uma aprendizagem significativa. Natal, 2025. 21 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Natal, 2025.

SILVA, Max Rodolfo Roque da. Ensino de História e novas tecnologias: desafios e perspectivas. **Ensino em Perspectivas**, v. 4, n. 1, p. 1-19, 2023.

SOARES, Fabrício Antônio Antunes; CARDOSO, Vanilson Viana; MUELLER, Airton Adelar. Cultura informacional virtual eo ensino de história: entre a práxis e as identidades. **Educação & Sociedade**, v. 43, p. e232735, 2022.

SOUZA, Marystella Albino de et al. Ensino de história nos anos iniciais do ensino fundamental—os desafios de uma aprendizagem. **Diálogos Acadêmicos—experiências em ensino, pesquisa e extensão Volume**, p. 61.

SOUZA, Thainá Lima de; ARAÚJO, Roberta Negrão de. O Ensino de História e a formação do pedagogo: uma análise da percepção docente. **História & Ensino**, v. 26, n. 2, p. 209-233, 2020.

STOFFEL, Helena Teresinha Reinehr et al. Ensino, tecnologia e engajamento escolar no contexto da lei 15.100/25 lei 15.100/25: percepções docentes sobre metodologias ativas e práticas digitais. **ARACÊ**, v. 7, n. 6, p. 30727-30746, 2025.

TARGUÊTA, Dayane Hotz Serpa. Conexões pedagógicas na EAD: o papel da mediação docente no estímulo ao engajamento do estudante. **Revista Educação Contemporânea**, v. 2, n. 3, p. 1867-1875, 2025.

TEIXEIRA, Antônio Zenon Antunes; PEREIRA, Wilma Freire Arriel. Incentivando a motivação e o engajamento do aluno nos estudos: estratégias eficazes. **Revista Contemporânea**, v. 4, n. 1, p. 3359-3374, 2024.

THORP, Robert; PERSSON, Anders. Sobre pensar historicamente e o desafio da educação histórica. **História & Ensino**, v. 29, n. 1, p. 010-029, 2023.