

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA: DESCONTRAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Bianca Alves Barbosa¹
João Batista Gonçalves Bueno²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo refletir acerca das possibilidades pedagógicas no processo de ensino e aprendizado na disciplina de História, partindo do pressuposto de Gamificação enquanto recurso interativo entre professor e alunos por intermédio de uma linguagem lúdica. Considerando a popularidade na perspectiva de entretenimento e diversão, a adequação do universo dos jogos, os quais não foram pensados originalmente para fins didáticos, para sala de aula desperta determinada curiosidade e descontração ao passo que favorece o aprendizado. A integração do lúdico as práticas pedagógicas tenta romper com a monocultura de ensino, colocando o aluno como participante na construção de conhecimento enquanto este analisa narrativas e percepções sobre o tempo e espaço. Nesta premissa, este trabalho descreve o processo prático desenvolvido durante a Residência Pedagógica com a utilização do “Dominó Histórico”, jogo produzido pela residente no percurso da graduação na Universidade Estadual da Paraíba, e aplicado nos anos finais do Ensino Fundamental II. Alinhado com os objetivos, competências e habilidades didáticos específicos da unidade temática, a dinâmica interage como maneira de fixar e avaliar a concepção do alunado sobre o conteúdo proposto, como a criticidade e problematização acerca dos eventos. Para tanto, apoia-se no levantamento de ideias da Pedagogia Histórico-Crítica, perspectivas de Gamificação e Metodologias Ativas para ponderar as características básicas, desafios e resultados da aplicação prática.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino, Lúdico, Metodologias Ativas.

¹Graduanda do Curso de História da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, bianca.barbosa@aluno.uepb.edu.br;

² Doutor em Educação, professor associado ao Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, joabgbueno@servidor.uepb.edu.br.

