

## **Jogos didáticos como ferramenta de inclusão: potencialidades da gamificação no ensino de História**

**FERNANDA DA SILVA VALEJO; WILIAN JUNIOR BONETE**

*Universidade Federal de Pelotas – fernandadasilvavalejo@gmail.com*

*Universidade Federal de Pelotas – wjbonete@ufpel.edu.br*

### **1. INTRODUÇÃO**

O ensino de História desempenha papel fundamental na formação crítica dos estudantes, ao possibilitar a compreensão dos processos sociais, culturais e políticos que moldaram o presente. No entanto, a abordagem tradicional dessa disciplina muitas vezes apresenta dificuldades para engajar alunos com diferentes estilos de aprendizagem, limitando a participação de grupos que enfrentam barreiras cognitivas, sociais ou culturais. (BITTENCOURT, 2018).

Nesse cenário, os jogos didáticos emergem como uma alternativa pedagógica capaz de promover a inclusão e o protagonismo dos estudantes no processo educacional. Por meio da gamificação — entendida como o uso de elementos de jogos em ambientes não exclusivamente lúdicos — é possível integrar dinâmicas que estimulam a motivação, o interesse e a interação, tornando o aprendizado mais atrativo e acessível a diferentes perfis de alunos. (KISHIMOTO, 2011)

Ao introduzir desafios, recompensas, narrativas e regras claras no processo de ensino, a gamificação cria ambientes interativos que favorecem a construção ativa do conhecimento. Seu uso tem se expandido significativamente no campo da Educação, especialmente nos anos finais do Ensino Fundamental, fase marcada por transformações cognitivas e sociais que exigem abordagens mais dinâmicas, críticas e inclusivas. (SANTOS, PIMENTA, 2021)

A gamificação no ensino de História permite que conteúdos complexos sejam explorados de maneira participativa, favorecendo a construção coletiva do conhecimento. Além disso, o uso de jogos contribui para a valorização da diversidade e para a criação de um ambiente escolar mais colaborativo, onde o aluno é o principal agente de sua formação (PENNA, 2022).

Nesse sentido, este trabalho, é fruto de uma investigação inicial que vem sendo desenvolvida no curso de graduação de Licenciatura em História (UFPEL), seu objetivo é apresentar um fragmento de análise sobre pesquisas que abordam jogos didáticos e educação inclusiva.

### **2. METODOLOGIA**

Este trabalho adota uma abordagem qualitativa com caráter exploratório, fundamentando-se em pesquisa bibliográfica e análise documental. A revisão de literatura contempla autores que discutem a gamificação, o ensino de História e práticas pedagógicas inclusivas, a fim de compreender as possibilidades didáticas dos jogos como ferramenta de ensino.

A análise dos dados ocorre por meio da interpretação crítica dos textos e materiais selecionados, buscando identificar padrões, potencialidades e limitações da gamificação como estratégia pedagógica voltada à construção do conhecimento histórico em uma perspectiva inclusiva.

A investigação se apoia em obras de referência na área da educação, como Seffner (2007) Freire (2011) e Libâneo (2013) além das dissertações de Penna (2022) e

Menezes (2025), que abordam experiências concretas do uso de jogos no ensino de História para promover um processo de ensino-aprendizagem mais inclusivo e significativo. Também será abordado o documento da Base Nacional Comum Curricular, especialmente na análise das competências gerais e do direito à aprendizagem no ensino de História (BRASIL, 2018).

Entre os materiais analisados, destacam-se as dissertações de Penna (2022) e Menezes (2025), que apresentam propostas concretas de aplicação da gamificação no ensino de História. A primeira autora analisou o uso de um jogo de tabuleiro chamado “História em Jogo”, desenvolvido para abordar temas como colonização, escravidão e independência do Brasil.

A proposta integrava perguntas, desafios narrativos e simulações de decisões históricas, promovendo a construção coletiva do saber. Já Menezes investigou o impacto de uma sequência didática baseada em um jogo digital chamado “Missão República”, voltado para a contextualização da Proclamação da República e suas consequências sociais. Ambos os estudos enfatizam como esses jogos contribuíram para o engajamento dos estudantes e o respeito às diferenças nos ritmos e formas de aprendizagem.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A análise das obras selecionadas evidencia que o uso de jogos didáticos no ensino de História pode ser uma ferramenta eficaz para promover um processo de aprendizagem mais inclusivo, dinâmico e significativo. A dissertação de Penna (2022) destaca que a gamificação, ao introduzir elementos lúdicos e interativos na sala de aula, contribui para o engajamento dos estudantes e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetivas e sociais.

De forma semelhante, Menezes (2025) reforça que os jogos possibilitam a construção coletiva do conhecimento histórico, respeitando diferentes estilos e ritmos de aprendizagem. Essa abordagem está em consonância com as concepções de Libâneo (2013) que defende práticas pedagógicas centradas na participação ativa dos alunos como forma de democratizar o ensino.

Freire (2011) já apontava, anteriormente, a importância de práticas educativas que vão além da simples transmissão de conteúdos, colocando o estudante como sujeito de sua própria formação. Logo, é fundamental promover uma educação construtiva, utilizando a gamificação como ferramenta essencial para tornar o aluno protagonista do processo de aprendizagem, rompendo com uma tradição pedagógica centrada na passividade e na instrução unidirecional (PENNA, 2022).

Para Seffner (2007) o ensino de História deve ser um espaço de problematização da realidade, e não apenas de memorização. Os jogos, nesse contexto, contribuem para construir um ambiente no qual o erro é compreendido como parte do processo e onde as múltiplas perspectivas históricas podem ser exploradas com criatividade e criticidade.

A Base Nacional Comum Curricular reforça esse entendimento ao apresentar competências que envolvem pensamento crítico, empatia, argumentação e valorização da diversidade. O uso de jogos no ensino de História está alinhado a essas diretrizes ao oferecer meios acessíveis e interativos para que todos os estudantes — independentemente de suas limitações — possam participar ativamente do processo educativo. Assim, a gamificação se apresenta como uma estratégia pedagógica promissora para fortalecer a inclusão escolar e tornar o ensino de História mais atraente, reflexivo e transformador.

Compreender os processos históricos e as múltiplas experiências humanas no tempo e no espaço, reconhecendo a diversidade cultural, étnica, de gênero e de outras naturezas como constitutiva da sociedade brasileira (BRASIL, 2018, p. 374).

O uso de jogos, nesse contexto, favorece o alcance desse objetivo ao permitir que os estudantes explorem narrativas diversas, desenvolvam empatia histórica e se posicionem como sujeitos ativos na construção do conhecimento, rompendo com perspectivas eurocêntricas e hegemônicas.

Os jogos didáticos analisados — como “História em Jogo” de Penna (2022) e “Missão República” de Menezes (2025) — se mostraram eficazes nesse aspecto, ao abordarem temáticas históricas com múltiplas perspectivas e promoverem debates em sala de aula. Essas experiências demonstram que a gamificação não apenas estimula o interesse dos alunos, mas também contribui para a formação de uma consciência histórica plural e crítica, alinhada às diretrizes da BNCC.

#### **4. CONCLUSÕES**

A partir da análise teórica e documental realizada, conclui-se que os jogos didáticos representam uma estratégia pedagógica eficaz para tornar o ensino de História mais inclusivo, dinâmico e significativo. A gamificação, ao estimular o protagonismo estudantil, a cooperação e a aprendizagem ativa, se mostra alinhada às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular Brasil (2018), especialmente no que diz respeito às competências gerais e ao direito de todos à aprendizagem.

As contribuições de autores como Freire (2011) e Libâneo (2013) reforçam a necessidade de práticas educativas que considerem o estudante como sujeito do processo formativo, algo que os jogos possibilitam ao promoverem experiências educativas mais engajadoras e participativas. Além disso, as dissertações dos autores citados demonstram, na prática, como os jogos aplicados ao ensino de História podem favorecer o desenvolvimento do pensamento crítico, da empatia e do respeito à diversidade, princípios fundamentais para a construção de uma escola verdadeiramente inclusiva.

No entanto, a implementação da gamificação exige planejamento didático cuidadoso, formação docente e sensibilidade para as realidades e necessidades específicas dos alunos. O uso dos jogos não deve ser encarado como um fim em si mesmo, mas como um meio para potencializar a aprendizagem histórica e promover uma educação mais democrática, equitativa e acessível.

Portanto, este trabalho reafirma o potencial dos jogos didáticos como ferramentas pedagógicas que não apenas diversificam as metodologias de ensino, mas também fortalecem a inclusão e a integração estudantes com os saberes históricos. Investir nessa abordagem é um passo importante para transformar a sala de aula em um espaço mais colaborativo, crítico e humano.

Além disso, é fundamental que futuras pesquisas aprofundem a investigação sobre as condições necessárias para a efetiva implementação da gamificação no ensino de História, considerando a diversidade de contextos escolares e os desafios enfrentados por educadores. A formação continuada dos professores deve incluir a capacitação para o uso pedagógico dos jogos, de modo a garantir que a tecnologia e as dinâmicas lúdicas sejam utilizadas de forma crítica e reflexiva, potencializando o aprendizado. Por fim, a participação ativa dos estudantes no desenvolvimento e na adaptação dos jogos pode ampliar ainda mais o engajamento e a pertinência das atividades, consolidando a gamificação como uma prática educativa inovadora e transformadora.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BITTENCOURT, C.M.F. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 28 jul. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e prática de ensino**. São Paulo: Cortez, 2013.

MENEZES, C. S. **Jogos didáticos e ensino de História: caminhos para uma educação inclusiva**. 2025. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Programa de Pós-graduação em Ensino de História, Universidade Federal de Santa Maria.

PENNA, T. H. M. C. G. **Ensino de História e Direitos Humanos: a construção da aprendizagem histórica através da gamificação**. 2022. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Programa de Pós-graduação em Rede - Mestrado Profissional em Ensino de História, Universidade Federal do Maranhão.

SANTOS, L.M; PIMENTA; S.M. Gamificação e aprendizagem significativa no ensino fundamental: desafios e possibilidades. **Revista Educação e Linguagens**, v. 6, n. 12, p. 1-18, 2021.

SEFFNER, F. O ensino de História e a diversidade: reflexões sobre cultura, diferença e identidade. In: COUTINHO, S. & GATTI JR., D. (Orgs.). **Ensino de História: sujeitos, saberes e práticas**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007. Cap. 4, p. 89–103.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 2011