



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA
CURSO DE EM LICENCIATURA DE HISTÓRIA**

MATEUS ALENCAR GRANGEIRO

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: DIÁLOGO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
NO ENSINO DE HISTÓRIA, ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL, ATRAVÉS DO
KAHOOT**

**CAMPINA GRANDE
2023**

MATEUS ALENCAR GRANGEIRO

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: DIÁLOGO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS
NO ENSINO DE HISTÓRIA ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL ATRAVÉS DO
KAHOOT**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado ao Curso de Licenciatura em
História da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção
do título de Licenciatura em História.

Área de concentração: Ensino de História

Orientadora: Prof.^a Dr^a. Patrícia Cristina de Aragão

**CAMPINA GRANDE
2023**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

G757g Grangeiro, Mateus Alencar.

Gamificação na educação [manuscrito] : diálogo com as tecnologias digitais no ensino de história, anos finais do fundamental, através do Kahoot / Mateus Alencar Grangeiro. - 2023.

27 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2023.

"Orientação : Profa. Dra. Patrícia Cristina de Aragão, Departamento de História - CH. "

1. Metodologias ativas. 2. Ensino de história. 3. Gamificação. 4. Tecnologia educacional. I. Título

21. ed. CDD 372.89

MATEUS ALENCAR GRANGEIRO

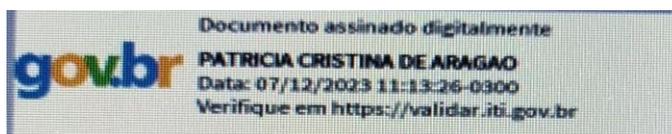
GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: DIÁLOGO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO
ENSINO DE HISTÓRIA, ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL, ATRAVÉS DO
KAHOOT

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado ao Curso de Licenciatura em
História da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito parcial à obtenção
do título de Licenciatura em História.

Área de concentração: Ensino de História

Aprovado em: 29/11/2023.

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a. Patrícia Cristina de Aragão (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Gildivan Francisco das Neves

Prof. Me. Gildivan Francisco das Neves
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Profa. Mestranda Danielle Brandão Araújo
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	5
2	A GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO DO ENSINO EM DIÁLOGO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS	7
3	O ENSINO DE HISTÓRIA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO.....	12
4	GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL	17
5	CONCLUSÃO.....	23
	REFERÊNCIAS.....	24
	AGRADECIMENTOS.....	27

GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: DIÁLOGO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE HISTÓRIA, ANOS FINAIS DO FUNDAMENTAL, ATRAVÉS DO KAHOOT

GAMIFICATION IN EDUCATION: DIALOGUE WITH DIGITAL TEACHING TECHNOLOGIES IN HISTORY TEACHING, FINAL YEARS OF ELEMENTARY, THROUGH KAHOOT

Mateus Alencar Grangeiro¹

RESUMO

A utilização da gamificação na educação no ensino fundamental é importante na construção do saber histórico escolar. Este artigo tem como objetivo geral discutir sobre as metodologias ativas na construção do saber histórico escolar a partir da gamificação em articulação com as tecnologias digitais. Esse trabalho se situa no campo do ensino de História articulado com a história cultural em que partimos dos estudos de Carlos Eduardo Ferraço (2017), Maria Auxiliadora Schmidt (2003) e Santos e Castaman (2022); no campo das metodologias ativas e para reflexões sobre gamificação trabalhei com os estudos de Lukas Gabriel Grzybowski (2022) e Gabriella Navarro(2013). A metodologia utilizada neste trabalho foi uma pesquisa bibliográfica e documental usando fontes periódicas relativas à temática. A gamificação no ensino de História proporciona uma maior compreensão do conteúdo dentro de sala de aula e traz o aluno para dentro do conteúdo de forma que ele se interesse na matéria devido à imersão que as metodologias ativas podem proporcionar. Posso concluir que esse trabalho abre possibilidades para debater no uso de novas ferramentas e metodologias pensadas no aprendizado de tecnologias e como elas vão se tornar cada vez mais importantes dentro do meio acadêmico e no ensino de História.

Palavras-Chave: Metodologias ativas; ensino de História; gamificação; tecnologia e ensino fundamental.

ABSTRACT

The use of gamification in elementary school education is important in building historical school knowledge. This article has the general objective of discussing active methodologies in the construction of school historical knowledge based on gamification in conjunction with digital technologies. This work is located in the field of History teaching articulated with cultural history in which we depart from the studies of Carlos Eduardo Ferraço (2017), Maria Auxiliadora Schmidt (2003) and Santos and Castaman (2022); in the field of active methodologies and for reflections on gamification I worked with the studies of Lukas Gabriel Grzybowski (2022) and Gabriella Navarro (2013). The methodology used in this work was bibliographic and documentary research using periodic sources relating to the topic. Gamification in History teaching provides a

¹ Graduando em História pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: alencar.matheus53@gmail.com.

greater understanding of the content within the classroom and brings the student into the content so that they become interested in the subject due to the immersion that active methodologies can provide. I can conclude that this work opens up possibilities to debate the use of new tools and methodologies designed for learning technologies and how they will become increasingly important within the academic world and in the teaching of History.

Keywords: Active methodologies; History teaching; gamification; technology and Elementary School.

1 INTRODUÇÃO

A gamificação é uma metodologia que possibilita, na sala de aula, utilizar aportes de características dos jogos digitais no contexto da educação. Por causa disso, ela vem se tornando cada vez mais presente na escola, pois as tecnologias digitais vêm se tornando uma grande colaboradora dentro desse mecanismo de ensino.

Essa metodologia ativa é importante no contexto educacional em virtude de sua estruturação, uma vez que pode discutir com o aluno diferentes temáticas e, por usar tecnologias que estão em seu cotidiano, possibilita também uma boa abordagem do conteúdo, pois propõe uma forma de aprendizado visual e auditivo articulado com a leitura e que pode facilitar o processo de aprendizagem para alunos com algum tipo de deficiência e, por fim, essa metodologia traz grandes benefícios para a educação quando falamos em assimilação de conhecimento, pois, como podemos depreender na visão da autora Costa (2015, p111).

Ressalta-se que os videogames podem ser ferramentas eficazes como forma de aumentar a capacidade do cérebro para o aprendizado, ajudando no controle cognitivo, na habilidade espacial, no autodomínio, na autoconfiança, no desejo de aprender, na motivação e na excitação.

As gamificações e as ferramentas digitais colaboram para um ensino dinâmico, principalmente quando retratado no contexto do ensino de História, possibilitando mudanças na metodologia da forma tradicional, ou seja, apenas aplicada com auxílio do livro didático e do professor, para a inclusão de nova linguagem.

O objetivo geral deste trabalho é discutir sobre as metodologias ativas na construção do saber histórico escolar a partir da gamificação, em articulação com as tecnologias digitais.

Neste trabalho foram abordados os seguintes objetivos específicos: refletir sobre as metodologias ativas a partir da gamificação, apresentando o seu potencial educativo na formação escolar em História; analisar a trajetória no ensino de História na contemporaneidade, mostrando as mudanças na construção do conhecimento histórico a partir da introdução das tecnologias digitais; mostrar o papel formacional desta metodologia por meio do **Kahoot**² a partir das aulas de História do ensino fundamental II.

² Trata-se de uma ferramenta digital online, na qual o usuário pode criar, de forma gamificada, uma série de perguntas e respostas para serem trabalhadas em conjunto, ou de maneira individual. Diante disso, ela pode ser utilizada dentro de escolas e instituições para promover uma dinâmica interativa e gamificada.

Observamos que subsiste no ensino de História a metodologia tradicional, a qual pouco se inova na forma e no trato do conhecimento na sala de aula, apenas utilizando os mesmos artifícios, com o livro didático e o professor como fonte de informação. Mas sabemos que as metodologias de ensino vêm se modificando com o passar do tempo, bem como há o surgimento de tecnologias digitais e, por causa disso, o professor precisa se desenvolver e acompanhar essas mudanças e utilizá-las de forma que elas o torne mais próximos dos alunos e que façam com eles aprendam de forma divertida e dinâmica.

Escolhi trabalhar com a gamificação no ensino de História a partir da experiência no Estágio Supervisionado, em que observei a necessidade de implementar mudanças metodológicas nas aulas de História. Com base nesta vivência do estágio, verifiquei que esse sistema de ensino tradicional: o professor lecionando um assunto e fazendo uma atividade em classe posteriormente à explicação, proporciona um diálogo sem menor aprofundamento do assunto, se mostra como apenas uma forma de decorar e garantir nota no final do semestre. Tomando esta realidade por evidência é que apresento esta proposta no ensino de História.

Era notório como os alunos tinham dificuldade de aprender o assunto, mas sabiam reproduzir as informações. Diante deste aspecto, senti necessidade de apresentar como trabalho final do curso uma proposta que viesse a contribuir na educação e na formação dos estudantes e a colaborar com o ensino. Surgiu então a ideia de trabalhar a gamificação no ensino de História.

Esta metodologia poderá proporcionar uma maior conexão dos alunos com as aulas de História, uma vez que as tecnologias e ferramentas digitais são parte do seu cotidiano. Devido ao avanço tecnológico que tivemos ao longo dos anos, os games também ficaram ainda mais presentes. Os alunos acabam sempre tendo esse fascínio e interesse por algo mais lúdico e interativo, e quando relacionamos isso com o conteúdo, acabamos mostrando ao aluno que aprender nem sempre precisa ser da forma tradicional da leitura de data e eventos da História, não deixando de lado essas informações e metodologias, é claro, mas apresentando outras possibilidades para ensinar e aprender História.

Consideramos este estudo e pesquisa importantes para a educação e para o ensino de História, pois o mesmo visa articular tecnologia digital e ensino, pensando o contexto da sala de aula, para mobilizar e motivar a aprendizagem histórica, conectando esta aprendizagem às questões das metodologias ativas.

No percurso deste estudo tomamos como referencial, para nos permitir refletir teoricamente, os estudos de Michel de Certeau (2017), Carlos Eduardo Ferraço (2017), Maria Schmidt (2015) e Santos e Castaman (2022), no campo das metodologias ativas e ensino de História, juntamente com o campo das tecnologias e gamificação, trabalhei e estudei os autores Marcella Costa (2015), Fabiano Andrade (2018), Lukas Grzybowski (2022) e Gabriella Navarro (2013). Eles me abriram as portas para pensar e desenvolver uma proposta de ensino na educação escolar a partir do saber histórico escolar. Ressaltamos a importância que as tecnologias trouxeram e podemos aplicar as mesmas no cotidiano escolar como forma de aprendizagem, apresentando um lado mais divertido no ensino, o tornando prazeroso para os alunos e destacando como podemos compreender um assunto de diversas maneiras.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica e documental, que busca discutir as metodologias ativas pensadas no ensino de História por intermédio da gamificação. Essa pesquisa bibliográfica foi realizada e elaborada por meio de Schmidt (2003), através da qual podemos refletir o papel do professor e sua importância na sala de

aula, como devemos estar conectados com as mudanças na sociedade para poder buscar novas formas de ensinar e aprender:

Assim, partir de problemas exigiria, por parte do professor, uma seleção adequada de propostas de aprendizagens, gerando situações em aula que permitam serem as problemáticas de aprendizagem assumidas pelos alunos. Para tanto, algumas estratégias seriam imprescindíveis, como aquelas que permitissem gerar curiosidades, motivar situações de conflito cognitivo, colocar em ação concepções dos alunos e questioná-las (Schmidt, 2003, p228).

A autora reflete sobre a perspectiva de que na História existem diversas formas de se trabalhar e compreender o contexto histórico:

Trata-se, sim, de que o aluno chegue a interiorizar alguns princípios, tais como: que a História é uma ciência com uma metodologia própria e que muda com o tempo; que o conhecimento do passado é sempre parcial e se dá a partir de testemunhos, muitas vezes contraditórios; que existem diversos níveis de análise sobre o passado, bem como diferentes construções conceituais, as quais se denomina historiografia; que os grandes modelos históricos são elaborações a posteriori, a partir de estudos parciais, locais e pontuais; que cada geração e cada indivíduo podem colocar novas questões ou criticar o discurso aceito; que existe uma continuidade conceitual entre a Didática da História e a própria ciência histórica (Schmidt, 2003, p 225).

Levando essas reflexões em consideração, este trabalho utiliza como fontes artigos de revista científicas para sua produção, tendo em vista a informação contida neles e como os autores trazem o ensino de História em suas pesquisas bibliográficas. Logo, a pesquisa documental gira em torno desse tema com o intermédio dessas fontes, onde há destaque para o uso das tecnologias e metodologias ativas para essa produção.

Este artigo está organizado em três tópicos. No primeiro tópico, intitulado *A gamificação no contexto do ensino em diálogo com as tecnologias digitais*, discutimos o surgimento deste objeto de trabalho como uma metodologia ativa, os avanços tecnológicos que vieram por meio dessas metodologias e como elas funcionam dentro de uma sala de aula por intermédio do professor.

No segundo tópico: *O ensino de História no contexto contemporâneo*, abordamos como o ensino de História se modificou ao longo do tempo, a necessidade das metodologias ativas dentro da sala de aula para aplicações do conteúdo de História e como as tecnologias estão presentes e auxiliam neste ensino.

Já no último tópico, denominado *Gamificação nas aulas de História no fundamental*, discutimos como a gamificação pode ser utilizada em sala de aula como ferramenta de ensino, a utilização do **Kahoot** como uma ferramenta de trabalho para o professor de história e, por fim, a importância deste instrumento no ensino de História e seus benefícios.

2.A GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO DO ENSINO EM DIÁLOGO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

O ensino da sala de aula perpassa por uma série de fatores que o docente precisa organizar para poder se articular com os alunos, ou seja, estabelecer uma relação, conexão que permita a interlocução de saberes. As pessoas possuem formas diferentes de aprender sobre uma informação: uma leitura breve sobre um

determinado assunto, ou um documentário, ou um filme ou até mesmo um simples diálogo pode oferecer uma **maiêutica**³ com o colaborador.

Abordaremos, neste tópico, sobre uma metodologia conhecida como gamificação, que consiste em trabalhar, elaborar e educar em sala de aula de maneira interativa e didática, ou seja, o aluno passará a ter uma presença e força maior em seu lugar dentro da construção do saber, como também essa ferramenta e metodologia de ensino proporciona uma forte ligação com a **cibercultura**⁴ e os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (**AVA**)⁵.

A gamificação se tornou importante dentro desse contexto por ser uma metodologia que está no cotidiano dos jovens e por ser fruto do desenvolvimento das tecnologias, uma **cibercultura** que está cada vez mais fazendo parte dos contextos educativos e das experiências de formação, além de compor a vida cotidiana de todos. Esses aspectos também estão inclusos na percepção de aprendizado e educação dos jovens, pois o aluno da atualidade vê o tempo como algo extremamente precioso e, por causa disso, ele precisa otimizar o máximo, seja através de ver um vídeo de trinta segundos, ou até mesmo ler um resumo de uma obra para não passar a semana lendo.

A gamificação foi recepcionada pela geração de jovens na contemporaneidade, tendo em vista que trouxe esses aspectos de agilidade, mas também não deixou de abordar todo e qualquer tema, colaborando, deste modo, na educação escolar. Esta metodologia, no ensino, contribui na sala de aula não apenas na formação educacional, mas oferece também possibilidades na aprendizagem dos estudantes.

Outro aspecto que faz com que a gamificação crie significativa importância no ensino é a facilidade na sua aplicação, tendo em vista que, por mais que se torne abrangente, ela, por meio de ferramentas digitais e virtuais, pode ser aplicada também de maneira manual, ou seja, em sala de aula propicia, um jogo de perguntas e respostas, usando a lousa com atividades produzidas, que ficam a critério do professor se inova e decide trazer essa adaptação, mas não pode deixar de lado que, para ser uma tarefa gamificada, torna-se necessário fazer todo um planejamento das atividades que serão propostas, observando os valores, virtudes e aspectos de um jogo.

O conceito de gamificação surgiu por meio do programador britânico Nick Pelling, no ano de 2003, e a tradução livre da palavra remete a *gamification*, termo capaz de abranger diversos elementos envolvendo o campo da tecnologia, articulando com a educação e aprendizado. Podemos afirmar que esta ferramenta nasceu junto com o desenvolvimento da tecnologia no século XX, quando diferentes gerações de pessoas começaram a se desenvolver e dar importância para esse campo do estudo.

Isso ocasionou alterações no campo do ensino didático, tendo em vista que professores precisam acompanhar e compreender a sociedade para que consigam trabalhar os conhecimentos históricos e outros saberes com os estudantes. A inclusão da gamificação começou a mudar os aspectos das salas de aula. Conforme a tecnologia progrediu, a gamificação e os games também evoluíram. Tendo isso em

³ Trata-se de um termo socrático que consiste em fazer fluir o conhecimento interno contido no indivíduo, sem acrescentar um conhecimento exterior.

⁴ Cibercultura é um termo criado por Pierre Lévy pelo qual ele afirma que se trata de uma soma de fatores práticos, intelectuais, e de atitudes que coexistem nesse mundo virtual.

⁵ Trata-se de um ambiente virtual onde a instituição proporciona ao aluno aulas remotas, livros, eventos dentre outras informações. Serve para estabelecer um contato direto com o aluno e a instituição de forma remota.

mente, começamos a traçar uma relação de cooperação mútua de aprendizado entre esses campos: tecnologia e educação.

Quando paramos para refletir, observamos que a sociedade está sempre sofrendo diversas mudanças ao longo do tempo, logo essas várias alterações acabam resultando não apenas no meio social, mas na cultura. O ser humano começa a encontrar novos meios de desenvolver e construir saberes, podemos ver isso por meio das artes rupestres, pois aquela figura de linguagem resulta de um saber particular dos habitantes da humanidade naquele período histórico, que de maneira interativa passando assim, um conhecimento. O aprendizado acompanhou os percursos de mudanças, pois foi através dele que diversos outros saberes acabaram sendo aprimorados e adaptados para cada tipo de aluno.

Portanto, ao refletir o conceito de ensino que haveria na Grécia antiga, nos deparamos com aulas e indagações sendo realizadas em plena praça pública, mas agora as salas de aula viram essas antigas praças, na qual, nem todos os jovens e adultos estão adquirindo conhecimento, pois cada um tem uma forma de aprendizado diferente e o papel do professor atualmente é desenvolver e propiciar maneiras deste aprendizado ocorrer.

A gamificação, nada mais é do que uma extensão dessa progressão humana, pois ela consiste em trabalhar os conhecimentos de forma interativa, seja no campo virtual ou físico. Podemos correlacionar seu conceito com os jogos atuais, tendo em vista que ambos têm o mesmo objetivo de conduzir o indivíduo a ter uma resposta atual e com responsabilidade.

A problemática que encontramos permeia justamente nessa linha tênue entre gamificação e o mundo dos jogos, tendo em vista que o conceito e a metodologia têm que superar essa linha. Como podemos analisar, ela está inclusa na metodologia ativa e, podemos observar e traçar um paralelo de acordo com a opinião a opinião de Masseto, que aborda os aspectos que uma metodologia deve ter:

[...] a abordagem tradicional, baseada unicamente na transmissão de conteúdos pelo professor, precisa dar lugar a práticas de ensino inovadoras, buscando métodos de ensinamentos que facilitem e incentivem o discente a desenvolver um perfil inovador e solucionar os problemas de uma forma facilitadora e prazerosa, como é o caso das metodologias ativas (Masseto; Souza, 2020 p 35).

Pensando nesse cenário, as metodologias ativas podem auxiliar mutuamente o professor e o aluno, tendo em vista que se tornam o centro do aprendizado e conhecimento. O docente poderá desenvolver troca de saberes com o aluno, possibilitando o diálogo. Observamos que, na contemporaneidade, os professores em atuação buscam, nos processos de aprendizagem, articular os alunos e suas culturas, como, por exemplo, as redes sociais, que vem sendo palco para a interação e muitas vezes acabam se tornando ferramentas de ensino e informação para ambos.

Esse cenário das metodologias ativas vem buscando dar uma liberdade e autonomia para o aluno no sentido deste se relacionar com o conhecimento e compreender um determinado conteúdo para além do método tradicional de leitura e escrita, se inovando e trazendo ferramentas digitais e as **AVAs**, como auxílio, logo elas podem ser aplicadas de diferentes formas. O conceito de metodologias ativas, conforme Valente *apud* Santos e Castaman, mostra que existem:

[...] estratégias pedagógicas para criar oportunidades de ensino nas quais os alunos passam a ter um comportamento mais ativo, envolvendo-os de modo que eles sejam mais engajados, realizando atividades que possam auxiliar o

estabelecimento de relações com o contexto, o desenvolvimento de estratégias cognitivas e o processo de construção de conhecimento (2022, p. 339).

Lynn Rosalina (2014, p.77), em suas reflexões sobre gamificação apontou que pode haver “a construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games”. A partir da perspectiva da autora podemos perceber essa metodologia ativa como extensão, para além do mundo dos jogos, pois a sua similaridade se torna visível se pensamos nos quesitos recompensar, *quiz*, fases, tecnologia, agilidade, cooperação, e dentre outros elementos, temos também que pensar no cenário social dos fatos.

Na perspectiva de Kenshi (2014) “a economia, a política e a divisão social do trabalho refletem os usos que os homens fazem das tecnologias que estão na base do sistema produtivo em diferentes épocas” (p.59). Podemos traçar análise comparativa sobre a metodologia ativa da gamificação, tendo em vista que esta pode ser adaptada de diversas maneiras, utilizar as mais diversas ferramentas e abordar as mais diversas temáticas, conforme enfatizou Fardo:

[...] gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (2014, p 83).

O potencial da gamificação não está intrínseco unicamente às esferas da tecnologia, mas sim aos objetivos dos jogos que podemos adaptar no ensino escolar, seja ele vivenciado no campo infantil, trabalhista ou nas universidades. Ao pensarmos em um jogo, sabemos que ele será composto de fases, itens, desafios, conhecimento de Inglês, História, ou até mesmo oferecer uma recompensa por realizar uma determinada tarefa.

São esses elementos que produzem e atraem o interesse do aluno para a sala de aula, pois fará com que o aluno se relacionar com algo que é vivido em sua geração, ele já traz, em seu senso comum, noções de jogos e aventura, isso ocasiona uma sensação de motivação para o aluno, tendo em vista que, além de estar trabalhando a informação que será passada por meio de ferramentas (vídeos, músicas, imagens e afins), isto contribuirá de forma prática para todos os saberes, aumentando, assim, a compreensão da disciplina escolar por meio destas propostas.

Em contrapartida esta atitude tornará o professor mais próximo dessa nova geração de estudantes, pois, por meio dessas metodologias ativas ou tecnológicas, estes acabam proporcionando um clima confortável em sala de aula, um dinamismo e uma liberdade criativa, colaborando na ação do docente de forma com que este professor sempre busque novos meios de ensinar o conteúdo, sobretudo para estudantes que apresentam dificuldades de aprendizado.

Ao ministrar uma ferramenta gamificada, o mestre de sala consegue avaliar seus alunos sem a pressão de estar sendo medido ou não seus conhecimentos, pois se torna um exercício - muitas vezes - coletivo. Vale também ressaltar que o professor pode fazer uso de ferramentas que avaliem o comportamento e, por meio disso,

beneficiar o aluno por aquela determinada ação, promovendo um clima mais calmo e amistoso dentro de sala, ajudando também no aprendizado dos demais alunos.

Uma das ferramentas de gamificação mais utilizadas é o *Karrot*. Ele é um site no qual o usuário pode criar um sistema de perguntas e respostas para serem respondidas em um tempo limite. A cada resposta dada de forma fugaz, o colaborador terá uma pontuação e colocação, sendo assim, o gestor poderá bonificar o ganhador com alguma recompensa, ou até mesmo o ato de vitória pode ser satisfatório, criando um ambiente de competitividade saudável.

Contudo, quando pensamos sobre essa premissa no contexto escolar, podemos estar sujeitos a questionamentos que afirmam que esse sistema seria unicamente efetivo usando ferramentas digitais, mas podemos utilizar dessa metodologia através do quadro, em sala de aula, com perguntas orais, criar cartões de perguntas em um papel. Refletindo sobre um *game* e linkando com contexto de uma sala de aula, usando o sistema de gamificação, esse conceito se torna mais claro.

Ao orientar o aluno a fazer uma atividade gamificada, o professor terá que constituir uma série de passos, desafios e conflitos sendo eles: O senso de jornada que servirá para que o aluno consiga compreender, ter a noção de espaço e tempo de um determinado assunto, como por exemplo os assuntos de História e suas datações e eventos que se relacionam e formam uma determinada época.

A conquista dos pontos ou experiência fará com que eles perceberam que sempre que alcançarem seus objetivos, ganharem as batalhas ou até mesmo desafios do cotidiano haverá uma recompensa que nascerá do seu esforço. O trabalho em equipe tem como objetivo criar laços e alimentar o respeito entre pessoas de diferentes classes econômicas e políticas, pois desenvolverá a noção de que é preciso estar em conjunto em várias atividades para poder ter êxito na caminhada.

Por fim, o *puzzle*, são questões ou atividades de raciocínio lógico que colocaram em prova todos os elementos obtidos dentro do jogo, bem como sobre o assunto ministrado. Seu objetivo é fixar tudo coletado e criar a imersão do assunto e do conhecimento naquele determinado mundo fictício que, nas mãos do professor e de uma ferramenta gamificada, pode trazer esse aprendizado vívido e realista, assim os alunos vão chegar ao objetivo final e obter o sucesso, logo, isso fará eles desenvolverem esse senso de construção dos saberes e a importância deles. Podemos ressaltar esse sistema por meio da visão dos autores Silva e Oliveira quando afirmaram:

A gamificação possui uma tendência para a aprendizagem e educação, ela promove a curiosidade, concentração, criticidade, socialização, autoconfiança, autoestima, interesse e motivação. Utiliza os recursos de um game para desenvolver uma aula divertida, mas com seriedade. A prática de ensino exige a consideração da avaliação entre os objetivos ligados a motivação dos estudantes, de gestão da turma, cognitivos entre outros. Nesse aspecto, a gamificação visa trabalhar o comportamento, a motivação, o feedback e a sensação de progresso. Outro fator importante está relacionado à ideia de processo, pois este em uma aula gamificada pode ser muito mais interessante do ponto de vista da aprendizagem que uma recompensa propriamente (2020, p 4).

Ao refletirmos e elencarmos o conceito de gamificação estabelecido por Nick Pelling *appud* Danielle Fernandes (2013, p.8) temos “mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo” podem ser usados por meio das metodologias ativas. Partimos do pressuposto de que precisamos compreender os

benefícios e malefícios que podemos obter em sala de aula através dessa inovação do ensino, principalmente na aplicação no ensino-aprendizado de História.

Podemos, então, compreender esse cenário por meio de Gabrielle Navarro, quando ela enfatiza que a gamificação proporciona a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. Ela cita em seu artigo oito aspectos dos games que estão ligados a esta ferramenta e a metodologias ativas: Participação voluntária, Distração, Exterior a realidade, Limites espaciais e temporais, Metas, Regras, Sistemas de feedbacks (resultados), Término (Gabrielle Navarro, 2013, p 11).

Os jogos, por sua vez, enfrentam uma problemática que está correlacionada e intrinsecamente ligada com a gamificação: Os saberes e informações adquiridos são voltados única e exclusivamente nas influências ideológicas da empresa, ou gestor que as aplica.

Um *game* é composto de uma história fechada que só existe naquele universo, diante disso, tudo ali é “verdade”, logo, o uso da gamificação em empresas acaba tornando o sistema de aprendizado voltado unicamente para o capital, e muitas vezes deixa de desenvolver os demais elementos que um jogo pode oferecer, como podemos ver na visão de Pillar e Dornelles:

Apesar dos debates de que se compõe o campo da gamificação serem recentes, sua ascensão em setores estratégicos para a manutenção da ideologia capitalista – tais como o marketing, o ensino e o trabalho – fez alavancar uma bibliografia crítica que buscou, e busca, ponderar a gamificação para além deste mercado multibilionário (2020, p 347).

A gamificação vai para além do sistema capitalista: torna-se uma forma de aplicar o conhecimento por meio das metodologias ativas, as quais oferecem uma forma nova de conectar o professor e o aluno e proporcionar um ensino dinâmico dentro de sala, modificando o sistema de ensino de História visto ao longo do tempo e trazendo um contexto contemporâneo, atual, ligado a tecnologias e aprendizado.

3.O ENSINO DE HISTÓRIA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO

Neste tópico, discutiremos sobre o ensino de História no contexto contemporâneo, buscando compreender como esse ensino está sendo desenvolvido. Articulamos tais discussões com os paradigmas e acessibilidade que a tecnologia oferece por meio das ferramentas digitais e o lugar delas no contexto da experiência de professor e de aluno. É importante destacar como as metodologias ativas podem interligar esses campos e oferecer uma dinâmica e coesão na aprendizagem escolar no ensino fundamental anos finais.

O ensino de História tem passado por modificações ao longo dos tempos. O surgimento da era digital e suas tecnologias ocasionou mudanças na forma de ensinar e aprender em sala de aula. É importante pensar no recurso didático que colabora na aprendizagem escolar em História; deste modo, apresentar propostas que viabilizem o ensino com metodologias que possibilitem a aprendizagem é fundamental na formação educativa escolar.

Ao refletirmos sobre o ensino de História no Brasil, uma realidade ainda presente é a de que não se utilizam com muita frequência as tecnologias digitais. A grande maioria dos professores usa o livro didático como metodologia de ensino. Ressaltamos que o livro didático é um material pedagógico importante no fazer docente, pela sua dimensão formacional, mas sabemos que a forma de ensinar na contemporaneidade vem se modificando para além dele, tornando importante pensar

novas metodologias para a geração de estudantes que chega à escola, principalmente diante do contexto social e cultural em que as culturas digitais integram o fazer cotidiano. Diante destes aspectos, as metodologias ativas surgem justamente como fonte dessa modificação, como podemos ver com Michel de Certeau *apud* Ferraço (2017).

No exercício obstinado para pensar as mudanças sociais em sua época, especialmente as produzidas com os acontecimentos de maio de 68, na França, e com as tecnologias da comunicação, passou a se interessar não pelos produtos culturais, como faziam outros pesquisadores, mas pelas operações de usuários desses produtos, ou seja, “[...] pelas maneiras diferentes de marcar socialmente o desvio num dado operado por uma prática” (p. 11).

A utilização de novas metodologias e tecnologias na sala de aula difere de práticas de ensino anteriores, pautadas em metodologias consideradas muitas vezes ortodoxas. Isso ocorre em vista das alterações e formas com que o ato de ensinar vem se modificando a partir das influências das tecnologias digitais. Observamos que o contexto em sala de aula partia de uma premissa na qual o professor era o detentor dos saberes, mas as metodologias ativas e as ferramentas digitais trouxeram um dinamismo à sala de aula que possibilitou ao aluno ter mais interação e facilitou o aprendizado, tendo em vista que alguns alunos podem aprender de forma visual, auditiva, ou até mesmo com o uso do tato, como podemos ver por meio de Diesel; Baldez; Martins, citados por Santos e Castaman:

Nesse sentido, a (re)significação da sala de aula, enquanto espaço de interações entre os sujeitos históricos e o conhecimento, o debate, a curiosidade, o questionamento, a dúvida, a proposição e a assunção de posição resultam, sem dúvida, em protagonismo e em desenvolvimento da autonomia (2022, p. 336).

Em torno do ensino de História, existe uma problematização sobre a forma como o conteúdo é ensinado e como um professor historiador aprende sobre a História. Sabemos que, no meio acadêmico, precisamos aprofundar quando se trata de uma pesquisa, usar documentos, artefatos, pinturas, hieróglifos e afins, mas, em contrapartida, ao trabalharmos um conteúdo em sala de aula, damos ao nosso alunado apenas uma informação fragmentada por meio do advento do livro didático, o aluno não tem contato com as fontes.

Esse déficit se torna mais claro quando comparamos com outros ramos do conhecimento, como por exemplo experimentos químicos básicos, resenhas e poemas para ampliar o português, experiências físicas e muito mais. Ressalvo que não se trata de moldar o aluno como um historiador, mas sim ampliar e mostrar a História de uma forma lúcida, o que podemos sentir na visão de Schmidt

Trata-se, sim, de que o aluno chegue a interiorizar alguns princípios, tais como: que a História é uma ciência com uma metodologia própria e que muda com o tempo; que o conhecimento do passado é sempre parcial e se dá a partir de testemunhos, muitas vezes contraditórios; que existem diversos níveis de análise sobre o passado, bem como diferentes construções conceituais, as quais se denomina historiografia; que os grandes modelos históricos são elaborações a posteriori, a partir de estudos parciais, locais e pontuais; que cada geração e cada indivíduo podem colocar novas questões ou criticar o discurso aceito; que existe uma continuidade conceitual entre a Didática da História e a própria ciência histórica (2003, p 225).

Colocar o aluno para o centro da discussão permite ao mesmo compreender como é a História e como os eventos acontecem, e que existem diversos elementos interligados para além do livro didático, como por exemplo a historiografia documental. O livro didático é um dos instrumentos mais importantes que um aluno pode ter durante todo seu período escolar, pois através dele terá acesso ao conhecimento administrado pelo professor de forma segura e interativa. Dentro dele está contido uma série de elementos que podem somar no aprendizado, como por exemplo filmes, livros, músicas, poemas e até mesmo peças de teatro. Esse objeto sempre está presente em grande parte das escolas, que por ventura, acabam também estando sujeitas à sua escassez muitas das vezes. Por esse motivo, precisamos pensar em outras fontes e formas de transmitir o conteúdo para o aluno, com o auxílio do livro didático. Atualmente existem os livros no formato PDF, que podem ser distribuídos de forma online.

Quando analisamos o ensino tradicional, sem o advento tecnológico e o uso das metodologias ativas, começamos a refletir como a sociedade mudou. Nesse contexto contemporâneo, observamos que tivemos benefícios, mas devemos ir além disso: assim como a própria sociedade, o ensino de História e os alunos vêm se modificando e o professor não necessita excluir o meio digital da sala de aula, pois ele não deve competir com esse avanço da **cibercultura**, mas sim torná-lo ferramenta chave do seu ensino e passar as informações de maneira lúdica, como podemos ver na visão de Dumont, Carvalho e Neves, por meio de Santos e Castaman:

[...] metodologias de ensino que envolvem os alunos em atividades diferenciadas, isto é, que envolvem vários aspectos e maneiras de ensino a fim de desenvolver habilidades diversificadas. Mais precisamente quer tornar o aluno mais ativo e proativo, comunicativo, investigador [...] (2022, p. 339).

Partindo do pensamento de Dumont, compreendemos que os alunos estão em uma constante compreensão do conhecimento que eles têm em si mesmo com o advento da era digital e educacional, pois as metodologias de ensino que vieram a surgir em seu tempo, onde tudo é fluido e fugaz. A atenção do aluno se tornou algo mais complexo nesse grande espaço de tempo, mas os aspectos da gamificação e metodologias ativas proporcionam o desenvolvimento de habilidades que existem nos jogos.

Quando falamos do ensino tradicional, partimos do pressuposto de uma aula expositiva e dialogada que gira em torno de alguns objetos que possam auxiliar o professor na aplicação do conteúdo, como por exemplo a lousa, livro didático e a lista de exercícios. Ao refletirmos sobre isso, podemos aplicar esse conceito ao ensino de História, onde o mesmo está enraizado dentro do parâmetro habitual nas aulas. Essa metodologia não pode ser abordada como um ponto negativo, pelo contrário, sua eficácia traz consigo uma grande garantia na absorção do conhecimento, como podemos ver por Blttencourt (2005, p.229):

Muito do "tradicional" deve ser mantido, porque a prática escolar já comprovou que muitos conteúdos e métodos escolares tradicionais são importantes para a formação e não convém serem abolidos ou descartados em nome do "novo". Assim, há de haver cuidado na relação entre permanência e mudança no processo de renovação escolar.

Diante disso, analisamos que é importante levar em considerações todos os aspectos que o ensino convencional propõe, mas as suas metodologias podem ser

modificadas, tendo em vista que, no cenário escolar haverá alguns alunos que não se adaptam a esse formato, por razões sociais, ou mesmo econômicas, por não terem acesso ao livro didático, por exemplo. Uma forma de mediação, seria justamente uma metodologia ativa, que traga uma igualdade e singularidade no saber ministrado.

Podemos destacar essa diferença quando aplicamos uma determinada avaliação convencional: uma prova, na qual os alunos têm uma série de questões abertas que devem ser respondidas para mediar o seu conhecimento, mas em contrapartida, podemos aplicar um *Karrot*, no qual através de um simples jogo de perguntas e respostas o professor pode influenciar em seus interesses acadêmicos e mergulhar estes em curiosidades sobre o tema, trazendo uma melhor interatividade e investigação sobre a História.

As metodologias ativas também podem proporcionar uma interatividade entre a História e outros campos do conhecimento, o que facilita a compreensão do aluno sobre um determinado assunto e ajuda a desenvolver a correlação entre diferentes saberes escolares, como por exemplo, a filosofia dos pré-socráticos e sua história, ou até mesmo a composição social e estrutural de uma família vista no campo da Sociologia e como essas mudanças ocorreram por meio da história da humanidade.

A interdisciplinaridade e transdisciplinaridade são importantes no ensino de História porque o diálogo desta com outros campos do conhecimento possibilita a constituição de novos saberes na sala de aula, logo o professor pode, com este recurso, elaborar atividades em que os alunos articulem a história com Ciências, Matemática, português, entre outros campos de saber. A interdisciplinaridade eleva os horizontes do aluno, criando uma visão de mundo mais amplo, e fará com que ele busque desenvolver ainda mais sua leitura, rompendo com visões de que a história acaba sendo apenas abordada por meio de datas ou apenas eventos fragmentados. Vejamos:

[...] História do Cotidiano pode ser utilizada como ferramenta no ensino de História para romper com a periodização clássica que consagra a idéia de evolução e de progresso, seqüência de eventos vitoriosos de determinados sujeitos, o que acaba por fomentar a existência de hierarquias de valor entre as sociedades humanas. Todavia, a autora ressalta que para não ficar no nível do anedótico, essa História do Cotidiano deve estar sempre vinculada à “macro-história” (Morales, 2017, p 614).

Traçando um paralelo com o contexto contemporâneo, podemos analisar o uso das tecnologias e das metodologias ativas no ensino remoto que surgiram no contexto da pandemia do Covid, no ano de 2020, em que o professor utilizou de ferramentas digitais para estabelecer uma conectividade com o aluno em sua casa. Essa nova realidade acabou fazendo com que os professores tivessem que utilizar de diferentes estratégias, pois muitos estavam adaptados ao sistema convencional de ensino, já outros não tinham nenhuma afinidade com as tecnologias digitais, como as plataformas do *Google Meet* ou *Google Class*. Para que não houvesse um grande impacto no ano letivo e no desempenho dos alunos, os professores começaram a recorrer às metodologias ativas, ferramentas digitais e **AVA**.

Boa parte do ensino aconteceu de forma remota no período da pandemia, sendo importante traçarmos um paralelo com o Ensino a Distância (EAD), mas ressalvo suas diferenças, tendo em vista que foi uma adaptação devido a esse acontecimento pandêmico, o que diverge do EAD, que se torna um sistema inteiramente virtual. Atividade e trabalhos foram criados e avaliados por meio de aplicativos como o *Google Form*s, que serve como um formulário o qual o aluno usa

como bloco de anotações e realiza suas atividades de forma digital, mas foi adaptado para realizar avaliações com perguntas abertas, fechadas, de múltipla escolha e muito mais.

A sala de aula no ensino remoto precisou do auxílio de ferramentas digitais como a *Meet*, que é uma videoconferência entre pessoas distantes, podendo dialogar por horas. O uso do *Google Class* também foi de grande ajuda, tendo em vista que contribuiu para colocar recados, livros, organizar seminários e muitas outras tarefas que fizeram com que esse contato do professor não fosse modificado.

Outra ferramenta digital que foi bastante utilizada foram *sites* e aplicativos voltados para a criação de apresentações, *Slides*, pois era a forma que o aluno poderia sintetizar tudo que foi aprendido e, posteriormente, de forma virtual, guiar sua apresentação e trazer uma absorção direta do assunto.

Algumas instituições começaram a não reprovar os alunos nesse período de pandemia, tendo em vista toda a pressão psicológica que o mundo estava sofrendo, mas isso ocasionou o fato de que diversos alunos apresentaram um baixo nível de leitura e escrita e constantemente as escolas buscavam realizar oficinas didáticas para reverter essa problemática.

Os professores começaram a se desenvolver junto com as ferramentas digitais, garantindo assim novas metodologias de ensino, tendo em vista que, para seus alunos absorverem um determinado conteúdo, se faz necessário criar um interesse e acompanhar seu crescimento, logo, o professor precisa criar uma série de rotinas voltadas para um estudo em casa, fichamentos, palavras-chaves do texto, debates da sala após as apresentações e, acima disso, metodologias gamificadas que tragam o aluno para a imersão na história. Isso mostra o quão importante é o papel do professor na adaptação de si mesmo para seus alunos e no saber educar a partir de diferentes maneiras.

Ressalta-se que os *gadgets*⁶ estão cada vez mais presentes em sala de aula. Essas ferramentas são essenciais quando trabalhamos com a gamificação no ensino de História, pois se criou uma cultura através da qual o aluno acaba transformando seu dispositivo móvel em uma forma de comunicação e interatividade, sendo este muitas vezes o vilão dentro da sala, mas podemos converter isto utilizando, por exemplo o *Karrot*, no qual o aluno usará o celular para responder à pergunta que será apresentada pelo professor.

As aulas gamificação que usam as metodologias ativas começaram a ter uma didática a partir de dois elementos: As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) que consistem em ferramentas que proporcionam uma correlação com o fato e o aluno de forma ágil e vivida, como por exemplo as mídias, a Tv analógica, as músicas; e, Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC's) que permeiam o campo dos *Smartphone*, *tablets*, computadores e afins, são objetos que trazem o advento da conexão de forma interativa e digitalizada pela internet.

O ensino de História estava articulado unicamente ao professor e às fontes históricas como livros, pintura, esculturas, memória e patrimônio, mas com os TDIC's, podemos ver por Oliveira (2014) “[...]as TICs e as TDICs se expressam através de linguagens. Formas de comunicação criadas há muito pelo homem foram e são apropriadas e levadas a outro nível por essas tecnologias” (2014, p 63), com isso podemos ter acesso a uma biblioteca virtual de vários países e adquirir um conhecimento ainda mais amplo sobre um determinado assunto.

⁶ Uma gíria tecnológica para designar dispositivos eletrônicos portáteis

A problemática fica iminente com a grande quantidade de informações falsas, denominada como *fake news*, que acaba gerando uma bipolaridade de informações, afetando até a sociedade como um todo, afinal, o que é verdade e o que não é de fato? A História sofreu com essa malevolência da tecnologia, mas ela proporcionou a uma nova forma de aprendizagem que é a gamificação.

Com o passar dos anos e principalmente após a nova Lei de Diretrizes e Bases de 1996 e dos Parâmetros Curriculares (2001 e 2002), o ensino de história e as pesquisas sobre esse ensino tem apontando cada vez mais o uso de documentos não escritos, das mídias televisivas, cinematográficas e, mais recentemente, da internet, como saídas para renovar o ensino da disciplina (OLIVEIRA, 2014, p 64)

A História, por meio da tecnologia, encontra-se nesse paradigma em que as fontes acabam tecendo uma dualidade que pode ser atingida, bebida de ideologia e falácias e que chegam a esse questionamento do que é verídico. Cabe, então, ao professor, ser um intermediário entre o ato de pesquisar, como pesquisar e ser neutro, para que o aluno consiga por si mesmo criar um senso de dono e saber quando uma fonte é *fake* ou não. As TDIS são excelentes artifícios para a contribuição e o desenvolvimento do aluno enquanto autor de seu próprio conhecimento.

4. GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Nesse tópico discutiremos a utilização da gamificação em sala de aula, interligada com as metodologias ativas e como elas são importantes para o ensino de História no ensino fundamental. Se torna pertinente pensar como esta metodologia pode auxiliar nesse processo de compreensão da História e que ferramentas podemos utilizar na sala de aula, com o foco na ferramenta digital do *Karrot*.

A gamificação pode ser vista como um produto dos jogos, no qual “a plataforma de jogos eletrônicos recebeu o nome, em inglês, de videogame e foi assimilado pela cultura brasileira quando o equipamento chegou ao país” (Navarro, 2013, p.14). Percebemos o quanto essa era digital vem ganhando espaço e modificando cada vez mais na cultura do Brasil, chegando em um certo ponto no qual iniciou o processo de desenvolvimento na criação desta metodologia ativa.

Segundo Silva e Oliveira (2020), O termo *gamification* (gamificação) foi criado em 2002 por Nick Pelling, programador e *game designer* britânico. Portanto, é referente à terminologia da palavra, não recebendo tradução para o português. O intuito é propor uma metodologia que se conecte com a juventude atual, usufruindo de novas ferramentas. Podemos imaginar o quão gratificante é aprender de uma forma interativa e alegre, possibilitando um aprendizado articulado com questões do contexto histórico e social. Os games vêm desempenhando esse papel ao longo da história.

A gamificação, vista como uma metodologia ativa, tem características que são fundamentais para que seja utilizada e que seja capaz de proporcionar uma gama de habilidades ao aluno e até mesmo à professora pois, segundo Braga (2015, p 2) “O jogo digital visa alcançar os educandos através de desafios que permitam investigar os conhecimentos, estimulando-os e instigando-os a aprender de forma lúdica e prazerosa”, logo percebemos que o mundo dos games traz esse senso de investigação e de questionamento que é crucial para o aluno ao longo do seu desenvolvimento dentro da escola.

Os jogos podem nos proporcionar uma série de variações em nossa imaginação. Podemos encontrar jogos de corrida, de guerra, esportes, aventura e muitos outros, mas o que conecta todos eles são justamente as suas aptidões. Huizinga *apud* Navarro enfatiza que as seguintes características:

[...] como base o trabalho de pesquisa de Huizinga sobre o tema, é possível elencar oito características principais e comuns a todas as atividades consideradas jogos: 1. Participação voluntária: o jogo é uma atividade na qual todos os participantes são livres para fazer parte, ou não. 2. Distração: o jogo não é uma obrigatoriedade, portanto, não pode ser considerado uma tarefa. Dessa forma, é praticado nas horas de ócio, como distração. 3. Exterior à “realidade”: o jogo é a evasão da vida real para uma esfera paralela de tempo e espaço, não podendo ser considerados parte integrante do cotidiano. 4. Limites espaciais e temporais: como o jogo é a evasão da vida real, requer espaço e duração delimitados para a sua prática. Essas limitações são responsáveis por deslocar o participante para a realidade paralela do jogo. 5. Meta: o jogo possui objetivo definido e claro para todos os participantes. 6. Regras: para alcançar a meta, deve-se agir de acordo com as regras determinadas, com o objetivo de inserir os participantes na realidade paralela do jogo. 7. Sistema de feedback (resultados): considerando a existência de uma meta a ser atingida, consequentemente, haverá um resultado, representando o alcance, 10 ou não, dessa meta. Portanto, é necessário determinar um sistema de contagem de pontos ou avaliação de feedback, a fim de definir claramente o resultado do jogo entre os participantes. Em um jogo, não existe dúvida quanto ao alcance, ou não, do objetivo final por parte dos seus jogadores. 8. Término: o jogo sempre acaba (Navarro, 2013, p 10).

Ao analisarmos cada unidade destas, podemos perceber que elas consistem em uma série de circunstâncias, elementos que juntos criam toda a sensação que um jogo/gamificação pode proporcionar. Sobre as unidades de “participação voluntário e distração”, percebemos que trazem liberdade ao jogador, ao mesmo tempo em que é responsável por fazer com que o jogador crie um interesse na proposta e estrutura do *game*. Já nos tópicos de “Exterior e limites” espaciais notamos que o autor destaca como os advindos das tecnologias são capazes de proporcionar diversão sem que seja algo “da vida real”, ou seja, trabalha com o fictício e imaginário.

Nos tópicos de “metas e regras”, se cria uma seriedade em torno do *game* para que o jogador fique imerso na experiência, nada no seu exterior pode tirar sua concentração, mesmo sendo algo fictício, para o jogador se torna real em seu imaginário e se ele conseguir seguir fielmente, haverá consequências boas, onde entra justamente o sistema de *Feedback* e término do jogo, pois o controlador irá alcançar e cumprir os deveres impostos e será recompensado e elogiado pelo seu desempenho.

Portanto, quando refletimos sobre uma aula de História e intercalamos com a gamificação e as características dos jogos, percebemos que podemos vincular esta ao ensino de História, tendo em vista que os jogos e suas características se adequam e usufruem da História para construir um enredo fictício e dar vida ao personagem, logo o professor poder se conectar ao aluno por meio dessa metodologia ativa e trazer esse dinamismo em sala onde podemos ver isso segundo Grzybowski, que mostra que:

[...]onectados ao espaço de aprendizagem através de recursos tecnológicos, dos quais muitos de uso diverso, ou seja, não dedicados exclusivamente ao estudo, pensou-se a possibilidade de incorporação desses veículos de informação (histórica) no âmbito da pedagogia histórica escolar. Dentro desse

amplo escopo de utilização de meios digitais para o processo de ensino de história, optou-se por concentrar os esforços sobre a questão dos jogos digitais, os chamados videogames (Grzybowski, 2022, p 80).

Grzybowski (2022), mostra que os recursos digitais podem ser utilizados para além do seu objetivo original, com um viés mais pedagógico, tornando os games uma ferramenta de ensino, para além de apenas um mecanismo de diversão. Devemos refletir que essas “adaptações” não nascem por causa dos jogos, mas sempre estiveram relacionadas ao ensino por meio das metodologias de ensino, podemos então citar a utilização das TIC’s e TDIC’s.

Elas são anteriores à gamificação e desempenham esse papel de suporte no ensino de História sempre quando o professor precisa trazer o aluno para um determinado tema, como, por exemplo, as pinturas renascentistas. Analisando o conteúdo de História dentro do ensino fundamental, percebemos que existe uma série de assuntos que podem ser gamificados por meio das metodologias ativas, pois conseguem se encaixar dentro das características dos games, se tornando uma ótima fonte didática e dinâmica, pela qual também podemos traçar um paralelo com a realidade, segundo Lukas Grzybowski (2022, p 82): “ O prazer e o engajamento podem estar associados à aprendizagem, em uma linguagem e comunicação compatíveis com a realidade atual”. Nessa perspectiva, esta ferramenta se torna o maior aliado para o professor reter a curiosidade e a atenção do aluno dentro de sala de aula.

Para podermos gamificar um determinado assunto, precisamos traçar um plano de aula coeso e estabelecer um assunto dentro do ensino de História. Analisando bem, o professor do ensino fundamental pode trabalhar com revoluções, revoltas, Brasil Império, antigas civilizações, compreensão de tempo e muito mais. Para que o plano saia do imaginário, precisamos gamificar o conteúdo pelo intermédio das ferramentas digitais e principalmente as metodologias segundo Santos e Castaman:

Reforça-se, então, que a terminologia metodologia ativa está voltada à ação do professor e à escolha da proposta didática que irá usar em suas aulas e a aprendizagem ativa, ou simplesmente aprendizagem, tem relação com a ação direta do aluno (2022, p 340).

Compreendemos, então, que todo tema pode ser abordado dentro de uma metodologia ativa, mas o que modifica é a forma como essa proposta, essa dinâmica será abordada dentro de sala de aula. As ferramentas digitais servem justamente para isso: compor e expandir a criatividade do professor quando o assunto é facilitar a compreensão do aluno. Segundo Marques (2016) a terminologia metodologia ativa está voltada à ação do professor e à escolha da proposta didática que irá usar em suas aulas e a aprendizagem ativa, ou simplesmente aprendizagem, tem relação com a ação direta do aluno. Logo isso levanta a pauta que sempre haverá novas ferramentas e metodologias, basta o professor acompanhar a crescente mudança da sociedade.

Traçando essa linha de pesquisa, podemos afirmar que umas das ferramentas que pode interligar com os temas de História para o ensino fundamental é o **Kahoot**, que segundo Callegari (2021, p 3) “O Kahoot foi desenvolvido por educadores noruegueses em conjunto com pesquisadores da Universidade Norueguesa de Ciência e Tecnologia e está disponível ao público desde 2013”. Foi pensado para que os educadores pudessem dinamizar as suas aulas. Assim que entramos no *site*, percebemos que se trata de uma ferramenta paga, mas que possui sua versão gratuita, logo podemos afirmar que a versão paga tem benefícios em comparação com a convencional.

Existem vários espaços dentro da ferramenta, e na opção de professor, o autor, professor, poderá gerar as perguntas e criar um jogo com base nas suas aulas e nos conteúdos de História, logo se torna extremamente importante começar a definir um tempo antes de usar a ferramenta, como podemos ver na figura 1, logo abaixo:

Figura 1 - Aba de início do jogo, escolher o espaço virtual do administrador

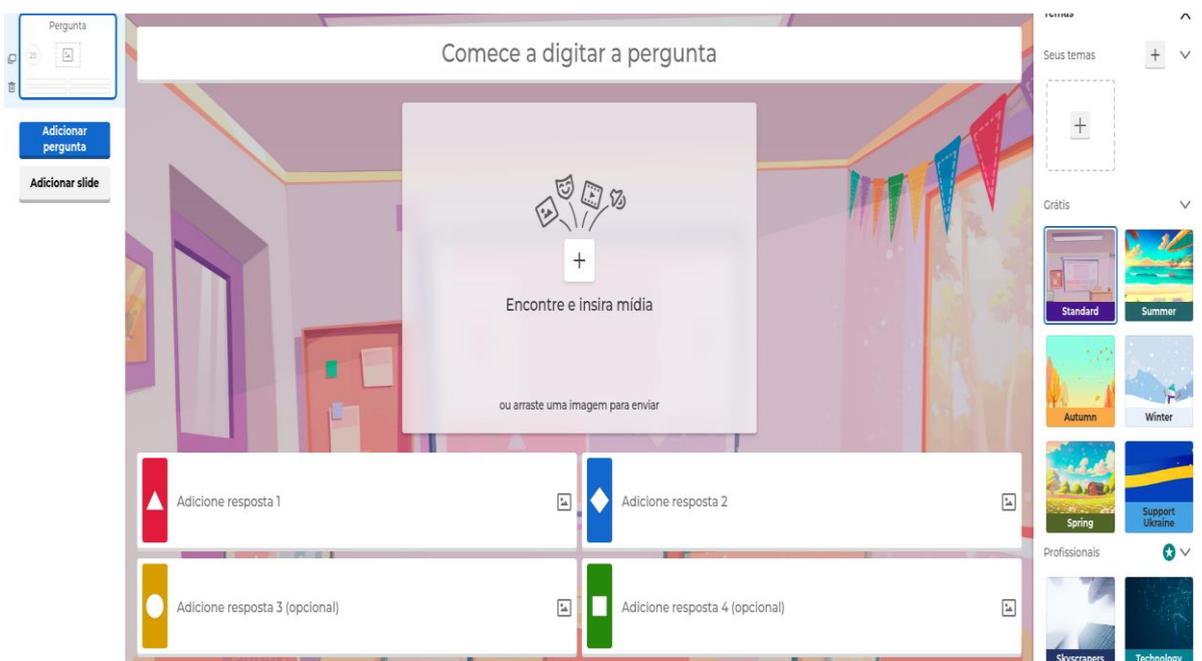


Fonte: Arquivo do pesquisador, 2023.

Essa plataforma permite que o administrador, ou seja, o professor, seja capaz de criar um sistema de perguntas e respostas conforme a figura 2, modificando o texto de forma que o aluno consiga compreender e responder de maneira fugaz. Os colaboradores também têm um certo período de tempo para acertar a questão, com isso, o jogador ganhará pontos de acordo com a velocidade que ele acerta, de acordo com na figura 3, isso pode proporcionar o desenvolvimento do raciocínio lógico e a ampliação da sensação de buscar a informação correta.

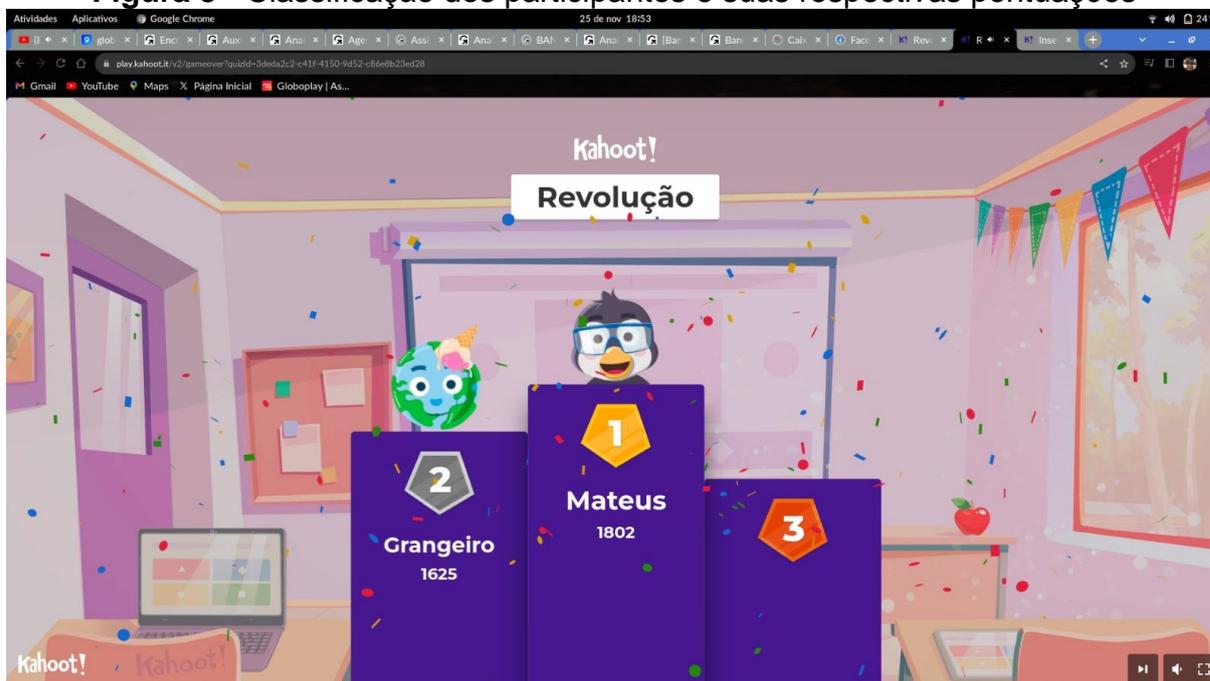
A colocação dos participantes sempre vai variar de acordo com o tempo de resposta: o primeiro, segundo e terceiro lugar irão aparecer no pódio no final das perguntas, destacando os ganhadores da gamificação, como podemos ver na figura 4. Destaca-se também que durante as perguntas, ficará aparecendo informações para criar competição entre os jogadores, sendo elas informações da quantidade de acerto dos participantes que estão se desenvolvendo no jogo.

Figura 2 - Área de criação das perguntas do jogo



Fonte: Arquivo do pesquisador, 2023.

Figura 3 - Classificação dos participantes e suas respectivas pontuações



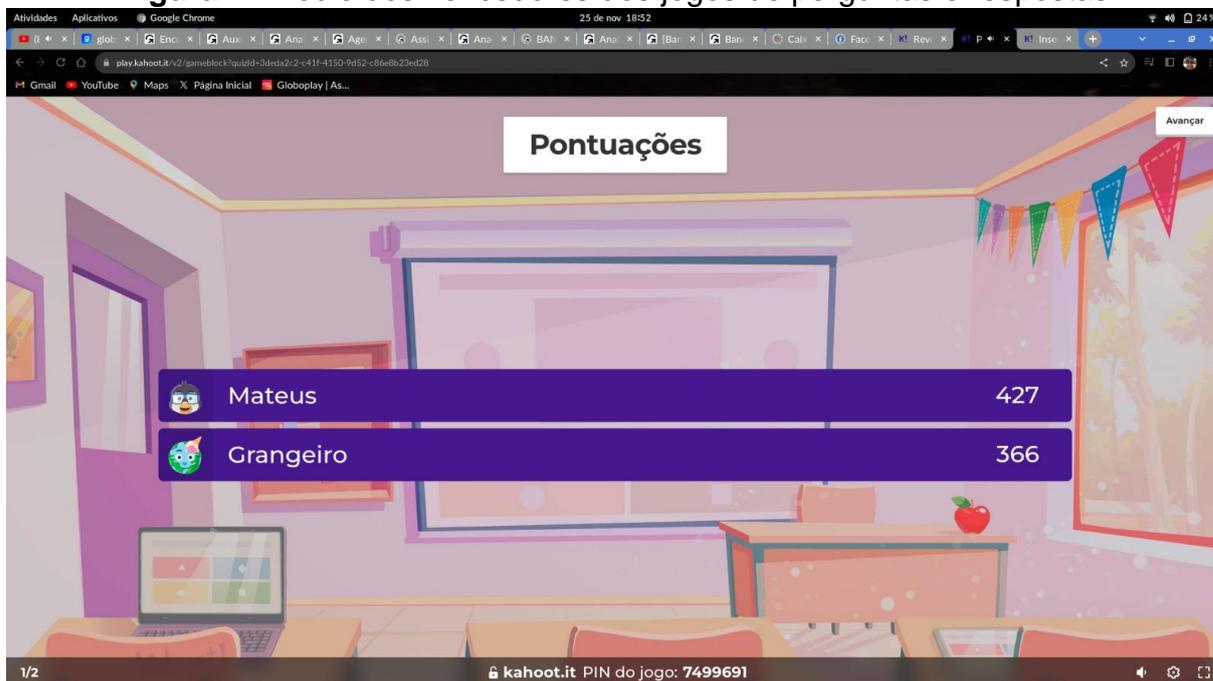
Fonte: Arquivo do pesquisador, 2023.

Dentro do campo da gamificação, a utilização do **Kahoot** acaba se tornando uma das ferramentas mais utilizadas, tendo em vista que podemos usar esse mecanismo com o auxílio dos *gadgets*, ou seja, os alunos acompanham as perguntas por meio de um projeto e eles votam em seus celulares, como o autor Grzybowski coloca

A proposta das disciplinas foi então pensar as possibilidades de ensinar história através dos jogos eletrônicos, ou seja, pensar no jogo nem como obstáculo ao ensino dos conteúdos da disciplina, nem como exemplo

anedótico — o que parece ser, é preciso notar já de antemão, o maior desafio para esse exercício —, mas também não como mero repositório de ideias para a gamificação das atividades didáticas. Pelo contrário, a proposta foi abordar o jogo como veículo para a aprendizagem do conteúdo, dado a sua relevância e onipresença entre os educandos (2022, p 83)

Figura 4 - Pódio dos vencedores dos jogos de perguntas e respostas



Fonte: Arquivo do pesquisador, 2023.

Trabalhar com esta plataforma em sala de aula promove uma liberdade no campo das ideias para o professor: ele pode conseguir ir além em sala de aula com apoio do livro didático, pois dessa maneira podemos incluir alunos que têm dificuldade em interpretação de texto, ajudar na memorização do conteúdo e propor o uso da tecnologia, não como um vilão em sala de aula, mas como um recurso pedagógico essencial que na visão de Andrade (2018, p.177) é essencial:

Considerando o exposto, entende-se a importância do uso das TDIC na prática de ensino de história, sobretudo na renovação de métodos de ensino, que devem caminhar no sentido de despertar o interesse de adolescentes e jovens imersos cada vez mais no mundo digital, onde a velocidade e quantidade da informação vem de forma avassaladora, tornando o ambiente escolar rapidamente obsoleto.

Com este jogo o professor pode acompanhar o resultado e interesse dos alunos por meio da guia de resultado que obtiver no final de cada dinâmica. Com essas informações, o professor conseguirá direcionar em que ponto os participantes estão com maior dificuldade e extrair melhor suas dúvidas e questionamentos dentro de um ponto específico.

Há que se lembrar que também existem seus impactos, como ausência de internet para todos em sala, *datashow*, suporte escolar em si, como computadores e afins. Contudo, essa problemática pode ser contornada, pois a ideia do *Kahoot* é desenvolver uma série de perguntas e respostas, logo o professor pode adaptar essa gamificação por meio de cartas ou perguntas no quadro, como por exemplo: O professor escolhe um determinado tópico sobre o conteúdo de História e o define

como tema, por meio disso ele cria uma série de frases verdadeiras e falsas e os alunos precisam dizer qual daquelas informações pertencem ao evento histórico que está no quadro. O que importa é permanecer a proposta de característica dos *games*, que a gamificação traz, pois isso, para desenvolver o aprendizado, segundo a autora Costa (2015, p.111):

Ressalta-se que os videogames podem ser ferramentas eficazes como forma de aumentar a capacidade do cérebro para o aprendizado, ajudando no controle cognitivo, na habilidade espacial, no autodomínio, na autoconfiança, no desejo de aprender, na motivação e na excitação.

Diante disso, a metodologia ativa, com o advento da gamificação se torna uma ferramenta de ensino crucial para o ensino de História dentro da sala de aula, tendo em vista que, como o sistema é característico dos *videogames*, segundo a autora Costa (2015, p11), são grandes auxiliares no desenvolvimento e aprendizado para os jovens. Destaco também, o *Kahoot* como sendo um grande auxiliador nesse mecanismo, tendo em vista que cumpre com o dever de chamar a atenção do aluno para um determinado assunto de forma eficaz e direta, deixando espaço para aplicar os resultados e contribuir com melhorias em aulas posteriores.

5 CONCLUSÃO

Essa pesquisa foi importante na compreensão das metodologias ativas na sala de aula, colaborando com o trabalho docente e na aprendizagem do aluno e no processo de mudanças e inovação no ensino de História. Percebi que a gamificação é uma ótima fonte de linguagem de ensino, tendo em vista que oferece contribuições para o aprendizado, e seu único aspecto negativo é a ausência de meios digitais no contexto das escolas públicas, por exemplo.

No desfecho deste artigo sobre *Gamificação na educação: diálogo com as tecnologias digitais no ensino de História, anos finais do fundamental, através do Kahoot*, é evidente que esta metodologia ativa representa uma ferramenta promissora e inovadora para enriquecer o processo educacional, especialmente quando integrada às tecnologias digitais.

A análise do surgimento da gamificação como metodologia ativa revelou não apenas suas origens, mas também sua eficácia em envolver os alunos de forma significativa na aprendizagem. Ao explorar o papel das tecnologias digitais nesse contexto, percebemos que elas não são apenas suas aliadas naturais, mas desempenham um papel crucial na transformação das práticas educacionais.

O desenvolvimento histórico do ensino de História destacou a necessidade imperativa de metodologias ativas para superar os desafios específicos desse campo, e a gamificação surge como uma resposta inovadora e eficaz. A aplicação desta prática nas aulas de História no ensino fundamental, exemplificada pelo uso do *Kahoot*, demonstrou como as tecnologias podem ser implementadas de maneira eficiente para criar experiências educacionais envolventes.

A importância da gamificação no ensino de História foi ressaltada não apenas por seu potencial em estimular o interesse dos alunos, mas também por promover o desenvolvimento de habilidades críticas e uma abordagem mais participativa.

Assim, este artigo destaca a relevância desta ferramenta como uma estratégia inovadora para enriquecer o ensino, integrando-se harmoniosamente às tecnologias digitais. Concluímos que, ao abraçar a gamificação, os educadores têm a oportunidade de revitalizar a sala de aula, proporcionando experiências de

aprendizagem mais envolventes e eficazes. Ademais, a análise prática da implementação desta metodologia ativa nas aulas de História no ensino fundamental, exemplificada pelo uso do *Kahoot*, evidenciou como as tecnologias podem ser eficazmente incorporadas para criar experiências educacionais envolventes e dinâmicas.

A importância da gamificação no ensino de História foi destacada não apenas por seu potencial de estimular o interesse dos alunos, mas também por promover ativamente o desenvolvimento de habilidades críticas, colaborativas e uma abordagem mais participativa.

Esse trabalho contribui no ensino de História por proporcionar uma nova visão na forma de ensinar o conteúdo dentro da classe, tendo em vista que para o curso de História, essa nova metodologia ativa que cada vez mais vem ganhando espaço dentro da pesquisa e tecnologia, a gamificação.

Como docente, percebi como estamos nos moldando dentro de um sistema de ensino tradicionalista, mas cabe a nós mudarmos isso e propor novos horizontes e ferramentas.

Diante disso, trago esse estudo para o curso de História com o objetivo de ampliar ainda mais esse conhecimento sobre a gamificação e destacar como é importante o advento das tecnologias dentro da sala de aula, principalmente no ensino de História no fundamental II. Por fim, ressalto a importância que essa pesquisa tem para incentivar futuros e antigos professores a sempre se inovarem no campo das metodologias ativas e como elas trazem uma boa aprendizagem para o aluno, englobando saber em diferentes áreas, sejam elas visuais, auditivas ou gamificadas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Nilda. Questões epistemológicas do ‘uso’ cotidiano das tecnologias. **Contatos cotidianos com a tecnologia**. Os fenômenos da cibercultura, v. 15, n. 3, p. 1–10, 2022. DOI: 10.15687/rec.v15i3.64679. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rec/article/view/64679>. Acesso em: 18 nov. 2023.

ANDRADE, Fabiano. Ensino de história frente às tecnologias digitais: um olhar sobre a prática. **Revista de História e Ensino**, ANPUH, Volume 7, n 14, p.172-195, 2018 Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/363> Acesso em 03/02/2023.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História**: Fundamentos e métodos. Editora Cortez, 2 edição, 2008.

BRAGA, Marta Cristina Goulart. Gamificação: Estratégia para processos de aprendizagem. Gamification: Strategy for learning processes, São Luís / Maranhão, Congresso Nacional Ambientes Hipermedia para Aprendizagem **Anais (CONAHPA)** 2015. Tema Hipermedia e interdisciplinaridade na geração de conhecimento. Disponível em: https://conahpa.sites.ufsc.br/wp-content/uploads/2015/06/ID233_Braga-Obregon.pdf Acesso em 03/02/2023.

CALLEGARI, Marcos Antonio. **KAHOOT! EM SALA DE AULA**: OTIMIZANDO A PRÁTICA EDUCATIVA Um guia para a construção e utilização de quizzes, 2021. Dissertação de mestrado (Mestrando em Química), o Instituto de Química,

Universidade Estadual Paulista, Araraquara, São Paulo, 2021. 139 f. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/5f8958c7-9016-4a8c-9cc2-ebe186cbd959/content> Acesso em 03/02/2023.

CARVALHO, Juliana Cruz. **Para além da teoria**: um estudo prático sobre o uso da gamificação no ensino de história. São Cristóvão, 2022. Monografia (Licenciatura em História) – Departamento de História, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2022.41f.

COSTA JÚNIOR, José dos Santos *et al.* Uma poética e uma política no ato de ler: diálogos com Roger Chartier e Michel de Certeau. XXVII Simpósio Nacional de História, **Anais**. ANPUH, Natal – RN, 22 a 26 de julho 2013, p.1-14. Tema: Conhecimento histórico e diálogo social. Disponível em: https://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371499564_ARQUIVO_UMAP_OETICAEUMAPOLITICANOATODELER-DIALOGOSCOMROGERCHARTIEREMICHELDECERTEAU.pdf Acesso em 03/02/2023.

COSTA, Marcella Albaine Farias. Os Games como possibilidade: Que história é essa? ResearchGate. **Revista Educação Básica**, vol.1, n.1, pp.107-124. 2015.

DURAN, Marília Claret Geraes. Ensaio sobre a contribuição de Michel de Certeau à pesquisa em formação de professores e o trabalho docente. **Educação & linguagem**, ano 10, nº 15, p. 117-137, jan.-jun. 2007. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/viewFile/160/170> Acesso em 03/02/2023.

FERRAÇO, C.E., SOARES, M.C.S., AND ALVES, N. **Michel de Certeau e as pesquisas nos/dos/com os cotidianos em educação** [online]. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2018, 109 p. ISBN 978- 85-7511-517-6. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/ps2mx/pdf/ferraco-9788575115176.pdf> Acesso em 03/02/2023.

FREITAS, I. P. T. D. de, & Pereira, N. C. N. (2021). Ensino de História: o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento da aprendizagem histórica. **Ensino Em Perspectivas**, v. 2, n. 2, p. 1–16. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/4947> Acesso em 03/02/2023.

GRZYBOWSKI, Lukas Gabriel. O ensino de história na era digital: os games para além da gamificação. **Revista de Pesquisa Histórica - CLIO** (Recife. Online), ISSN: 2525-5649, vol. 40, p.1-15,Jan-Jun, 2022 <https://doi.org/10.22264/clio.issn2525-5649.2022.40.1.5>

MARQUES, Eduardo. O Ensino de História no século XXI : um debate acerca das novas Tecnologias em sala de aula. IV Semana de História do Pontal III Encontro de Ensino de História, **Anais**, Universidade Federal de Uberlândia - Campus Pontal, Ituiutaba, MG, 29 de novembro a 2 de dezembro de 2016. p.1-9. Tema: Política, gênero e mídia na pesquisa e ensino de História. Disponível em:

<https://eventos.ufu.br/sites/eventos.ufu.br/files/documentos/eduardohenriquedefreitasmarques.pdf> . Acesso em 08/10/2023.

MENEZES, Cláudia Cardinale Nunes; BORTOLI, Robélius De. Gamificação: surgimento e consolidação. C&S **Revista Metodista**. São Bernardo do Campo, v. 40, n. 1, p. 267-297, jan./abr. 2018 Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/CSO/article/view/6700/6204> Acesso em 03/02/2023.

MORALES , Elisa Vermelho. História do cotidiano e ensino de história. Pesquisa, Londrina- UEL, Seminário de Pesquisa, Ensino e Extensão do CCH- SEPECH, **Anais**, pg.611-627, 2017. Disponível em: [https://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/historia do cotidiano e ensino de historia.pdf](https://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/historia%20do%20cotidiano%20e%20ensino%20de%20historia.pdf). Acesso em 02/09/2023.

NASCIMENTO, Lui Foneca. **O kahoot em aulas de História nos cursos de educação profissional e técnica integrado ao ensino médio do IFES**, 2023. Monografia Lato Sensu em Práticas Pedagógicas para EPT. Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Cachoeiro de Itapemirim, 2023.42 f. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/3403/Monografia%20O%20KAHOOT%20EM%20AULAS%20DE%20HIST%c3%93RIA...%20por%20Lui%20Fonseca%20do%20Nascimento.%20FINAL%20P%c3%93S%20BANCA%2022-06-23.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em 08/10/2023.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. São Paulo: CELACC/ECA – USP Brasil, 2013.p.1-26. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao .pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf) . Acesso em 08/10/2023.

OLIVEIRA, Esdras Carlos de Lima. Implicações do uso de mídias e de novas tecnologias no ensino de História. **Revista Lhiste** - Laboratório de Ensino de História e Educação, vol 1, n.1 p.58-73, julho - dezembro 2014.

PILLAR, Analice Dutra; DORNELES, Bruno. A gamificação e suas críticas: uma leitura dos jogos a partir da arte/educação. **Antares**, v12, n 28, p.341-365, 2020. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/9195> <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/218349>. Acesso em 07/03/2023.

SANTOS, Danielle Fernandes Amaro dos; CASTAMAN, Ana Sara. Metodologias ativas: uma breve apresentação conceitual e de seus métodos. **Revista Linhas**, vol.23, n.51, p. 334-357, 2022.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora; GARCIA, Tânia Braga. O trabalho histórico na sala de aula. **História & Ensino**, vol. 9, p. 223–242. <https://doi.org/10.5433/2238-3018.2003v9n0p223>.

SILVA, Leandro Rezende da; OLIVEIRA, Carlos Edinei de. Ensinando História com gamificação. [s. l.], XI Encontro Nacional Perspectivas no ensino de História, **Anais**, p.1-10, 2020.

AGRADECIMENTOS

À Matusalém, coordenador do curso de História, por seu empenho, juntamente à Auricélia chefe de departamento do curso.

À professora Patrícia Aragão pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação.

Ao professor Gildivan Neves pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação.

Ao meu pai Reginaldo Bezerra Grangeiro, à minha avó Alaíde Batista Grangeiro, às minhas tias Vera Lúcia e Fátima, pela compreensão por minha ausência nas reuniões familiares.

À minha mãe Maria do Socorro Grangeiro, embora fisicamente ausente, sentia sua presença ao meu lado, dando-me força.

Aos meus irmãos Pablo Juan Grangeiro e Douglas Bezerra Grangeiro, por todo apoio familiar durante toda minha jornada acadêmica.

Aos colegas de classe Arthur da Rocha Cordeiro, Emily Caroline Pereira Mucugê, Heloísa Ilíada da Silva, Mariana Ribeiro, Pedro dos Anjos e Wellerson Patrício Costa da Silva, pelos momentos de amizade e apoio.

Aos meus amigos de infância Sara Batista Vieira, Sabryna Porto Rodrigues, Igor Nascimento Veiga, Jeison Pereira dos Santos, Elen Cristina Santos da Silva, Ana Erly deSouza Brandão e Jealisson Pereira dos Santos, agradeço por sempre confiarem no meu potencial e estarem ao meu lado, mesmo distantes.

Por fim, agradeço aos meus dois pilares no aprendizado em História, que são minha grande inspiração como professores e pessoas: Gutierre Farias Alves e José Carlos Silva.