

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE HISTÓRIA: GAMIFICAÇÃO

Daiane Cristina Maria, André Lopes Ferreira

E-mail para contato: daianecristina.maria@uel.br

*Trabalho vinculado ao Programa de Formação Complementar - PIBID
HISTÓRIA - PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSAS DE INICIAÇÃO À
DOCÊNCIA -AMPLIAÇÃO E CONSOLIDAÇÃO nº 00634*

Resumo

Esta comunicação sintetiza os resultados parciais das atividades realizadas através do subprojeto de História do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). O projeto buscou estudar as Metodologias ativas para o ensino de História, com ênfase na Gamificação, a partir de uma pesquisa de caráter teórico e bibliográfico voltada a compreender os benefícios do uso dos mecanismos e linguagem dos jogos (analógicos ou digitais) como estratégia para o ensino de História. Motivados pelo argumento de José Moran (2015), Leandro Silva e Carlos Oliveira (2020) quanto à superação de uma educação bancária e tradicional, pretendia-se envolver os alunos no aprendizado de forma autônoma, significativa e participativa. Deste modo, tal estudo teve como intuito a implementação desta teoria na prática a partir da elaboração e aplicação de um jogo para estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Embora a fase final não tenha sido concluída, a partir de uma análise teórica e bibliográfica observou-se que a *Gamificação* promove um maior engajamento dos alunos, além de contribuir para um Ensino de História capaz de envolver os estudantes no processo de aprendizagem de modo participativo e significativo (SILVA; OLIVEIRA,2020).

Palavras-chave: Gamificação; Metodologias Ativas; Ensino de História.