

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE HISTÓRIA NO ENSINO MÉDIO: UMA REVISÃO NARRATIVA SISTEMATIZADA DA LITERATURA

### GAMIFICATION IN HISTORY TEACHING IN HIGH SCHOOL: A SYSTEMATIZED NARRATIVE LITERATURE REVIEW

### GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA: UNA REVISIÓN NARRATIVA SISTEMATIZADA DE LA LITERATURA

Aline Daniele Mousinho Moda<sup>1</sup>  
John Percival Rodrigues Linhares<sup>2</sup>  
Erica Nascimento de Castro<sup>3</sup>

**RESUMO:** Este artigo analisa como um corpus bibliográfico selecionado aborda o uso da gamificação no ensino de História no Ensino Médio. Trata-se de pesquisa bibliográfica, exploratória, qualitativa e descritivo-interpretativa, desenvolvida como revisão narrativa sistematizada da literatura. As buscas, orientadas por nove strings, foram realizadas no Google Acadêmico, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações e no Portal de Periódicos da CAPES, com critérios de elegibilidade, planilha de triagem e matriz de extração analítica. Dos 100 registros analisados, 73 estudos compuseram o corpus final. Os resultados evidenciam estratégias variadas, como jogos digitais, RPG, quizzes, trilhas, jogos de tabuleiro, desafios e narrativas interativas, com predomínio de propostas digitais. Os estudos associam essas práticas principalmente ao engajamento, à participação, à colaboração, ao protagonismo estudantil e a competências relacionadas à aprendizagem histórica. Embora predominem relatos favoráveis, foram identificadas limitações relacionadas à avaliação empírica, ao acompanhamento longitudinal, à infraestrutura e à formação docente. Conclui-se que a gamificação apresenta potencial para dinamizar o ensino de História, desde que articulada à intencionalidade pedagógica, à mediação docente e à construção de sentidos históricos.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino de História. Ensino Médio. Revisão narrativa sistematizada. Metodologias ativas.

<sup>1</sup> Graduada em História pela Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA); Especialista em Tecnologias Educacionais pelo Instituto Federal do Pará (IFPA), Campus Óbidos.

<sup>2</sup> Mestre em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação pela Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA); doutorando em Engenharia Elétrica pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Professor do Instituto Federal do Pará (IFPA), Campus Óbidos.

<sup>3</sup> Graduada em Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pelo Instituto Federal do Pará (IFPA), Campus Óbidos, e em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná (UNOPAR). Professora substituta do Instituto Federal do Pará (IFPA), Campus Óbidos.

**ABSTRACT:** This article analyzes how a selected bibliographic corpus addresses the use of gamification in History teaching in secondary education. It is an exploratory, qualitative, and descriptive-interpretive bibliographic study, developed as a systematized narrative literature review. Searches guided by nine search strings were carried out in Google Scholar, the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations, and the CAPES Journal Portal, using eligibility criteria, a screening spreadsheet, and an analytical extraction matrix. Of the 100 records analyzed, 73 studies composed the final corpus. The results reveal varied strategies, such as digital games, role-playing games, quizzes, learning trails, board games, challenges, and interactive narratives, with a predominance of digital proposals. The studies mainly associate these practices with engagement, participation, collaboration, student protagonism, and competencies related to historical learning. Although favorable reports predominate, limitations were identified regarding empirical evaluation, longitudinal follow-up, infrastructure, and teacher training. It is concluded that gamification has the potential to make History teaching more dynamic, provided that it is linked to pedagogical intentionality, teacher mediation, and the construction of historical meanings.

**Keywords:** Gamification. History Teaching. Secondary Education. Systematized Narrative Review. Active Learning.

**RESUMEN:** Este artículo analiza cómo un corpus bibliográfico seleccionado aborda el uso de la gamificación en la enseñanza de la Historia en la Educación Secundaria. Se trata de una investigación bibliográfica, exploratoria, cualitativa y descriptivo-interpretativa, desarrollada como revisión narrativa sistematizada de la literatura. Las búsquedas, orientadas por nueve cadenas, se realizaron en Google Académico, la Biblioteca Digital Brasileña de Tesis y Disertaciones y el Portal de Periódicos de CAPES, con criterios de elegibilidad, hoja de cribado y matriz de extracción analítica. De los 100 registros analizados, 73 estudios conformaron el corpus final. Los resultados evidencian estrategias variadas, como juegos digitales, juegos de rol, cuestionarios, recorridos, juegos de mesa, desafíos y narrativas interactivas, con predominio de propuestas digitales. Los estudios asocian estas prácticas principalmente con el compromiso, la participación, la colaboración, el protagonismo estudiantil y el aprendizaje histórico. Aunque predominan informes favorables, se identificaron limitaciones en la evaluación empírica, el seguimiento longitudinal, la infraestructura y la formación docente. Se concluye que la gamificación puede dinamizar la enseñanza de la Historia, siempre que esté articulada con la intencionalidad pedagógica, la mediación docente y la construcción de sentidos históricos.

**Palabras clave:** Gamificación. Enseñanza de la Historia. Educación Secundaria. Revisión narrativa sistematizada. Metodologías activas.

## INTRODUÇÃO

A gamificação tem sido discutida no campo educacional como uma estratégia capaz de aproximar os estudantes de experiências de aprendizagem mais participativas, dinâmicas e contextualizadas. No ensino de História, essa discussão torna-se relevante diante do desafio de superar práticas centradas exclusivamente na exposição oral, na memorização de datas e fatos

históricos e na baixa participação discente. Nesse contexto, jogos, quizzes, trilhas, narrativas interativas, RPG, jogos digitais, jogos de tabuleiro e outros elementos lúdicos podem contribuir para reorganizar a relação entre estudantes, conteúdos históricos e mediação docente.

No Ensino Médio, a incorporação de estratégias gamificadas dialoga com demandas relacionadas ao protagonismo juvenil, à cultura digital, ao pensamento crítico e à construção de aprendizagens mais significativas. Entretanto, a produção acadêmica sobre gamificação no ensino de História apresenta-se de forma dispersa, envolvendo diferentes tipos de estudos, recursos, níveis de ensino, objetivos pedagógicos e formas de avaliação. Revisões anteriores, especialmente na pesquisa sobre tecnologias educacionais, já apontam a gamificação como tema recorrente em pesquisas sobre ensino, motivação, engajamento, recursos educacionais e Educação Básica, embora persistam lacunas quanto à avaliação de seus efeitos e à sistematização de práticas em contextos escolares específicos (Borges et al., 2013; Peixoto et al., 2015; Machado; Rostas; Cabreira, 2023). Essa dispersão evidencia a necessidade de organizar e analisar a literatura existente para compreender como o tema tem sido abordado nas pesquisas acadêmicas.

Diante disso, este artigo tem como objetivo analisar como o corpus bibliográfico selecionado aborda o uso da gamificação no ensino de História no Ensino Médio, considerando as estratégias gamificadas descritas, os recursos digitais e analógicos utilizados, os objetivos pedagógicos associados, os resultados relatados e as lacunas apontadas pelos estudos. Para isso, foi realizada uma revisão narrativa sistematizada da literatura, com busca orientada por strings, aplicação de critérios de elegibilidade, registro dos estudos em planilha de triagem e organização das informações em matriz de extração analítica.

A revisão analisou 100 registros, dos quais 73 estudos compuseram o corpus bibliográfico final. A partir da análise qualitativa e descritivo-interpretativa desse corpus, o estudo busca contribuir para a compreensão das possibilidades e dos limites da gamificação no ensino de História, destacando as relações identificadas com engajamento, participação ativa, colaboração e aprendizagem histórica, sem desconsiderar os desafios metodológicos, tecnológicos e pedagógicos presentes na produção analisada.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### Metodologias ativas, tdic e gamificação

Com o avanço das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), novas abordagens pedagógicas passaram a compor o debate educacional, especialmente em contextos nos quais se busca ampliar a participação discente e diversificar as formas de mediação docente. Nesse cenário, as metodologias ativas assumem relevância por favorecerem experiências de aprendizagem mais participativas, colaborativas e orientadas à autonomia dos estudantes. No Ensino Médio, essa discussão torna-se especialmente pertinente por dialogar com cultura digital, protagonismo juvenil e práticas pedagógicas que ultrapassam a centralidade exclusiva da exposição oral.

A valorização da participação discente pode ser relacionada à perspectiva freireana de educação como prática de liberdade, na qual o processo educativo se fortalece quando o estudante participa de forma crítica, consciente e ativa da construção do conhecimento (Freire, 1967). A mediação docente, entretanto, permanece central, pois o uso de tecnologias ou de estratégias gamificadas não garante, por si só, aprendizagem significativa. As metodologias precisam estar alinhadas aos objetivos formativos e envolver os estudantes em situações de tomada de decisão, criatividade, colaboração e avaliação dos próprios resultados (Moran, 2015).

4

Na pesquisa sobre tecnologias educacionais, a gamificação tem sido associada à motivação, ao engajamento, ao desenvolvimento de habilidades e à aprendizagem, sobretudo quando integrada ao currículo e planejada com intencionalidade pedagógica (Borges et al., 2013; Peixoto et al., 2015; Machado; Rostas; Cabreira, 2023). Nesse sentido, ela pode dialogar com metodologias ativas ao incorporar desafios, regras, feedback, colaboração, progressão e resolução de problemas em experiências educacionais planejadas.

A gamificação não deve ser confundida com a simples utilização de jogos. No campo educacional, interessa compreender como elementos de jogos são incorporados a contextos de aprendizagem e articulados a objetivos pedagógicos. A literatura destaca seu potencial para mobilizar resolução de problemas, motivação e colaboração, mas também exige cautela quanto à forma como tais elementos são planejados, mediados e avaliados (McGonigal, 2012; Busarello, 2016; Murr; Ferrari, 2020). Assim, nesta revisão, a gamificação é compreendida como estratégia

pedagógica estruturada por elementos de jogos aplicados a experiências de ensino e aprendizagem.

### **Gamificação e o ensino de história**

O ensino de História envolve a construção de sentidos sobre o tempo, a sociedade e a ação humana. A aprendizagem histórica relaciona-se à formação da consciência histórica e à capacidade de interpretar criticamente a realidade social, atribuindo ao professor papel de mediação na proposição de situações didáticas que estimulem questionamentos, leitura crítica e participação dos estudantes (Silva, 2021).

A crítica a um ensino de História centrado exclusivamente na memorização de datas, nomes, lugares e acontecimentos reforça a necessidade de estratégias que favoreçam interpretação, problematização, análise de fontes, compreensão temporal e participação discente. Nesse contexto, a gamificação tem sido discutida como possibilidade metodológica para tornar determinadas experiências de aprendizagem mais participativas e desafiadoras.

As estratégias gamificadas podem envolver recursos digitais e analógicos, como jogos de tabuleiro, trilhas, quizzes, aplicativos, plataformas digitais, cartas, pistas, narrativas interativas, RPG e desafios em grupo. Essa diversidade aproxima o tema de estudos sobre jogos sérios, recursos educacionais digitais e ambientes gamificados, nos quais projeto, desenvolvimento, uso pedagógico e avaliação precisam ser considerados de forma articulada (Rocha; Bittencourt; Isotani, 2015; Gonçalves; Brancher; Bussmann, 2021).

Quando associada a objetivos de aprendizagem histórica, a gamificação pode organizar situações em que os estudantes mobilizem conhecimentos, tomem decisões, resolvam problemas e construam interpretações. O interesse desta revisão não é assumir previamente sua eficácia, mas identificar como a produção acadêmica nacional tem descrito, aplicado e avaliado tais estratégias no ensino de História, especialmente no Ensino Médio.

### **BNCC, Tecnologias educacionais e ensino médio**

No Ensino Médio, a discussão sobre tecnologias educacionais e metodologias ativas relaciona-se à formação integral dos jovens, ao uso crítico das tecnologias digitais, à resolução de problemas, ao protagonismo juvenil e à articulação entre áreas do conhecimento (Brasil, 2018). Esses elementos dialogam com a gamificação quando esta é compreendida como

estratégia de organização de experiências de aprendizagem baseadas em desafios, feedback, colaboração e tomada de decisão.

A presença de temas como pensamento computacional, mundo digital e cultura digital amplia o debate sobre o uso pedagógico das tecnologias. No campo das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, esse debate pode ser associado à leitura crítica da realidade, à análise de informações, à interpretação de diferentes linguagens e à compreensão de processos históricos e sociais.

A revisão parte, portanto, de uma perspectiva não tecnocêntrica: a presença da tecnologia, isoladamente, não constitui evidência de melhoria da aprendizagem.

### **Trabalhos relacionados e lacuna da revisão bibliográfica**

A produção sobre gamificação na educação tem crescido em diferentes áreas do conhecimento, especialmente em estudos que discutem engajamento discente, participação ativa, motivação, colaboração e mediação docente. Revisões e estudos anteriores mostram que a gamificação se tornou tema recorrente em pesquisas sobre ensino, recursos educacionais e Educação Básica (Borges et al., 2013; Peixoto et al., 2015; Machado; Rostas; Cabreira, 2023).

No ensino de História, também são encontrados estudos sobre jogos, trilhas, quizzes, inteligência artificial, narrativas interativas e outras estratégias gamificadas, evidenciando diferentes possibilidades de articulação entre ludicidade, tecnologias e aprendizagem histórica (Freitas; Leite, 2023; Nunes, 2023; Santos, 2024). Entretanto, essa produção aparece dispersa, com diferentes enfoques metodológicos, níveis de ensino, recursos e formas de avaliação. Essa heterogeneidade dificulta compreender como a literatura nacional tem tratado especificamente a gamificação no ensino de História no Ensino Médio.

Diante disso, identifica-se a necessidade de organizar e analisar um corpus bibliográfico nacional sobre o tema, o que fundamenta a realização de uma revisão narrativa sistematizada, com composição intencional do corpus e procedimentos explícitos de busca, triagem e análise.

## **MÉTODOS**

Este estudo consiste em pesquisa bibliográfica, de natureza exploratória, abordagem qualitativa e caráter descritivo-interpretativo, desenvolvida por meio de revisão narrativa sistematizada da literatura. O objeto de análise é constituído por produções acadêmicas

relacionadas ao uso da gamificação no ensino de História, com atenção ao Ensino Médio e à Educação Básica. Não se trata de pesquisa de campo, pois os dados analisados derivam de estudos previamente publicados e selecionados para compor o corpus bibliográfico. Por utilizar exclusivamente estudos publicados e de acesso público, sem envolvimento direto de seres humanos, a pesquisa dispensou apreciação por Comitê de Ética em Pesquisa.

### **Delineamento da revisão**

A revisão narrativa sistematizada foi adotada para organizar uma temática dispersa na literatura nacional, reunindo produções de diferentes formatos e permitindo análise qualitativa com transparência do percurso metodológico. Foram utilizados procedimentos explícitos de busca, fontes previamente definidas, critérios de elegibilidade, registro de triagem e matriz de extração.

Esta pesquisa não se configura como revisão sistemática nem como mapeamento sistemático da literatura. Não há pretensão de localizar a totalidade dos estudos existentes. O corpus foi composto por amostragem intencional, orientada pela aderência ao objetivo da revisão, priorizando produções sobre gamificação, jogos educacionais, ensino de História, Ensino Médio, Educação Básica, Ciências Humanas e tecnologias digitais ou analógicas associadas às práticas pedagógicas.

7

### **Questões orientadoras e categorias de análise**

A análise foi conduzida por uma questão geral: como o corpus bibliográfico selecionado aborda o uso da gamificação no ensino de História no Ensino Médio? A partir dela, foram estabelecidas cinco questões específicas, destinadas a identificar: (a) as estratégias gamificadas descritas; (b) os recursos digitais e analógicos utilizados; (c) os objetivos pedagógicos associados às práticas; (d) os resultados relatados; e (e) as limitações ou lacunas apontadas pelos estudos.

A questão geral correspondeu à categoria abordagem geral da gamificação, e as cinco questões específicas corresponderam, respectivamente, às categorias estratégias gamificadas, recursos utilizados, objetivos pedagógicos, resultados relatados e limitações/lacunas. As categorias orientaram a leitura e o preenchimento da matriz de extração.

## Fontes e estratégia de busca

Foram utilizadas três fontes acadêmicas principais: Google Acadêmico, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Portal de Periódicos da CAPES, consultadas entre 22 e 27 de maio de 2026. A escolha buscou contemplar artigos, dissertações, teses, capítulos, trabalhos de eventos e outros materiais científicos relacionados ao tema.

As buscas foram orientadas por nove strings, construídas a partir de três eixos: estratégias lúdico-gamificadas, área curricular (ensino de História e Ciências Humanas) e contexto educacional (Ensino Médio, Educação Básica e inteligência artificial). As strings foram: S1 – "gamificação" AND "ensino de História" AND "Ensino Médio"; S2 – "gamificação" AND "História" AND "Ensino Médio"; S3 – "jogos educativos" AND "ensino de História" AND "Ensino Médio"; S4 – "jogos digitais" AND "ensino de História" AND "Ensino Médio"; S5 – "aprendizagem baseada em jogos" AND "História" AND "Ensino Médio"; S6 – "gamificação" AND "Ciências Humanas" AND "Ensino Médio"; S7 – "gamificação" AND "História" AND "educação básica"; S8 – "jogos" AND "História" AND "educação básica" AND "gamificação"; e S9 – "gamificação" AND "ensino de História" AND "inteligência artificial". Uma décima string, com o termo "Novo Ensino Médio", foi descartada por não retornar resultados úteis. Os operadores booleanos foram adaptados à sintaxe de cada base, preservando os termos centrais. As strings serviram como estratégia de rastreamento inicial, e não como mecanismo destinado a garantir a exaustividade da literatura.

## Critérios de elegibilidade e triagem

Os registros localizados foram organizados em planilha de triagem contendo fonte de origem, string utilizada, autoria, ano, título, tipo de documento, link de acesso, critérios atendidos, decisão e justificativa. A triagem partiu de título, resumo e palavras-chave, e a decisão sobre cada registro foi tomada após a leitura do texto completo.

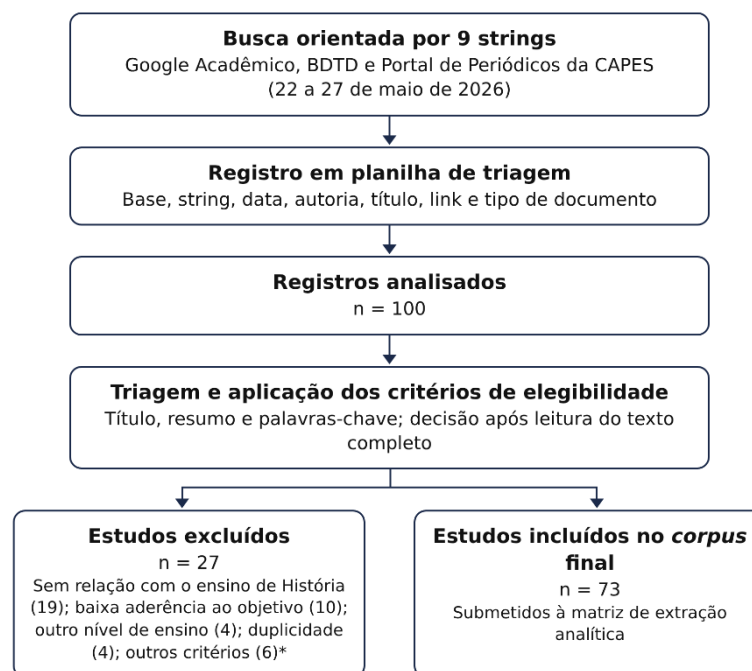
Foram incluídos estudos publicados entre 2014 e 2026, produzidos no Brasil ou referentes ao contexto educacional brasileiro, em português (ou em inglês e espanhol, quando de autoria brasileira), disponíveis em texto completo e com estrutura acadêmica identificável, que abordassem gamificação, jogos ou estratégias lúdico-pedagógicas relacionadas ao ensino de História ou às Ciências Humanas, no Ensino Médio ou na Educação Básica com possibilidade

de diálogo com essa etapa. Foram excluídos registros duplicados, sem texto completo, com menção apenas superficial à gamificação, fora do contexto educacional, sem relação com História, voltados exclusivamente a outro nível de ensino sem diálogo com o Ensino Médio, sem estrutura acadêmica ou com baixa aderência ao objetivo da revisão. Os critérios tiveram função de pertinência temática e composição do corpus, não de avaliação aprofundada da qualidade metodológica dos estudos.

### Composição do corpus bibliográfico

A aplicação das estratégias de busca e dos critérios de elegibilidade resultou na análise de 100 registros. Destes, 27 foram excluídos. Os motivos mais frequentes foram a ausência de relação com o ensino de História (19 registros), a baixa aderência ao objetivo da revisão (10), o foco exclusivo em outro nível de ensino (4) e a duplicidade (4), sendo que um mesmo registro pôde receber mais de um critério. Ao final, 73 estudos compuseram o corpus bibliográfico submetido à extração e à análise, conforme o percurso apresentado na Figura 1.

**Figura 1** – Processo de composição do corpus bibliográfico da revisão narrativa sistematizada.



\* Um mesmo registro pode ter recebido mais de um critério de exclusão.

**Fonte:** elaboração dos autores (2026).

## Extração e análise dos dados

Após a definição do corpus final, os 73 estudos incluídos foram submetidos à matriz de extração analítica. A matriz reuniu informações sobre código do estudo, autoria, título, tipo de documento, nível de ensino, estratégia gamificada, recurso utilizado, formato da proposta, objetivo pedagógico, conteúdo ou temática histórica, papel do estudante, mediação docente, resultados relatados, tipo de evidência, limitações/lacunas e contribuição para a revisão.

A extração foi realizada mediante leitura dos estudos e preenchimento dos campos da matriz, relacionando as informações às questões orientadoras. Estratégias, recursos, objetivos pedagógicos, resultados e lacunas foram organizados em categorias analíticas, possibilitando leitura comparativa e interpretativa do corpus.

A análise assumiu caráter qualitativo e descritivo-interpretativo. Contagens descritivas foram empregadas para caracterizar o corpus e o processo de triagem, mas não para mensurar estatisticamente os impactos da gamificação. O foco foi compreender como os estudos selecionados abordam seu uso no ensino de História e em áreas próximas das Ciências Humanas. Nos Resultados, os estudos do corpus são indicados por seus códigos (E001 a E100), que permitem localizá-los no conjunto de dados da revisão, disponível em repositório público com a planilha de triagem, os critérios de elegibilidade e a matriz de extração completa (referência omitida para a avaliação cega).

10

## RESULTADOS

Esta seção apresenta os resultados da revisão narrativa sistematizada a partir da análise do corpus bibliográfico final. Inicialmente, é descrita a caracterização dos registros analisados e do corpus final. Em seguida, são apresentadas as categorias analíticas definidas pelas questões orientadoras: estratégias gamificadas, recursos digitais e analógicos, objetivos pedagógicos e competências mobilizadas, resultados relatados e lacunas identificadas no corpus.

### Caracterização geral dos registros analisados e do corpus final

A planilha de triagem reuniu 100 registros localizados a partir das buscas orientadas por strings. Após a aplicação dos critérios de elegibilidade, 73 estudos foram incluídos no corpus bibliográfico e 27 foram excluídos. A Tabela 1 apresenta a distribuição dos registros e do corpus

final por base de origem e tipo de documento, bem como a distribuição do corpus por formato da proposta e nível de ensino.

**Tabela 1** – Caracterização dos registros analisados e do corpus bibliográfico final

| Dimensão          | Categoria                          | Registros (n = 100) | Corpus final (n = 73) |
|-------------------|------------------------------------|---------------------|-----------------------|
| Base de origem    | Google Acadêmico                   | 69                  | 48                    |
| Base de origem    | BDTD                               | 28                  | 22                    |
| Base de origem    | Portal CAPES                       | 2                   | 2                     |
| Base de origem    | Não informada                      | 1                   | 1                     |
| Tipo de documento | Artigo                             | 44                  | 33                    |
| Tipo de documento | Dissertação/Tese                   | 38                  | 27                    |
| Tipo de documento | Outro documento acadêmico          | 11                  | 9                     |
| Tipo de documento | Trabalho em evento                 | 4                   | 3                     |
| Tipo de documento | Capítulo                           | 3                   | 1                     |
| Formato           | Digital                            | —                   | 47                    |
| Formato           | Conceitual/teórica                 | —                   | 10                    |
| Formato           | Analógica                          | —                   | 8                     |
| Formato           | Híbrida                            | —                   | 8                     |
| Nível de ensino   | Ensino Médio                       | —                   | 32                    |
| Nível de ensino   | Ensino Fundamental                 | —                   | 22                    |
| Nível de ensino   | Educação Básica (não especificada) | —                   | 8                     |
| Nível de ensino   | Ensino Fundamental e Médio         | —                   | 7                     |
| Nível de ensino   | Outro ou não informado             | —                   | 4                     |

**Fonte:** elaboração dos autores com base na planilha de triagem e na matriz de extração (2026). Nota: o formato e o nível de ensino foram classificados apenas para os estudos do corpus final.

A maior parte dos registros e dos estudos incluídos foi localizada no Google Acadêmico, seguida pela BDTD. Quanto ao tipo documental, predominam no corpus artigos (33) e dissertações ou teses (27), o que indica que a temática circula tanto em publicações periódicas quanto em pesquisas de pós-graduação. Predominam propostas digitais (47 estudos), seguidas de propostas conceituais ou teóricas (10), analógicas (8) e híbridas (8). Quanto ao nível de ensino, 32 estudos tratam exclusivamente do Ensino Médio e 7 abrangem o Ensino Fundamental

e o Médio; os demais referem-se ao Ensino Fundamental (22), à Educação Básica sem especificação de etapa (8) ou a outros contextos (4).

### **Estratégias gamificadas identificadas**

O corpus evidencia diversidade de estratégias gamificadas, incluindo RPG (E002; E006; E072), quizzes (E012; E013; E066), trilhas e jogos de tabuleiro (E073; E075; E088), jogos digitais comerciais, como Assassin's Creed, Civilization e Company of Heroes (E030; E035; E036), além de sistemas de pontuação, medalhas, missões e atividades organizadas em fases (E018; E068). Esses elementos aparecem como formas de tornar a experiência de aprendizagem mais participativa e dinâmica e de aproximá-la de práticas culturais dos estudantes.

A gamificação não se restringe à aplicação de jogos prontos. Em diferentes propostas, ela organiza a atividade pedagógica por meio de regras, objetivos, desafios, feedbacks, colaboração, competição entre equipes e resolução de problemas relacionados aos conteúdos históricos. Há ainda experiências em que os próprios estudantes criam ou adaptam jogos, narrativas, personagens e roteiros, como na elaboração de documentos de design de jogos e protótipos (E039; E054) e na adaptação de um jogo eletrônico para o formato de tabuleiro (E027), ampliando sua participação no processo de aprendizagem.

### **Recursos digitais e analógicos utilizados**

Entre os recursos digitais identificados estão jogos eletrônicos, ambientes virtuais, plataformas educacionais, aplicativos, quizzes on-line, ferramentas de autoria e formulários digitais, com destaque para plataformas como Kahoot (E012; E013), Wordwall (E009; E020), Minecraft (E005; E043) e Roblox (E007), além de ferramentas de inteligência artificial generativa (E098). Esses recursos aparecem associados à aproximação entre conteúdos escolares e linguagens digitais presentes no cotidiano dos estudantes.

O corpus também inclui materiais analógicos e dinâmicas presenciais, como jogos de tabuleiro, cartas, trilhas, desafios impressos, livros-jogo e atividades em equipes, a exemplo da adaptação de um jogo de cartas para o estudo do patrimônio histórico (E010) e de livros-jogo de RPG impressos (E071). Há ainda propostas híbridas que combinam recursos digitais e analógicos, como cartas gamificadas com QR Codes e formulários on-line (E002) e um jogo de tabuleiro físico integrado à robótica (E097). Os estudos sugerem que o recurso, isoladamente,

não constitui o núcleo da gamificação; sua relevância depende da integração ao planejamento, às regras da atividade, aos objetivos de aprendizagem e à mediação docente.

### **Objetivos pedagógicos e competências mobilizadas**

Os objetivos mais recorrentes relacionam-se ao aumento do engajamento, da participação e da motivação, ao fortalecimento da colaboração e à construção de experiências de aprendizagem mais dinâmicas e significativas. As propostas também procuram superar práticas centradas exclusivamente na exposição oral e na memorização, criando situações em que os estudantes tomam decisões, resolvem desafios, interpretam informações, formulam hipóteses e estabelecem relações entre conteúdos históricos e situações-problema.

Além da dimensão motivacional, os estudos relacionam as atividades à consciência histórica, ao pensamento crítico, à empatia histórica, à argumentação, à resolução de problemas, à cultura digital e à interpretação de processos sociais, com temas como a Segunda Guerra Mundial (E002), os direitos humanos (E004), a história e a cultura afro-brasileiras (E014) e o patrimônio histórico local (E010). Essas dimensões também são discutidas em propostas voltadas ao desenvolvimento de competências críticas e ao engajamento no ensino de História (Santos; Silva, 2024).

### **Resultados relatados pelos estudos**

Os resultados apresentados no corpus são predominantemente favoráveis, sobretudo quanto à motivação, ao engajamento, à participação, à interação e ao interesse dos estudantes. Também aparecem relatos de colaboração, receptividade às propostas e aproximação entre conteúdos escolares e linguagens juvenis. Em alguns casos, os efeitos são descritos por indicadores simples, como a proporção de participantes que relataram maior motivação (88,5% em E010) ou que consideraram as aulas mais divertidas (mais de 70% em E012).

Foram identificados relatos de contribuição para a aprendizagem histórica em atividades envolvendo interpretação de acontecimentos, análise de fontes, construção de narrativas, discussão de problemas sociais, reflexão sobre temporalidades e participação em situações simuladas ou baseadas em desafios. Entretanto, parte das evidências apoia-se em relatos de experiência, observações docentes, percepções dos participantes ou avaliações pontuais (E049;

Eo61), e há estudos teóricos ou propostas ainda não testadas em sala de aula (Eo15; Eo37), o que recomenda cautela na atribuição de efeitos generalizáveis à gamificação.

### **Lacunas identificadas e síntese dos achados**

As principais lacunas dizem respeito à avaliação sistemática dos resultados, à duração das intervenções, à infraestrutura, à formação docente e ao rigor metodológico. Há poucos estudos com acompanhamento longitudinal, instrumentos avaliativos robustos, comparação entre estratégias ou análise sistemática dos impactos na aprendizagem histórica. Entre as dificuldades de implementação, aparecem falhas de conexão e incompatibilidade de equipamentos (Eo13; Eo42), falta de infraestrutura tecnológica nas escolas públicas (Eo35) e limitações na formação docente (Eo03; Eo25).

Também se observa necessidade de maior articulação entre os elementos lúdicos e objetivos específicos da aprendizagem histórica. Em parte das propostas, o aumento do interesse e da participação recebe maior atenção do que a análise de como a atividade contribui para consciência histórica, leitura crítica de fontes, compreensão de temporalidades, interpretação de processos sociais ou construção de narrativas históricas. Estudos que analisam jogos comerciais também alertam para visões distorcidas ou estereotipadas do passado (Eo15; Eo36), o que reforça a necessidade de mediação crítica.

Em síntese, o corpus reúne estratégias digitais, analógicas e híbridas; os objetivos concentram-se em engajamento, participação, colaboração, protagonismo e competências críticas; os resultados relatados são majoritariamente positivos, mas parte das evidências é pontual; e as lacunas indicam necessidade de estudos mais detalhados, avaliativos e articulados às especificidades do ensino de História. A Figura 3 sintetiza essa articulação entre estratégias, recursos, objetivos pedagógicos, resultados e lacunas.

**Figura 3** – Mapa interpretativo da revisão narrativa sistematizada.



**Fonte:** elaboração dos autores com base no corpus bibliográfico (2026).

## DISCUSSÃO

A análise do corpus bibliográfico permite compreender que a gamificação no ensino de História tem sido mobilizada por estratégias digitais, analógicas e híbridas e associada a objetivos de engajamento, participação ativa, colaboração, protagonismo estudantil e aprendizagem histórica. Ao mesmo tempo, a diversidade metodológica dos estudos e a natureza das evidências apresentadas exigem que esses resultados sejam interpretados com cautela.

### Gamificação, mediação docente e aprendizagem histórica

Os achados reforçam que a gamificação não deve ser compreendida como simples inserção de jogos ou tecnologias em sala de aula. Seu potencial pedagógico depende da articulação entre recurso, objetivo formativo, regras da atividade e mediação docente. Jogos digitais, quizzes, trilhas, RPG, tabuleiros e narrativas interativas adquirem relevância

educacional quando contribuem para participação, reflexão, resolução de problemas e construção de conhecimento.

No ensino de História, essa articulação é particularmente importante. Tornar uma atividade mais dinâmica ou motivadora não é suficiente para caracterizar uma contribuição consistente à aprendizagem histórica. As propostas precisam favorecer interpretação, análise de fontes, compreensão de temporalidades, argumentação, reflexão crítica e construção de sentidos históricos. Essa leitura é coerente com a cautela adotada no próprio corpus, que não permite assumir previamente a eficácia da gamificação.

### **O foco no ensino médio**

O foco no Ensino Médio é relevante por envolver estudantes em processo de ampliação da autonomia intelectual, da participação e da capacidade de análise crítica. Nesse contexto, estratégias gamificadas podem dialogar com cultura digital, protagonismo juvenil e metodologias ativas, desde que vinculadas aos objetivos formativos da disciplina de História.

Entretanto, nem todos os estudos do corpus concentram-se exclusivamente no Ensino Médio. Dos 73 estudos, 32 tratam exclusivamente do Ensino Médio e 7 abrangem também o Ensino Fundamental; os demais envolvem o Ensino Fundamental (22), a Educação Básica sem especificação de etapa (8) ou outros contextos (4). Esses estudos foram mantidos por apresentarem estratégias e reflexões com possibilidade de diálogo com o Ensino Médio, conforme os critérios de inclusão adotados. Por isso, as contribuições identificadas devem ser compreendidas como possibilidades de diálogo com o Ensino Médio, e não como evidências homogêneas ou generalizáveis para todas as turmas dessa etapa.

16

### **Contribuições para o ensino de história e as tecnologias educacionais**

A revisão dialoga com o campo das tecnologias educacionais ao evidenciar a articulação entre tecnologias, práticas pedagógicas, cultura digital e processos de aprendizagem. Embora existam estratégias analógicas e desplugadas, o corpus apresenta forte presença de jogos eletrônicos, plataformas on-line, ambientes virtuais, formulários digitais, recursos de autoria, inteligência artificial e experiências híbridas.

Os achados reforçam que o valor pedagógico dos recursos digitais não reside apenas na tecnologia utilizada, mas na forma como ela é integrada ao planejamento didático. Essa

interpretação converge com estudos sobre gamificação, jogos sérios, recursos educacionais digitais e avaliação de tecnologias educacionais (Borges et al., 2013; Peixoto et al., 2015; Rocha; Bittencourt; Isotani, 2015; Gonçalves; Brancher; Bussmann, 2021; Machado; Rostas; Cabreira, 2023).

### **Limitações da revisão e da composição do corpus**

As limitações decorrem, em primeiro lugar, da própria natureza da revisão narrativa sistematizada, que não assume a pretensão de exaustividade de revisões sistemáticas: os resultados representam uma síntese interpretativa do corpus selecionado, e não a totalidade da produção sobre o tema.

A composição do corpus por amostragem intencional implica reconhecer que outras produções relevantes podem não ter sido incorporadas, especialmente quando não recuperadas pelas strings, indisponíveis em texto completo ou ausentes das fontes consultadas. Além disso, o corpus reúne artigos, dissertações, teses, trabalhos em eventos, capítulos e outros documentos com diferentes níveis de aprofundamento teórico, metodológico e empírico.

Por fim, parte dos estudos analisados apresenta evidências baseadas em relatos de experiência, observações, percepções dos participantes ou avaliações pontuais. Essa heterogeneidade amplia a compreensão do tema, mas exige cautela na comparação entre estudos e impede generalizações amplas sobre os efeitos da gamificação.

17

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta revisão narrativa sistematizada analisou como o corpus bibliográfico selecionado aborda a gamificação no ensino de História, com atenção ao Ensino Médio e à Educação Básica. A análise de 100 registros, dos quais 73 compuseram o corpus final, permitiu identificar estratégias, recursos, objetivos pedagógicos, resultados relatados e lacunas presentes na produção selecionada.

Os estudos analisados mostram diversidade de estratégias, incluindo jogos digitais, RPG, quizzes, trilhas, jogos de tabuleiro, desafios, missões e narrativas interativas, desenvolvidas com recursos digitais, analógicos ou híbridos. Em conjunto, essas propostas associam a gamificação principalmente ao engajamento, à participação ativa, à colaboração, ao

protagonismo estudantil e, em parte do corpus, ao desenvolvimento de competências relacionadas à aprendizagem histórica.

Os resultados relatados são predominantemente favoráveis quanto à motivação, à interação e ao interesse dos estudantes. Contudo, a revisão também evidencia limitações na avaliação empírica das práticas, no acompanhamento longitudinal e no emprego de instrumentos avaliativos mais robustos. Somam-se a essas questões desafios de infraestrutura, conectividade, formação docente, tempo de planejamento e adequação das propostas aos diferentes contextos escolares.

Assim, os achados não sustentam a compreensão da gamificação como solução automática para os desafios do ensino de História. Seu potencial depende da intencionalidade pedagógica, da mediação docente e da articulação entre elementos lúdicos e objetivos formativos da disciplina. A tecnologia ou o jogo, isoladamente, não garantem aprendizagem; sua contribuição está vinculada à forma como são incorporados à experiência didática.

Como continuidade, o corpus aponta a necessidade de pesquisas com maior aprofundamento empírico, acompanhamento por períodos mais longos e instrumentos capazes de avaliar não apenas motivação e participação, mas também aprendizagem histórica, análise crítica de fontes, compreensão de temporalidades, argumentação e construção de narrativas. A

18

## DECLARAÇÃO DE USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Ferramentas de inteligência artificial generativa foram utilizadas exclusivamente como apoio à revisão linguística, organização textual e adequação do manuscrito às normas editoriais. A definição metodológica, seleção e análise do corpus, interpretação dos resultados e conteúdo científico são de responsabilidade dos autores.

## REFERÊNCIAS

BORGES, S. S. et al. Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 24., 2013. *Anais [...]*. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2013. p. 234–243. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2013.234>.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 22 set. 2026.

BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

FREITAS, N. A.; LEITE, E. W. F. Origens da gamificação e a aplicabilidade no ensino de História: uma experiência na Amazônia amapaense. **Revista Científica Sigma**, Macapá, v. 4, n. 4, p. 165–186, 2023. Disponível em: <https://iesap.edu.br/ojs/index.php/sigma/article/view/94>. Acesso em: 24 set. 2026.

GONÇALVES, V. M.; BRANCHER, J. D.; BUSSMANN, A. J. C. Um mapeamento sistemático sobre recursos educacionais digitais na Educação Básica. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 32., 2021. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 524–537. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2021.218726>.

MACHADO, A. P.; ROSTAS, G. R.; CABREIRA, T. M. Gamificação na Educação Básica: uma revisão sistemática do cenário nacional. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 34., 2023. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 738–751. DOI: <https://doi.org/10.5753/sbie.2023.234744>.

MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania**: aproximações jovens. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. v. 2, p. 15–33.

MURR, C. E.; FERRARI, G. **Entendendo e aplicando a gamificação**: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Florianópolis: UFSC/UAB, 2020.

NUNES, F. M. Gamificação no ensino de história: criação e aplicabilidade de jogo educacional com a utilização de inteligência artificial. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 17., 2023, São Cristóvão. **Anais [...]**. São Cristóvão: Universidade Federal de Sergipe, 2023. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/20107>. Acesso em: 3 out. 2026.

PEIXOTO, M. M. et al. Um mapeamento sistemático de gamificação em software educativo no contexto da comunidade brasileira de Informática na Educação. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 21., 2015. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2015. p. 584–593. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2015.584>.

ROCHA, R. V.; BITTENCOURT, I. I.; ISOTANI, S. Análise, projeto, desenvolvimento e avaliação de jogos sérios e afins: uma revisão de desafios e oportunidades. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO, 26., 2015. **Anais [...]**. Porto Alegre:

Sociedade Brasileira de Computação, 2015. p. 692-701. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2015.692>.

SANTOS, N. M. Além dos livros: uma revisão de literatura do papel da gamificação no ensino de História. **Journal of Education, Science and Health**, v. 4, n. 2, p. 1-9, 2024. Disponível em: <https://bioropublicacao.com.br/jesh/article/view/446>. Acesso em: 3 out. 2026.

SANTOS, N. M.; SILVA, M. C. Gamificação no ensino de história: uma proposta para o desenvolvimento de competências críticas e engajamento a partir da Revolução Pernambucana de 1817. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 10., 2024. **Anais [...]**. Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/113109>. Acesso em: 3 out. 2026.

SILVA, M. L. A. T. Ensino de história: metodologias ativas e aprendizagem significativa. **Revista Informação em Cultura**, v. 3, n. 2, p. 27-46, 2021. DOI: <https://doi.org/10.21708/issn2674-6549.v3i2a8573.2021>.