

UNIVERSIDADE NORTE DO PARANÁ

LICENCIATURA EM HISTÓRIA

MICHEL DOS SANTOS REIS

e510273

<https://doi.org/10.63026/acertte.v5i10.273>

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO:

PROJETO DE ENSINO APLICADO AO ENSINO DE HISTÓRIA

Feira da Mata
2024

MICHEL DOS SANTOS REIS

PROJETO DE ENSINO APLICADO AO ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho apresentado à Universidade Norte do Paraná (UNOPAR), como requisito para a conclusão do Curso de Licenciatura em História.

Feira da Mata
2024

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
1 TEMA	4
2 JUSTIFICATIVA	6
3 PARTICIPANTES.....	8
4 OBJETIVOS.....	9
5 PROBLEMATIZAÇÃO.....	10
6 REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
7 METODOLOGIA	19
8 CRONOGRAMA.....	21
9 RECURSOS.....	22
10 AVALIAÇÃO.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS.....	25

INTRODUÇÃO

De tempos em tempos, discute-se na educação a necessidade de atualizar as metodologias de ensino para torná-las mais atraentes e interativas tanto para alunos quanto para professores. No entanto, nem sempre é fácil encontrar recursos metodológicos que cumpram esse papel de maneira eficaz.

O presente projeto tem como objetivo utilizar recursos simples, aplicáveis em diversos contextos educacionais, para gamificar o ensino de história, com foco no estudo da Ditadura Civil-Militar (1964-1985). Para isso, propõe-se o uso de RPG (Role Playing Game) analógico, também conhecido como RPG de Tabuleiro ou RPG de Mesa.

Ao longo do projeto, será analisada sua relação com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino de história, e serão estabelecidos objetivos claros para a utilização desse recurso pedagógico. O projeto contará com fundamentação teórica e metodológica, além de critérios de avaliação que permitam acompanhar o avanço da aprendizagem dentro dessa proposta. A introdução apresenta uma síntese das principais informações, contextualizando o tema e a organização do material, oferecendo ao leitor uma prévia do que será explorado.

Para a execução do projeto, além de definir os participantes e os recursos – humanos e materiais – a serem utilizados, foi elaborado um cronograma de aplicação, prevendo o tempo de duração necessário. O objetivo final é promover o aprendizado de forma lúdica, inovando a metodologia do ensino de história.

1 TEMA

No contexto educacional contemporâneo a busca por metodologias de ensino, especialmente de matérias como História, é cada vez mais urgente e necessária. Isso porque, infelizmente, há entre os alunos alguns mitos relacionados à matéria e, muitas vezes, aos professores, de que estes são chatos e desnecessários. Diante disso, o tema deste projeto de ensino envolve repensar as metodologias de ensino de História, levando em consideração a disponibilidade de materiais físicos, recursos didáticos, a criatividade dos atores envolvidos no processo de ensino-aprendizagem e a interação dos alunos no que se refere aos jogos. Por esta razão, opta-se, nesse trabalho, por abordar a **gamificação do ensino de história**, tendo como recorte de conteúdo, tratar sobre o período conhecido como a ditadura militar (1964-1985), através de jogo de RPG. Ajuda-nos a compreender o que é gamificação, o que nos diz KAPP (apud ALVES, 2018): "utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas".

Sobre este tema, leva-se em consideração o fato de que as metodologias de ensino precisam, de tempos em tempos, passar por uma revisão para melhor adequação do ensino à realidade contemporânea. Novamente Alves (2018, 28, 29) contribui com a ideia, ao declarar:

De nada adianta discutirmos sobre ensino tradicional, sobre novas tecnologias em sala de aula, sobre ensino on-line, se em nenhum destes ambientes o aluno não estiver motivado e sentir prazer em aprender e participar daquelas aulas. Também não podemos pensar que os alunos estejam sempre motivados, assim como os docentes.

Considerando a necessidade periódica da revisão metodológica, este trabalho contribui com o crescimento profissional do professor uma vez que o leva a pesquisar frequentemente novos métodos e novos jogos que possam ser utilizados para a incorporação em sala de aula, de maneira que alunos de diversas realidades socioeconômicas diferentes possam participar e aprender de forma lúdica os conteúdos propostos.

Outro fator importante para a escolha desse tema, para além de sua contemporaneidade é, no contexto do autor desse projeto, a novidade proporcionada

ao inserir jogos como metodologia de ensino, especialmente no componente curricular de História. Há escassez de recursos lúdicos para alunos do Ensino Fundamental Anos Finais (6º ao 9º ano) e, quando se encontram sugestões, inclusive de colegas professores, estas pairam sobre as áreas de Matemática e língua portuguesa. Por isso, o autor desse projeto decidiu incluir e mostrar a viabilidade do uso de recursos lúdicos, pensando na gamificação, para ensino de História a partir de jogos não tecnológicos, que atendem à realidade das escolas do município de Feira da Mata/BA.

Infelizmente não há vastidão de bibliografias sobre a área do conhecimento específico que o autor definiu, mas no campo da gamificação há materiais que puderam ser utilizados como fonte de pesquisa e adequação para compor o presente instrumento, cujo tema final é: **Gamificação do Ensino de História: o uso de RPG para aprender sobre a Ditadura Militar (1964-1985)**, partindo da seguinte pergunta: é possível utilizar jogos, em especial o RPG, para ensinar História?

2 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema "Gamificação do Ensino de História: o uso de RPG para aprender sobre a Ditadura Militar (1964-1985)" se justifica pela necessidade premente de renovação das práticas pedagógicas em uma área do conhecimento que enfrenta desafios significativos em sua abordagem. A História, enquanto disciplina, muitas vezes é vista como um acúmulo de datas e eventos desconexos, resultando em desinteresse por parte dos alunos. Este fenômeno é particularmente evidente entre os jovens do Ensino Fundamental, que tendem a se distanciar de conteúdos considerados "irrelevantes" para suas vidas. Portanto, a implementação de métodos inovadores, como a gamificação, se torna essencial para reverter essa situação.

A gamificação, ao introduzir elementos de jogos no processo educativo, tem o potencial de engajar os alunos de maneira mais profunda. Este projeto se propõe a explorar essa metodologia em um contexto específico: o ensino da Ditadura Militar. A escolha desse período histórico é estratégica, uma vez que ele desperta debates relevantes e pode ser correlacionado a questões contemporâneas, como direitos humanos e cidadania. Através de um jogo de RPG, os alunos não apenas estudarão os eventos, mas também vivenciarão as tensões e dilemas da época, promovendo uma compreensão crítica e reflexiva sobre os impactos desse período na sociedade atual.

Outro ponto importante a ser considerado é a diversidade nas salas de aula. Os alunos vêm de diferentes contextos sociais e culturais, e a gamificação pode oferecer um espaço inclusivo onde todos têm a oportunidade de participar ativamente. A natureza interativa dos jogos pode ajudar a criar um ambiente de aprendizado mais colaborativo, onde as vozes de todos os alunos são ouvidas e valorizadas. Além disso, o uso de RPG proporciona uma abordagem mais lúdica e divertida, que pode ajudar a reduzir a ansiedade relacionada ao aprendizado de conteúdos complexos.

Ademais, a ausência de materiais didáticos que explorem a gamificação especificamente no ensino de História evidencia a relevância deste trabalho. Embora existam várias pesquisas sobre gamificação em outras disciplinas, a aplicação dessa metodologia em História ainda é pouco explorada. Ao abordar esse tema, este TCC não apenas preenche uma lacuna na literatura educacional, mas também oferece

uma proposta prática que pode ser replicada em diferentes contextos escolares, contribuindo para o desenvolvimento de novos recursos didáticos e práticas pedagógicas.

Por fim, a pesquisa sobre gamificação representa uma oportunidade para a formação contínua dos educadores. Ao se engajar na investigação de novas metodologias, os professores se tornam mais aptos a responder às demandas de uma educação moderna, que valoriza a interação e a participação ativa dos alunos. Portanto, a proposta de utilizar RPG no ensino da História se alinha a uma visão inovadora e crítica da educação, promovendo não apenas o aprendizado de conteúdos históricos, mas também o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a formação de cidadãos conscientes e críticos.

3 PARTICIPANTES

Com base no tema escolhido e no assunto que será abordado no campo da História, com base no currículo do Centro Educacional Ângelo Pinheiro Azevedo (CEAPA), no município de Feira da Mata/BA, os participantes do projeto serão 40 alunos do Ensino Fundamental Anos Finais que cursam o 9º ano, nas turmas C e F da Unidade Escolar. Sua faixa etária varia entre 14 e 15 anos e são alunos da rede pública do município. Nessas turmas há somente alunos da zona urbana do município, embora a maioria das famílias desses alunos possua propriedades rurais e até trabalhe nelas ou frequentem-nas aos finais de semana, seu domicílio é a Sede do Município. Destaca-se que alguns dos alunos têm por hábito jogarem RPG não eletrônico, denominado entre eles de "RPG de mesa" ou "RPG de Tabuleiro". Porém, a maioria dos alunos, embora já tenham ouvido falar sobre esse tipo de jogo, jamais participaram dele antes da implantação desse projeto.

4 OBJETIVOS

O objetivo deste plano de aula é promover a aprendizagem do conteúdo sobre a ditadura militar de forma lúdica, permitindo que os alunos relacionem os temas delicados ligados ao período histórico mencionado, mas sem recorrer ao método tradicional em que o professor transmite conteúdo na lousa, enquanto os alunos atuam apenas como agentes passivos, copiando e ouvindo monólogos dos docentes. A proposta é que os estudantes analisem se vivenciamos situações semelhantes em nosso contexto atual e reflitam sobre os motivos pelos quais não apoiamos mais ações totalitaristas em nossa sociedade. Para isso, espera-se que, através do desenvolvimento do jogo, os alunos possam: 1) aprender o conteúdo e assimilá-lo; 2) refletir criticamente sobre questões como a perda de direitos, censura e tortura; 3) analisar a direção em que nossa sociedade caminha: de forma democrática ou se, ao contrário, se está a tolher direitos e reprimir os pensamentos divergentes.

5 PROBLEMATIZAÇÃO

A educação contemporânea enfrenta desafios significativos, especialmente no que se refere ao ensino de História, que muitas vezes é abordado de maneira tradicional, resultando em desinteresse e desengajamento dos alunos. No contexto das escolas públicas, onde os estudantes do 9º ano têm entre 14 e 15 anos, essa questão se torna ainda mais evidente. A falta de inovação nas metodologias de ensino leva a um ambiente em que os alunos se tornam receptores passivos de informações, desestimulados a se envolverem criticamente com os conteúdos que deveriam ser relevantes para sua formação cidadã.

A metodologia tradicional, centrada na figura do professor que transmite conteúdos em monólogos e em uma abordagem unidirecional, não atende às necessidades de uma geração que cresce em um mundo altamente interativo e digital. Nesse sentido, a História, frequentemente percebida como uma disciplina árida e desatualizada, não consegue despertar o interesse dos jovens para temas complexos, como os direitos humanos, a censura e a repressão, que estão intrinsecamente ligados a períodos históricos como a Ditadura Militar. A falta de conexão entre o conteúdo histórico e a realidade vivida pelos alunos dificulta não apenas a assimilação dos conhecimentos, mas também a reflexão crítica sobre questões sociais atuais.

A problematização, portanto, se concentra em identificar as lacunas deixadas por métodos pedagógicos convencionais e em explorar como a gamificação, por meio de jogos como RPG, pode transformar essa dinâmica. A proposta é inserir elementos lúdicos no ensino da História, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem que vá além da memorização de fatos e datas. Ao vivenciarem contextos históricos, os alunos não só aprenderão sobre a Ditadura Militar, mas também poderão refletir sobre como esses eventos se relacionam com questões contemporâneas, como o fortalecimento da democracia e a defesa dos direitos individuais.

Assim, as reflexões a serem desenvolvidas neste projeto se alinham ao campo teórico da gamificação e da educação crítica. Busca-se fundamentar a prática pedagógica em teorias que promovam o engajamento e a participação ativa dos alunos, enfatizando a importância da construção do conhecimento de forma colaborativa e significativa. Através da análise de contextos históricos e da vivência

de dilemas enfrentados na época, espera-se estimular a empatia e a consciência crítica dos estudantes, formando cidadãos mais reflexivos e ativos em suas comunidades.

Dessa forma, o projeto não pretende apenas contribuir para a formação de uma nova geração de alunos que, armados com conhecimento histórico e ferramentas críticas, sejam capazes de interpretar e intervir na realidade que os cerca, reconhecendo a importância de defender valores democráticos e de promover a justiça social, mas também abordar a inovação metodológica demonstrando como é possível “aprender jogando”.

6 REFERENCIAL TEÓRICO

Como já mencionado nesse projeto, partimos da premissa de que é necessária uma revisão da metodologia de ensino da História para um melhor aproveitamento e aplicabilidade dos conteúdos e conceitos históricos na vida dos estudantes, a fim de que estes, por sua vez, possam analisar criticamente o passado e refletir sobre o presente e o futuro. É precisamente este pensamento que é defendido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), quando inicia o texto sobre o currículo de história: "Todo conhecimento sobre o passado é também um conhecimento do presente elaborado por distintos sujeitos" (BRASIL, 2018). Partindo da premissa defendida pela BNCC, e considerando o conceito já apontado anteriormente sobre gamificação do ensino de história, faz-se necessário refletir sobre o uso da gamificação e especialmente o uso de RPG para tal.

Quando se trata de gamificação na educação, inevitavelmente, por causa das tecnologias que temos à nossa disposição e do uso cada vez mais comum em nosso cotidiano, somos levados a crer que somente é possível trabalhar com essa proposta quando se empregam os meios eletrônicos. Contudo, o conceito de gamificação na educação vai além desse instrumento e pode ser aplicado em contextos onde há pouco acesso a tecnologias ou mesmo nenhum. Citando BURKE (2015 apud ALVES 2018, 47) diz:

(...) que o engajamento dos indivíduos, utilizando gamificação, ocorre digitalmente através da interação com computadores, smartphones e outros dispositivos digitais. Porém, se analisarmos as definições dos outros autores, nenhum deles enfatiza que a gamificação deve ocorrer apenas no meio digital. Concluo que o importante é procurar engajar e motivar as pessoas utilizando os elementos de games, ou seja, se um professor cria uma ficha de papel para cada aluno, disponibiliza todas em um mural, e nestas fichas marcam-se as pontuações, evoluções e conquistas, em momento algum o elemento "digital" foi necessário ou determinante.

Nesse tocante, fica evidenciado que não há necessidade de utilização de recurso tecnológico para aplicar o conceito de gamificação.

Outro princípio a ser destacado sobre a gamificação é a motivação que levará os alunos a se envolverem com o conteúdo relacionado e com a proposta apresentada. Tratando sobre este tema, fora do contexto educacional, mas a ele

aplicável, BURKE (2015, 7), colabora com nosso entendimento sobre o tema ao declarar:

A gamificação utiliza primariamente recompensas intrínsecas. (...) a distinção entre ambos os tipos é uma das maneiras pelas quais podemos diferenciar a gamificação de outros programas de recompensa. Recompensas internas sustentam o envolvimento porque atuam em um nível emocional, enquanto as externas, embora também possam ser usadas na motivação, ocorrem em um nível transacional.

Desta forma, o autor defende as recompensas como forma, também, de motivação para aplicação da gamificação. Mais adiante, tratando sobre o propósito de utilização deste recurso, diz (BURKE, 2015, 8): "A gamificação se concentra em um ou mais de três objetivos: alterar o comportamento, desenvolver habilidades e impulsionar a inovação." O professor, ao utilizar esse expediente para o ensino de História, deve ter consciência plena dos objetivos para que possa trabalhar essa proposta de forma a alcançá-los. "A gamificação deve começar e terminar com um propósito que esteja centrado no alcance dos objetivos significativos", complementa.

Diante disso, fica evidente que o professor não deve apenas optar pelo recurso da gamificação sem que tenha traçado objetivos claros quanto à utilização desse instrumento. Isso inevitavelmente levaria à falha e tornaria a experiência apenas uma brincadeira realizada com aval do professor, e não uma experiência de aprendizado significativo.

Sobre a importância da ludicidade na educação, muitos autores defendem-na. O próprio termo "lúdico" tem como significado "jogo" (ALVES, M., 2021). É por essa razão que este é um recurso utilizado para inovar (BURKE, 2015, 65-76) em meio ao processo de Ensino-aprendizagem. Por esta razão, Alves (2021) defende que

As brincadeiras e os jogos fazem parte da vida de praticamente todos os seres humanos e estão presentes na história da humanidade. Diversos estudos mostram que o lúdico deve fazer parte da aprendizagem e do desenvolvimento, de modo a propiciar um ambiente escolar mais acolhedor e a aprendizagem um processo dinâmico e, por conseguinte, mais atrativo.

A autora destaca a universalidade dos jogos e brincadeiras na vida humana, destacando o papel que têm na aprendizagem. Essa abordagem não apenas facilita a compreensão de conteúdos diversos, mas também estimula o envolvimento e a

motivação, permitindo que os estudantes absorvam conhecimentos de forma mais eficaz. Assim, o uso de estratégias lúdicas pode ser aplicado a qualquer conteúdo do currículo escolar, promovendo aprendizado significativo e prazeroso. (SANTOS et.al., 2017, 52) também afirma que

Com o recurso do jogo pode-se ensinar qualquer conteúdo à criança de idades diferentes, no entanto, deve respeitar "as formas de pensar do sujeito que aprende envolvem uma concepção de aprendizagem que privilegia a exploração e solução do problema" (KISHIMOTO, 1998, p. 56). Assim, o professor deve aplicar esse conteúdo de modo que a criança compreenda, ou seja, ele precisa ter consciência do nível do conteúdo e a forma adequada para aplicar.

O professor, por sua vez, tem papel importante no uso da ludicidade para construir o conhecimento. Novamente, ALVES, M. (2021), auxilia na compreensão dessa importância ao nos dizer que o professor deve produzir situações que proporcionem trabalho em grupo para que os alunos possam aceitar e compreender as regras do jogo bem como as normas sociais.

Ainda sobre a importância da utilização da ludicidade para aprendizagem escolar, Santos et al. (2017, 53) afirmam que "é importante buscar conciliar a alegria da brincadeira (...), buscando uma forma saudável de aprendizagem dos alunos e que de fato, aprendam e guardem seus conhecimentos, evidenciando nas aulas com essa nova metodologia do ensino."

Especificamente, quanto ao ensino de história, persiste a ideia de que o ensino de História se resume à apropriação das discussões historiográficas, sem considerar os estudos sobre a aprendizagem. Embora o conhecimento histórico seja essencial, ele não garante, por si só, uma aprendizagem eficaz. Para isso, é fundamental que o professor domine também os métodos que favorecem a assimilação desse conhecimento pelos alunos. Essa abordagem integrada é crucial para transformar a experiência de ensino em um processo realmente produtivo e significativo (ALVES e SANTOS, 2013).

Infelizmente, nem sempre este expediente é utilizado para o ensino de História por causa da "necessidade" de concluir o currículo estabelecido pela BNCC e pelos livros didáticos para o período letivo em que os alunos estão.

Novamente, Alves e Santos (2013) colaboram conosco, ao dizer que

Percebe-se que com a imensidão de conteúdos a serem ensinados, o professor acaba abrindo mão de metodologias inovadoras que propiciam ao aluno o diálogo, a participação, os questionamentos, o trabalho em grupo, em favor das aulas expositivas e tradicionais, que usam muitas vezes, somente a leitura do livro didático com o objetivo de “ganhar tempo” e lecionar todo o conteúdo sugerido pelo currículo.

Ainda considerando a necessidade de cumprimento de currículo, o professor pode e deve utilizar a ludicidade para ensino.

Com esta finalidade, o uso do RPG, denominado de "RPG de Mesa", é um instrumento valioso para o processo de aprendizagem sobre o conteúdo histórico, especialmente o período selecionado, da ditadura militar. Para compreender a dinâmica de funcionamento do RPG, CARNEIRO (2020) contribui ao trazer a seguinte explicação:

Role Playing Game pode ser traduzido como um jogo de interpretação de papéis. Nele, os jogadores atuam na construção de personagens, definindo atributos a exemplo de quanto o personagem tem de força, carisma, destreza e, ainda, traços da personalidade. São essas características, definidas pelo jogador, que irão nortear as atitudes do personagem no jogo. Dentro de sua dinâmica, existem os jogadores que irão interpretar papéis e o mestre, que é o responsável pela condução da história. É o mestre quem expõe uma determinada situação fazendo uma descrição do cenário e dos personagens auxiliares, permitindo que os jogadores “imaginem” o que está acontecendo e sejam instigados a pensar na resolução dos problemas que vão aparecendo no decorrer da narrativa. O desenvolvimento dos personagens não é definido pelo mestre, mas pelos próprios jogadores que decidem as ações que seus personagens devem tomar. O desenrolar do jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado a guiar os jogadores, que por seu turno, devem improvisar livremente, de modo que as escolhas feitas pelos participantes determinam a direção tomada pela narrativa.

O autor argumenta que o RPG se configura como uma ferramenta valiosa na educação, pois combina imaginação, interpretação, socialização e aventura. Durante as diversas etapas de uma aventura, os alunos são incentivados a estudar enquanto desenvolvem habilidades cognitivas e sociais.

Marcatto (1996) *apud* Carneiro (2021) ressalta que um dos benefícios do RPG é sua natureza não competitiva, uma vez que não há um vencedor, o que promove um ambiente colaborativo. Além disso, o RPG estimula a leitura, a escrita e a pesquisa, já que a construção de personagens requer um estudo prévio da ambientação e a elaboração de narrativas, reforçando a importância de consultar manuais e outras fontes de pesquisa. Nesse contexto de pesquisa, que se insere o conteúdo de História, relacionado ao período da ditadura militar.

Como sabido, este período da história é marcado por perseguições, perdas de direitos e pela interrupção da democracia em nosso país, já fragilizada por acontecimentos anteriores, como o caso da chamada Era Vargas (1930-1945). Costa (2017, 136) nos apresenta a linha cronológica dos presidentes do Brasil nesse período: "Castelo Branco (1964-1967); Costa e Silva (1967-1969); Emílio Médici (1969-1974); Ernesto Geisel (1974-1979); e João Figueiredo (1979-1984)", sendo este o último presidente militar desse período da história. Sabedores de que este período é grande e suas peculiaridades são múltiplas, abordaremos apenas algumas características desse período para condução desse instrumento metodológico: 1) o AI-5; 2) o milagre econômico; 3) a abertura política. Sabe-se que muitos outros eventos ocorreram e foram de igual importância, como os exílios, as censuras, e as canções produzidas nesse período que nos dão o tom da ditadura e de suas amargas consequências. Aqui abordaremos apenas os 3 mencionados que servirão para alcançar os objetivos elencados nesse projeto e como indicador de pesquisa para os participantes do RPG

Como o próprio nome sugere, antes do Ato Institucional nº 5, de 13 de dezembro de 1968, houve outros. Mas este trouxe maiores consequências para o Brasil, uma vez que em seu texto traz a resolução de que

Art. 2º - O Presidente da República poderá decretar o recesso do Congresso Nacional, das Assembleias Legislativas e das Câmaras de Vereadores, por Ato Complementar, em estado de sítio ou fora dele, só voltando os mesmos a funcionar quando convocados pelo Presidente da República. (BRASIL, 1968)

Ao longo de seus 12 artigos os direitos foram cassados e o direito a defesa e ao contraditório, pilares de um Estado Democrático de Direito, foram retirados. O Efeito do AI-5 foi devastador, pois dava plenos poderes ao Presidente da República para cassar os mandatos e

e suspender direitos políticos, além de decretar intervenção federal em estados e municípios onde o mesmo julgasse necessário por haver qualquer levante contra seu governo. A censura à imprensa foi intensificada, com a proibição de publicações críticas ao regime e a monitorização rigorosa de artistas e intelectuais. Além disso, o AI-5 abriu caminho para a tortura, desaparecimentos forçados e execuções de opositores, criando um clima de terror que silenciou qualquer forma de resistência. Este ato institucional não apenas consolidou o autoritarismo, mas também deixou marcas profundas na sociedade brasileira, cujos efeitos ainda são sentidos hoje.

Apesar desses momentos sombrios do passado recente do Brasil, e em nada diminuindo a crueldade desse período, houve o chamado "Milagre econômico". O Brasil vinha de uma crise econômica de décadas, desde a crise do café, em 1929. Em cada década, ações eram desenvolvidas que traziam certo alívio, mas o fantasma da economia ainda assolava a nação. Esse tema foi o que deu força ao Presidente João Goulart para consultar o povo sobre o sistema de governo, que passara do presidencialismo para o parlamentarismo. Diversas investidas foram feitas no Congresso Nacional para que o mesmo apoiasse o plebiscito para consultar o povo sobre a volta do presidencialismo. Em essência, o recado era: sem os poderes do presidencialismo, não conseguiremos deter a crise econômica; na chefia do Executivo, combateremos a crise promovendo as reformas de base (SERRA, 2014, 81).

A partir do Golpe Militar, houve um desenvolvimento sem precedentes na história do Brasil. COSTA (2017, 141) comenta que o PIB brasileiro cresceu 11% ao ano entre 1968 e 1973. E isto devido ao enrijecimento das regras no país que passou a sensação de segurança aos investidores. Esse período foi impulsionado por investimentos estrangeiros, grandes projetos de infraestrutura e políticas de desenvolvimento industrial. No entanto, esse crescimento foi acompanhado de profundas desigualdades sociais e aumento da concentração de renda, com uma parcela significativa da população marginalizada (O IMPACTO, s.d.). Apesar dos avanços econômicos, a repressão política e a falta de direitos civis tornaram-se ainda mais evidentes. O milagre, portanto, teve um alto custo social e ético, evidenciando a dicotomia entre crescimento e justiça social.

Quando João Figueiredo assume o poder, em 15 de março de 1979, começa o início do fim da ditadura. Com a assinatura da Lei da Anistia, assinada em 28 de agosto do mesmo ano, direitos são restabelecidos (BRASIL, 1979) como parte das conquistas sociais, que resultam da resistência durante esse período. Essa lei visava perdoar tanto os crimes cometidos por agentes do Estado quanto os opositores do regime, permitindo o retorno de exilados políticos e a reabilitação de perseguidos. Embora tenha representado um passo importante rumo à redemocratização, a anistia gerou controvérsias, pois muitos defendem que não responsabilizou adequadamente os violadores dos direitos humanos. A partir dela, movimentos sociais e grupos de direitos humanos começaram a exigir justiça e reparação, o que contribuiu para a discussão sobre a memória e a verdade dos eventos da ditadura. A Lei da Anistia, portanto, simboliza tanto a esperança de um novo começo quanto os desafios persistentes em lidar com o legado da repressão.

Por meio de personagens controlados pelos alunos, o RPG tende a fazê-los pesquisarem sobre estes personagens, esses eventos de maneira aprofundada e conduzirem suas ações em jogo como se os personagens reais fossem. Isso permitirá a eles conhecerem o período em destaque e assimilarem o conteúdo para, ao final, terem uma análise crítica do momento histórico.

7 METODOLOGIA

Para garantir que o projeto de gamificação seja implementado com sucesso, cumprindo seu objetivo como metodologia de ensino de história, é essencial alinhar sua estrutura às habilidades definidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Essas habilidades devem estar diretamente relacionadas ao período histórico abordado no jogo, ainda que a proposta possa ser adaptada para outras habilidades e etapas do processo de ensino-aprendizagem, conforme necessário. No caso deste projeto, destacam-se as competências contidas nas habilidades a seguir (BRASIL, 2018): (EF09HI20) Discutir os processos de resistência e as propostas de reorganização da sociedade brasileira durante a ditadura civil-militar e (EF09HI22) Discutir o papel da mobilização da sociedade brasileira do final do período ditatorial até a Constituição de 1988.

Para alcançar esses objetivos, os alunos deverão realizar pesquisas em diversas fontes, utilizando tanto a internet quanto sites governamentais, livros didáticos e outras literaturas que abordam o período histórico. O conhecimento adquirido servirá de base para a criação do enredo do jogo, permitindo que os estudantes compreendam os aspectos históricos essenciais enquanto jogam.

O jogo será conduzido em um tabuleiro que conterá informações históricas importantes e situações específicas relacionadas ao contexto da ditadura civil-militar. Os participantes, divididos em grupos, receberão cartões com personagens que possuem atributos como inteligência, habilidades específicas (ex.: conhecimento em economia, habilidades manuais), entre outros. À medida que avançam no jogo, os jogadores poderão melhorar esses atributos, subindo de nível conforme completam missões. O avanço no tabuleiro será determinado por dados, com algumas "casas" exigindo que os participantes realizem missões baseadas em fatos históricos. Para completar essas missões, será necessário que os jogadores demonstrem compreensão do evento histórico em questão, tomando decisões corretas para seguir em frente ou evitar penalidades, como retroceder no jogo ou "morrer".

O sucesso do jogo dependerá também da possibilidade de colaboração entre disciplinas. Professores de outras áreas, como Educação Artística, podem contribuir, enriquecendo o processo de criação e execução. O jogo será desenvolvido e jogado de forma analógica, o que exige atenção às limitações de espaço, uma vez que será realizado em sala de aula, sem interferir nas atividades de outras turmas. Cada turma

jogará em seu horário específico, com sessões correspondentes à duração de uma aula.

Ao final de cada sessão, será promovida uma reflexão com os alunos sobre as ações realizadas durante o jogo e os eventos históricos abordados. Esse momento será essencial para relacionar o passado com o presente, permitindo que os alunos discutam se a sociedade atual está repetindo, mesmo que de forma velada, os erros de períodos históricos como a ditadura. A análise crítica será incentivada para conectar o conhecimento histórico adquirido ao contexto contemporâneo.

Além de desenvolver as habilidades propostas pela BNCC, o jogo também promove trabalho em equipe, tomada rápida de decisões e uma imersão no contexto histórico, como se os alunos estivessem vivenciando os desafios enfrentados pelos personagens que representam. Ao final da dinâmica, espera-se que os estudantes tenham adquirido um entendimento mais profundo do período da ditadura civil-militar e possam realizar uma análise crítica, tanto sobre o passado quanto sobre o presente.

Durante o andamento do jogo, adaptações podem ser necessárias para garantir que ele se mantenha dinâmico e acessível, respeitando as limitações de espaço e as condições de aprendizagem dos alunos. Essas adaptações serão feitas conforme o progresso, com o objetivo de assegurar que o jogo cumpra sua função de promover a assimilação do conhecimento histórico.

8 CRONOGRAMA

Etapa	Descrição das Atividades	Período de realização
1. Planejamento		2 semanas
1.1 Definição de Objetivos	Reunião com a coordenação escolar para alinhamento dos objetivos com base nas habilidades da BNC, com foco no período selecionado e recursos disponíveis.	Semana 1
1.2 Criação do enredo e mecânicas do jogo	Planejamento dos aspectos do jogo: definição de regras, mecânicas, tabuleiro e cartões para os personagens.	Semana 1
1.3 Pesquisa Histórica	Orientar os alunos para a pesquisa sobre o período da ditadura civil-militar.	Semana 2
2. Execução		4 semanas
2.1 Primeira sessão do jogo	Explicação de seu funcionamento e primeiras rodadas.	Semana 3
2.2 Sessões Intermediárias	Desenvolvimento do jogo em sessões semanais, com alunos cumprindo missões históricas e desenvolvendo o enredo.	Semanas 4 e 5
2.3 Sessão Final e Conclusão	Encerramento do jogo e finalização das missões.	Semana 6
2.4 Reflexão e Análise Crítica	Discussão sobre os eventos abordados, conexão com o presente e análise crítica do período e de sua atualidade.	Semanas 4, 5 e 6

9 RECURSOS

Para execução do projeto será necessária a utilização de materiais de papelaria como: papel casca de ovo para confecção dos cartões de personagens; impressão com tinta para impressão de materiais; lápis; borracha; canetas esferográficas nas cores azul, preto e vermelho; canetinhas coloridas; lápis de cor; dados comuns; papelão para confecção do tabuleiro; ficha para anotação do professor, que desempenhará o papel de “mestre” do jogo. Além disso, contar-se-á com a colaboração da coordenação escolar para o desenvolvimento das regras e do(s) professor(es) de artes da Escola.

10 AVALIAÇÃO

A avaliação do projeto será contínua e integrada ao processo de aprendizagem, utilizando diferentes ferramentas para verificar se os objetivos traçados foram alcançados.

1. **Portfólio de Pesquisa e Reflexão:** Os alunos construirão um portfólio com suas pesquisas sobre o período da ditadura civil-militar, incluindo anotações e reflexões. O portfólio será avaliado pela diversidade e confiabilidade das fontes, clareza das anotações, e capacidade de conectar o conteúdo histórico às atividades do jogo e à realidade contemporânea.

2. **Observação Periódica:** O professor fará registros em diários de classe, observando a participação dos alunos no jogo, o trabalho em equipe, a tomada de decisões e a compreensão histórica demonstrada. Os critérios incluem participação ativa, colaboração, e aplicação do conhecimento histórico nas decisões do jogo.

3. **Relatório Final de Análise Crítica:** Ao término do projeto, os alunos elaborarão um relatório relacionando o conteúdo histórico com o contexto atual. Serão avaliadas a capacidade de síntese, a análise crítica dos eventos históricos, e a argumentação reflexiva.

4. **Autoavaliação:** Os alunos refletirão sobre seu desempenho no projeto, avaliando sua participação, habilidades desenvolvidas e compreensão dos conteúdos históricos. A autoavaliação será medida pela profundidade das reflexões e pela identificação de conquistas e pontos de melhoria.

5. **Discussão Coletiva:** Na aula seguinte a cada sessão de jogo, será realizada uma discussão coletiva para avaliar a compreensão dos alunos sobre os eventos históricos abordados. A participação ativa e a clareza nas contribuições serão critérios de avaliação.

Essa avaliação abrangente garante o acompanhamento formativo e contínuo do desenvolvimento dos alunos, integrando diferentes perspectivas para atingir os objetivos pedagógicos do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Repensar a metodologia de ensino é uma necessidade urgente, especialmente em um contexto social que exige novas abordagens pedagógicas. No entanto, essa tarefa não é simples, pois enfrenta desafios variados que dependem do ambiente escolar e das características dos atores envolvidos. A proposta de utilizar a gamificação no ensino aumenta essas dificuldades, uma vez que tanto professores quanto alunos podem demonstrar resistência em abandonar métodos tradicionais para adotar práticas inovadoras, que muitas vezes estão fora de sua zona de conforto.

Essas dificuldades se intensificam quando consideramos a implementação de jogos analógicos em uma era fortemente digitalizada. Embora existam muitos materiais sobre ludicidade aplicados ao ensino, especialmente na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental, adaptar esses conceitos para adolescentes nos Anos Finais do Ensino Fundamental representa um desafio adicional. A escassez de literatura que explore o uso de RPG no ensino de história com foco na aprendizagem, e não apenas na distração, também foi uma barreira enfrentada na pesquisa deste projeto.

Apesar das limitações, o projeto conseguiu integrar os conceitos de gamificação, ludicidade e RPG para criar uma proposta pedagógica inovadora, sem perder o foco na construção do conhecimento histórico. Essa abordagem demonstra que é possível utilizar a ludicidade como ferramenta de engajamento no ensino de história, mantendo o rigor acadêmico e o alinhamento com as diretrizes da BNCC. Além disso, o projeto é adaptável a outras habilidades da disciplina, ampliando as possibilidades metodológicas e oferecendo uma alternativa dinâmica ao modelo tradicional, o que aumenta o envolvimento dos alunos e evita a monotonia nas aulas.

Assim, por meio da aplicação dessa metodologia, é possível desmistificar a ideia de que a história é uma disciplina enfadonha. O uso de ferramentas lúdicas, como a gamificação e o RPG, proporciona uma experiência mais envolvente, despertando o interesse dos alunos e promovendo uma aprendizagem significativa. Com isso, o ensino de história pode ser revitalizado, aproximando os estudantes de um conhecimento mais profundo e crítico sobre o passado.

REFERÊNCIAS

ALVES, Hilana de Oliveira; SANTOS, Maele dos. O lúdico e o ensino de História. **XXVII Simpósio**, 2013.

ALVES, Marta Vieira. **O lúdico como instrumento de ensino em análise linguística nos anos finais do ensino fundamental II**. 26 p. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Letras - Português EaD) - Universidade Federal do Pampa, Campus Jaguarão, Jaguarão, 2021.

BRASIL, **Lei nº 6.683** Brasília: 28 de agosto de 1979. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l6683.htm. Acessado em: 27 set. 2024.

BRASIL, Ministério da Casa Civil. **Ato Institucional nº 5**. Brasília: 13 de dezembro de 1968. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ait/ait-05-68.htm. Acessado em 25 set. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://twixar.me/95Dm>. Acessado em 18 set. 2024.

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CARNEIRO, Eva D. Felix. O uso do RPG no ensino de história: um relato de experiência sobre o Maranhão republicano explicado por meio de um jogo. Instituto Federal do Maranhão. **Revista História Hoje**, vol. 10, nº 19. Santa Inês: 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.20949/rhhj.v10i19.600>. Capturado em: 01 set. 2024

COSTA, Marcos, **A história do Brasil para quem tem pressa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

KAPP apud ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na Educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional**. Clube dos autores: Joinville, 2018. P.6

KUSHNIR, Beatriz. **Cães de guarda: jornalistas e censores, do AI-5 à Constituição de 1988**. Boitempo Editorial, 2015.

Santos, H. K. de B., Vieira, J. C. dos S., Ribeiro, N. C., & Menezes, T. A. de (2017). O Lúdico como facilitador no processo de ensino-aprendizagem. **Encontro de Ludicidade e Educação Matemática**, 2(01), 50–57. Recuperado de <https://www.revistas.uneb.br/index.php/elem/article/view/9811>.

SERRA, José. **Cinquenta anos esta noite**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Record, 2014.