

## **GAMIFICAÇÃO COMO MÉTODO DE ENSINO LÚDICO PARA AULAS DE HISTÓRIA**

<sup>1</sup>Rian Pires Silva  
\*Carolina López Israel  
\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Rio Grande.  
Rio Grande, RS, Brasil

A gamificação é uma abordagem de ensino alternativa que tem como meta o uso de games para tornar o aprendizado mais fácil. Essa estratégia faz com que os estudantes tenham uma abordagem alternativa dos conteúdos escolares usando de metodologias que crescem cada vez mais. Sabendo dessa necessidade, o projeto vinculado a este trabalho se direciona, neste primeiro instante, aos estudantes matriculados em três turmas da disciplina de História I, e tem como objetivo a gamificação dos conteúdos com o propósito de tornar a aprendizagem no Ensino Médio mais lúdica e divertida, através do desenvolvimento de um game educacional. No primeiro momento, os alunos-alvo participaram votando no período histórico que mais lhes chamou a atenção e que gostariam que fosse abordado no jogo, esse conteúdo então será alvo de um estudo contínuo para o desenvolvimento do game. Após a escolha do período a professora-coordenadora auxiliará com os conhecimentos teóricos, e depois o bolsista e a professora projetarão o design do game, escrevendo o roteiro, anotando localidades marcantes do período junto de figuras históricas e conceitos da época que serão utilizados no game, os alunos-alvos participarão fornecendo feedbacks que orientarão as próximas fases. Na execução o bolsista iniciará a desenvolver o jogo usando a engine Unity para obter um nível maior de qualidade, o bolsista também utilizará assets como sprites e efeitos sonoros, com eventuais alterações, para que o jogo tenha, no fim, uma ótima qualidade técnica. Ao fim do projeto, o game será disponibilizado à comunidade no servidor do IFRS. É um projeto inovador, pois diferente dos jogos vistos no mercado, esse enfatiza os conteúdos da disciplina de história pelo seu viés educacional. Por ter esse foco no educacional, os resultados parciais indicam que o jogo irá demorar um período extenso até ficar pronto, sendo a previsão de finalização para 2024. Mesmo assim, não existe dúvidas que iniciativas como essas são importantes, já que proporcionam alternativas aos métodos tradicionais de ensino, além de trazerem também a integração das disciplinas técnicas e de formação geral contemplando assim a vocação dos Institutos Federais.

**Palavras-chave:** Ensino lúdico; jogos; aulas de história

**Nível de ensino:** Ensino Médio/Técnico

**Área do conhecimento:** Ciências Humanas