

## QUIZ E HISTÓRIA: O USO DO LÚDICO NA AULA DE HISTÓRIA EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE EDUCAÇÃO BÁSICA NA BAHIA

QUIZ AND HISTORY: THE USE OF PLAYFUL ACTIVITIES IN HISTORY CLASSES AT  
A PUBLIC BASIC EDUCATION SCHOOL IN BAHIA

Larissa Barbosa Costa<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente trabalho é fruto de uma experiência em sala de aula utilizando jogos digitais sobre a Primeira e Segunda Guerra Mundial da matéria de Estágio Supervisionado IV no componente curricular de História, desenvolvido coletivamente na turma do 3º ano do Ensino Médio, do Colégio Estadual Polivalente, na cidade de Conceição do Coité, no estado da Bahia. Tem como foco o uso de metodologias ativas no ensino de História, mas especificamente a gamificação. O trabalho pretende evidenciar como o uso de jogos na sala de aula pode ser um grande aliado para tornar o ensino mais atrativo, aproximando o assunto estudado dos alunos e estimulando a sua participação ativa no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Jogos; Ensino de História; Metodologias Ativas.

**Abstract:** This paper is the result of a classroom experience using digital games about The First and Second World Wars, conducted as part of the Supervised Internship IV in the History curriculum component. This project was collectively developed with a 3rd-year high school class at Colégio Estadual Polivalente, in the city of Conceição do Coité, in the state of Bahia. The study focuses on the use of active methodologies in History teaching, specifically gamification. The paper aims to demonstrate how the use of games in the classroom can be a valuable tool for making learning more engaging, bringing the subject closer to students, and encouraging their active participation in the learning process.

**Keywords:** Games; History Teaching; Active Methodologies.

---

<sup>1</sup> Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em História Regional e Local (PPGHIS/UNEB). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2102591373074404>. ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-0325-8180>. E-mail: [larissa.historiadora@gmail.com](mailto:larissa.historiadora@gmail.com).

## INTRODUÇÃO

Com o avanço da tecnologia, atualmente vivemos em um mundo conectado, cheio de informações rápidas. Esse aspecto deve ser refletido no ensino com o uso de tecnologias nas aulas, para despertar o interesse dos alunos e atualizar o ensino. Infelizmente, na educação básica é comum o professor enfrentar desmotivações por parte dos alunos, para contornar esse problema o uso de metodologias ativas pode ser uma boa estratégia quando se trata de promover uma sala mais interessante e divertida.

A História é uma das ciências humanas que tem por finalidade estudar o homem no tempo. Na grade Curricular ela possui uma grande importância tanto do ponto de vista do conteúdo quanto do desenvolvimento humano e de habilidades sociais. O professor de história tem o papel de mediador, que através de uma linguagem acessível e considerando o conhecimento de mundo do aluno, compartilha os seus saberes. Nas aulas de História é fundamental estimular a criatividade e o pensamento crítico dos alunos, possibilitando que o aluno assuma um papel de ser ativo diante do aprendizado.

Este relato está relacionado ao uso de metodologias ativas, nesse caso específico a gamificação onde foi criado um jogo digital do tipo questionário sobre a Primeira e Segunda Guerra Mundial, através da plataforma *wordwall*. Usando a ludicidade como ferramenta pedagógica nas aulas de História do terceiro ano do Ensino Médio, no Colégio Estadual Polivalente, localizado na cidade de Conceição do Coité estado da Bahia. Essa experiência de ensino é fruto da matéria Estágio Supervisionado IV do curso de História da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) no ano de 2023.

O jogo utilizado foi um questionário com 10 perguntas com só uma resposta correta. Sendo assim todos os alunos tinham que entrar em consenso para escolher a questão correta. Tal atividade além de facilitar o aprendizado do conteúdo, estimulou nos alunos o trabalho em grupo, respeito às diferentes ideias, a maior motivação e participação em sala de aula. Contribuindo para que o aprendizado se tornasse mais leve e prazeroso.

## METODOLOGIA ATIVA E GAMIFICAÇÃO

Por muito tempo foi utilizado pelos professores nas escolas a metodologia tradicional, onde o professor era o centro do processo pedagógico. O professor era visto como o detentor do conhecimento e deveria passá-lo para os seus alunos, através de aulas expositivas e atividades avaliativas constantes. Na metodologia tradicional o aluno desenvolvia uma atividade passiva em relação ao aprendizado, possuindo o papel de assistir as aulas e absorver os conteúdos, o professor

seria assim o transmissor do conhecimento que tinha a função de passar determinados conteúdos para os alunos.

Em uma oposição a essa metodologia tradicional surgiu a metodologia ativa que propõe que o processo de ensino aprendizagem esteja focado no aluno, tornando assim o aluno protagonista no processo de ensino. Além disso, essa metodologia propõe uma aprendizagem colaborativa, entre os alunos e o professor. Ao invés de aulas expositivas, na metodologia ativa é utilizado jogos, debates, estudo de caso etc. No intuito, de promover uma aula mais atrativa e aproximar os alunos do assunto estudado.

Metodologias ativas são estratégias de ensino que tem como centro a participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. Sendo assim, as metodologias ativas dão destaque ao papel protagonista do aluno, ao seu desenvolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, indagando, criando, com a orientação do professor (BACICH; MORAN, 2018).

A metodologia ativa é importante no ensino de História, visto que no ensino da matéria é fundamental a construção de alunos mais críticos e que expressem a sua opinião. Como na metodologia ativa o aluno é o protagonista, eles têm a possibilidade de compartilhar e expressar ideias uns com os outros, aprendendo coletivamente.

Um grande problema nas aulas de História é torná-la atrativa para os alunos, visto que muitas vezes os mesmos não conseguem enxergar a importância de se estudar algo que ocorreu séculos ou anos atrás. Essa metodologia pode ser uma grande aliada para ultrapassar esses problemas, pois ela aproxima o tema estudado dos alunos, colaborando para a participação dos mesmos.

O lúdico se refere a atividade de brincar, de diversão, de fazer algo que seja prazeroso (GALVÃO; VALLE, 2021). A ludicidade desempenha um papel importante na aprendizagem, tornando as aulas mais atrativas e envolventes. Além disso, o lúdico estimula a criatividade, o pensamento lógico em jogos e brincadeiras, como a resolução de um enigma. Além do conteúdo abordado o lúdico em sala de aula colabora significativamente para o desenvolvimento de habilidades sociais, pois é comum que os jogos educativos sejam em grupo, dupla ou trio, promovendo a colaboração, comunicação e respeito às diferentes ideias.

Segundo Johan Huizinga (2000) em seu livro “Homo Ludens”, o que chamamos atualmente de jogo era um elemento pertencente a cultura de diversos povos. Nessas sociedades o jogo possuía uma “forma significante”, uma função social. Entre a cultura e o jogo existia uma estreita relação, sendo este um elemento das principais bases da civilização.

As sociedades passadas utilizavam enigmas que possuíam uma qualidade lúdica e uma função na cultura. O enigma era um jogo sagrado, que possuía as características de um importante elemento

ritualístico, sem deixar de ser um jogo. Com a evolução da sociedade o enigma se divide em dois sentidos diferentes de um lado místico, do outro o divertimento. A civilização vai gradualmente fazendo surgir uma certa divisão, entre jogo e seriedade do qual surgiu a própria civilização (HUIZINGA, 2000).

A atividade lúdica é um canal de aprendizagem, porque não é somente jogar por jogar, existe o objetivo de desenvolver determinados tipos de habilidades naquele contexto. Ao utilizar músicas, brincadeiras, filmes ou quaisquer outras ferramentas, o objetivo é estabelecer o interesse e aprendizado, tornando o aluno receptível e disposto a aprendizagem. Na ludicidade, o jogo tem como foco a criação de uma aprendizagem significativa na prática educacional, pois auxilia o desenvolvimento da fala, o pensamento e o sentimento (GALVÃO; VALLE, 2021).

O jogo está relacionado ao processo de aquisição do conhecimento, desenvolvendo a curiosidade (HUIZINGA, 2000). A gamificação é um tipo de metodologia ativa, que propõe o uso de jogos em sala de aula, com o objetivo de motivar os alunos. Os jogos usados são educativos e preparados especificamente para a aplicação da atividade, possuindo assim um motivo pedagógico.

Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gamificação) estão cada dia que passa mais presente na escola e são estratégias riquíssimas e importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Os jogos mais interessantes para a educação estimulam e ajudam os estudantes a enfrentar, desafios, fases, dificuldades, lidar com fracassos e correr riscos com segurança. Para gerações que são acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de entender. Jogos individuais ou em grupo, de competição, colaboração ou estratégia, com etapas e habilidades bem definidas, tornam-se cada vez mais presentes nas mais variadas áreas de conhecimento e níveis de ensino (BACICH; MORAN, 2018).

Um site bastante interessante no uso da gamificação em sala de aula é o *wordwall*, que é uma ferramenta online para a criação de jogos temáticos. Muito utilizada pelos professores, essa ferramenta permite criar jogos educativos sobre variados temas, para serem usados em sala de aula. A ferramenta oferece uma série de recursos possibilitando criar vários tipos de questionários, caça-palavras, mapa interativo, jogo da memória, palavras cruzadas etc.

A junção de metodologias ativas com tecnologias digitais hoje é estratégica para a inovação pedagógica. As tecnologias digitais diluem, ampliam e redefinem as trocas entre os espaços informais e formais através de redes sociais e ambientes abertos de compartilhamento e coautoria. A introdução de tecnologias móveis na sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios. São cada vez mais fáceis de usar, permitem a comunicação entre pessoas próximas e distantes, ampliam a noção de espaço escolar, integrando alunos e professores de países, línguas e culturas diferentes. E todos

têm a oportunidade de se engajar, aprender e desenvolver relações duradouras para suas vidas (MORAN, 2017).

## ENSINO DE HISTÓRIA E O PAPEL DO PROFESSOR DE HISTÓRIA

A História é a ciência dos homens no tempo (BLOCH, 2002). A grande característica da História é ser uma ciência humana que tem como objeto de estudo o homem no seu espaço e no seu tempo. Na grade escolar a sua importância é fundamental, porque ensina sobre as sociedades passadas, o seu modo de viver, costumes, etc. Além disso, evidencia como os nossos antepassados construíram conhecimentos que são importantes até hoje e usamos diariamente no nosso cotidiano.

“Estudar História pra compreender o presente e criar os projetos do futuro” é uma das frases mais difundidas relacionada ao assunto e mais repetidas por professores em suas explicações iniciais sobre o porquê da disciplina na escola. Na verdade, as finalidades do ensino de História não se limitam a essa frase, sendo, muito mais complexas. Um dos objetivos centrais do ensino de História, na atualidade, relaciona-se a sua significativa contribuição na construção de identidades. A identidade nacional, nessa perspectiva, é uma das identidades a ser construídas pela História escolar, mas, por outro lado, enfrenta o desafio de ser entendida e associada em suas relações com o local e mundial. Nesse processo, ou seja, na constituição de identidades associa-se a formação da cidadania, associada ao cidadão político (BITTENCOURT, 2008).

Acrescenta-se a sua importância o fato do ensino de história contribuir para a formação crítica e participativa na sociedade. Ao estudarmos sobre o passado observamos as permanências e rupturas que ocorreram na sociedade. O aluno se percebe como ser histórico, constituinte da sociedade.

Os estudantes precisam se perceber, como sujeitos históricos, e isso só é possível quando ele se dá conta dos esforços que nossos antepassados fizeram para chegarmos ao estágio civilizatório no qual vivemos hoje. Humanizar o homem é enxergá-lo em sua organização social de produção, mas também no conteúdo específico dessa produção (PINSKY; PINSKY, 2007).

O aluno de História tem de se perceber como um ser social, alguém que vive em uma determinada época, país e região, oriundo de determinada classe social. Ele é um indivíduo de seu tempo e isso é uma determinação histórica. Ele possui a liberdade de escolher é o sujeito de sua própria história e da História Social do seu tempo. Cabe ao professor aproximar os alunos dos personagens, concretos da História, mostrando que gente comum vem fazendo História. Quanto mais o aluno sentir a História como algo próximo, mas terá vontade de interagir com ela, não como algo externo, mas como uma prática que ele se sentirá qualificado e inclinado a exercer (PINSKY; PINSKY, 2007).

Ao contrário do que foi muito difundido anteriormente, o professor de história não é o detentor do conhecimento. Ele deve atuar como um mediador, estimulando os alunos a terem um senso crítico e participarem ativamente das aulas, para que futuramente esses estudantes se tornem cidadãos conscientes e participativos socialmente.

O professor é o elemento que estabelece a intermediação entre o patrimônio cultural da humanidade e a cultura do educando, sendo assim é fundamental que ele conheça, tanto um quanto outro. O professor precisa conhecer as bases de nossa cultura: a evolução das civilizações, as formas de organização das sociedades humanas, os movimentos sociais, as condições de vida das populações do passado, sua cultura e ideias etc. Em outras palavras, o professor precisa ter conhecimento sobre o patrimônio cultural da humanidade. Além disso, o professor também precisa conhecer o universo sociocultural do educando, sua maneira de falar, seus valores. A partir desses dois universos estabelecendo uma conexão entre eles, é que o professor realiza o seu trabalho, em linguagem acessível aos alunos (PINSKY; PINSKY, 2007).

Apesar de sua importância, o ensino de história algumas vezes pode ser visto como desinteressante para o aluno, que não consegue enxergar a importância de se estudar sobre o passado. Nesses casos, o uso de metodologias ativas pode ser uma grande aliada para desenvolver os interesses dos alunos. O uso de jogos possibilita aproximar o assunto que muitas vezes é visto como distante, criando um maior entrosamento e conexão com os alunos.

## PRODUTOS E DISCUSSÕES

A preparação da aula começou antes de chegar à escola através do plano de aula e a confecção do jogo. O tipo de jogo escolhido foi um questionário que já possuía o modelo na plataforma *wordwall*, só preenchi as perguntas e respostas e escolhi somente uma resposta certa.

O plano de aula possuía como principais objetivos: analisar os conflitos os agentes históricos e seu contexto; estimular a participação dos alunos nas aulas; identificar características sociais, políticas e econômicas no assunto abordado; estimular a formação do pensamento crítico; incentivar os alunos a perceber as permanências e rupturas dos temas abordados; incentivar e praticar o respeito às diferenças culturais, étnico-raciais, de gênero, e religiosas.

A escola possuía televisores em um suporte móvel que podia ser levado a sala pelos professores para ser usada na aula. Os materiais utilizados foram: televisor, notebook e cabo HDMI. O jogo foi exibido na televisão através do cabo HDMI que estava conectado ao computador de propriedade pessoal.

As pessoas aprendem de diferentes formas, aprendemos quando alguém experiente nos fala e aprendemos quando nos envolvemos mais diretamente por questionamentos e experimentações (a partir de pesquisas, perguntas, atividades, projetos). O que percebemos, cada vez mais, é que a aprendizagem por meio de transmissão é importante, mas a aprendizagem por experimentação e questionamento é mais relevante para criar uma compreensão mais ampla e profunda (BACICH; MORAN, 2018).

Pensando em exercer uma aula mais participativa e que estimulasse questionamentos, no início da aula para trazer o aluno para o centro da discussão, utilizei uma pergunta norteadora sobre o que eles sabiam sobre o assunto, a partir desse ponto os conhecimentos dos alunos foram conectados ao tema, criando uma conexão entre o que eles já sabiam e o tema estudado para iniciar a aula. Essa ação didática é uma boa prática para o início da aula porque além de informar os alunos sobre o tema abordado, e incentivar a sua autonomia diante da revisão do que eles já sabem, permite que o professor avalie o conhecimento prévio dos alunos.

A disciplina escolar depende do conhecimento erudito ou científico, o que para chegar a escola e se espalhar, necessita da didática, encarregada de realizar a transposição. Uma boa didática tem por objetivo essencial evitar o distanciamento entre a produção científica e o que deve ser ensinado, além de criar instrumentos metodológicos para transpor o conhecimento científico para a escola da forma mais adequada possível (BITTENCOURT, 2008). É fundamental que o professor na sala de aula transforme um assunto complicado em um conteúdo mais acessível, através da linguagem e do conhecimento prévio dos alunos, estabelecendo significações no conteúdo.

A aprendizagem se torna mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles enxergam sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando existe diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las. Para isso, é fundamental conhecê-los, perguntar, investigar e mapear o perfil de cada estudante. Além de conhecê-los, estabelecer pontes, aproximar-se do universo deles, de como eles enxergam o mundo, do que eles valorizam partindo de onde eles estão para ajudá-los a ampliar sua percepção, a enxergar outros pontos de vista, a aceitar desafios criativos e empreendedores (BACICH; MORAN, 2018).

O tema da Primeira e Segunda Guerra Mundial é abordado no 9º ano do ensino fundamental, sendo assim o aluno já teve contato com o conteúdo anteriormente. Essa ação ajuda o professor a analisar e avaliar, os conhecimentos dos alunos sobre o tema. Além disso, estimula o aluno a compartilhar sobre as informações que marcaram a aprendizagem na época. Os alunos podem acessar o seu repertório de mundo, conhecimentos que vieram de outros lugares como: vídeo, podcast, séries etc.

A aprendizagem e o uso de metodologias apropriadas para a construção do conhecimento histórico, seja no âmbito da pesquisa científica ou do saber histórico escolar, é um mecanismo essencial para que o aluno possa desenvolver um olhar consciente para a sua própria sociedade e para si mesmo (BEZERRA, 2007).

Pensando no uso de metodologias ativas, após explicar o assunto no final da aula, utilizei um jogo que foi exposto na televisão, um jogo de autoria própria do tipo questionário. A turma deveria entrar em consenso e escolher uma alternativa dentre opções. O jogo tinha 10 perguntas sobre o tema Primeira e Segunda Guerra Mundial, com mais de duas opções, cada uma contendo só uma resposta certa.

Além das perguntas o jogo também tinha um cronômetro e os alunos tiveram que entrar em consenso o mais rápido possível para acertar as perguntas no menor tempo. Ao final passamos o jogo de novo e explicamos o porquê da alternativa correta, possibilitando que os alunos revisassem os seus erros e entendessem o porquê daquela questão estar correta.

## RESULTADO E DISCUSSÕES

A utilização do jogo foi fundamental para aguçar o interesse dos alunos que se sentiram motivados a participar da brincadeira. Anteriormente a utilização do jogo, quando estava explicando o conteúdo foi avisado para prestarem a atenção, porque posteriormente o que foi abordado na aula seria utilizado como informação no jogo virtual que jogariam no final da aula. Essa atitude despertou ainda mais o interesse dos alunos no conteúdo, no intuito de saber as respostas do jogo.

A BNCC pontua como habilidade do Ensino de História a utilização das novas tecnologias de modo crítico. Desse modo, é fundamental a integração dessas tecnologias em sala de aula para que os alunos aprendam a usá-las de forma consciente (CAMARA, 2023).

A Base Nacional Comum Curricular (2018) evidencia a importância do uso de tecnologias na aula afirmando:

Nessa direção, a BNCC da área de Ciências Humanas prevê que, no Ensino Médio, sejam enfatizadas as aprendizagens dos estudantes relativas ao desafio de dialogar com o Outro e com as novas tecnologias. Considerando-se que as novas tecnologias exercem influência, às vezes negativa, outras vezes positiva, no conjunto das relações sociais, é necessário assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo (BRASIL 2018, p. 562).

Como nas perguntas do jogo somente uma tinha a resposta certa e eles tinham que decidir em grupo no consenso, houve um grande trabalho em equipe. Quando os alunos estavam divididos, com a metade da sala elegendo uma resposta e a outra metade a outra, eles expuseram as suas ideias,

promovendo assim o trânsito de diferentes ideias e visões. No final eles analisaram e escolheram uma questão, naturalmente a resposta que a maioria acreditava ser correta.

No final da aula, ao passar o jogo novamente, mas agora explicando quais as respostas certas, os alunos tiveram a oportunidade de tirar suas dúvidas sobre as perguntas e respostas. Contribuindo para a revisão e fixação do conteúdo estudado.

Uma das dificuldades envolvidas no processo foram a má qualidade da internet escolar. Ao pensar e preparar o jogo virtual foi levado em consideração o fato da escola não poder oferecer internet de qualidade para todos, por isso a escolha do jogo de questionário e a sua transmissão através do televisor na frente da sala, possibilitando que todos participassem da atividade.

Caso optasse por fazer um jogo individual com cada aluno com seu celular, a atividade não seria possível, por causa da má qualidade da internet escolar e muitos alunos não teriam créditos no celular para jogar. O que poderia ocasionar a exclusão de alguns alunos por não poder participar da atividade.

O ideal é que o professor sempre possua uma segunda opção que deve ser pensada no planejamento da aula. Caso a internet da escola não funcionasse ou estivesse muito lenta, como segunda opção disponível estava os dados móveis de uso pessoal que podiam ser roteados no momento da atividade lúdica.

A falta de dispositivos eletrônicos também é um grande empecilho na aplicação de jogos em sala de aula. No colégio que foi realizado a atividade não tinha computador, cabo HDMI. A escola só disponibilizava o televisor. O computador e o cabo HDMI usados na atividade foram de propriedade pessoal.

Apesar de todos as dificuldades impostas o uso de tecnologias em sala de aula é fundamental para enriquecer o ensino como aponta Aline Vanessa Locastre e Douglas Novais da Silva (2022)

E mesmo que a realidade se imponha (poucos equipamentos, pouca conexão à internet, formação inicial e docente insuficiente para o trabalho em rede) acreditamos ser preciso começar de algum modo. Para cada byte de mentira e negação que a formação docente esteja ancorada em perspectiva de uma prática passível de consolidar conhecimento escolar, resultante da análise crítica de documentos e debate historiográfico. Face a uma escola com poucos recursos e formação docente insuficiente para lidar com as demandas da cultura digital, componentes curriculares como o Estágio Supervisionado, podem ceder espaço para que os licenciados pensem em sua atuação no magistério a partir das mídias digitais e de sua utilização para fins pedagógicos (LOCASTRE; SILVA, 2022, p. 85).

Embora a utilização de tecnologias em sala de aula, na grande maioria das vezes, se torne algo desafiador para o docente, seja por falta de familiaridade com a tecnologia ou por falta de equipamentos e estrutura, o seu uso é possível e contribui para tornar o ensino mais atualizado e engajado.

## AGRADECIMENTOS

Esse trabalho não foi realizado de maneira individual. Ele só foi possível graças a participação de diversas pessoas. Para realizá-lo, utilizei os ensinamentos dos meus antigos professores do ensino básico até os da universidade. Um agradecimento especial a minha professora de Estágio Supervisionado IV que me instruiu para a realização dessa atividade, desde as aulas na universidade até as suas observações no estágio, seus conselhos, ensinamentos e instruções foram essenciais para essa atividade e toda a minha trajetória na matéria de Estágio Supervisionado.

No Colégio Estadual Polivalente recebi apoio da diretora e do professor regente da matéria de História, o qual prestou auxílio na tarefa de agendar o televisor e me familiarizar com o espaço escolar. Além disso, o professor regente me instruiu como agir em sala de aula, me informando sobre as características da turma como: a quantidade e perfil dos alunos, seus interesses e motivações. Para além das minhas observações no começo do Estágio Supervisionado, essas informações foram fundamentais para a criação e o planejamento da aula.

Um agradecimento especial aos estudantes que se dispuseram a participar das aulas e atividades. As aulas se transformaram em mais do que um lugar de conhecimento, mas principalmente um lugar de trocas de saberes, experiências que indubitavelmente contribuíram de forma significativa para a minha formação como professora.

## REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian, MORAN, José (Orgs). **Novas tecnologias para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BEZERRA, Holien Gonçalves. Ensino de História: Conteúdos e conceitos básicos. In: KARNAL, Leandro (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2007. Disponível em: <https://estagioshistoriamales.unilab.edu.br/wp-content/uploads/2022/05/KARNAL-L.-org.-Historia-na-sala-de-aula-LIV.pdf>. Acesso em: 28 out. 2024.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008. Disponível: <https://ppghistoria.furg.br/images/Selecao/bittencourt-circe-ensino-de-historia-fundamentos-e-metodospdf.pdf>. Acesso em: 28 out. 2024.

BLOCH, Marc. **Apologia da História ou o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. In: [https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em 28 out. 2024.

CAMARA, Daniele Corrêa. **Aprendizagem baseada em jogos no ensino de história: uma proposta de intervenção pedagógica**. 2023. 34 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós- Graduação Lato Sensu em Informática na Educação) - Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/3345>. Acesso em: 28 out. 2024.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e prática de ensino de história**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

GALVÃO, Suelen Mayane; VALLE, Herika Fabíola Barros de Souza Oliveira. Produção e utilização de jogos nas salas de aulas de História: uma possibilidade lúdica para aprendizagem significativa numa escola pública em educação básica em Roraima. In: ALMEIDA, Flávio Aparecido de (org.). **Ensino de História: histórias, memórias, perspectivas e interfaces**. 1ed. Guarujá, SP: Editora Científica, 2024. p. 156-168. Disponível em: <https://www.editoracientifica.com.br/books/isbn/978-65-89826-01-9>. Acesso em: 28 out. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LOCASTRE, Aline Vanessa; SILVA, Douglas Novais da. O absolutismo monárquico em podcasts: relato de sala de aula invertida no estágio supervisionado em História no oeste baiano (2019). In: LEITE, Priscilla Gontijo; BORGES, Cláudia Cristina do Lago; SZLACHTA JUNIOR, Arnaldo Martin (org.). **Ensino de História, Tecnologias e Metodologias Ativas: novas experiências e saberes escolares**. João Pessoa: CCTA, 2022. (Coleção Experimentos e reflexões sobre práticas no ensino de História, v. 1). Disponível em: [https://www.ccta.ufpb.br/editoraccta/contents/titulos/historia/ensino-de-historia-tecnologias-e-metodologias-ativas-novas-experiencias-e-saberes-escolares/v-1\\_tecnologias-e-metodologias-ativas.pdf](https://www.ccta.ufpb.br/editoraccta/contents/titulos/historia/ensino-de-historia-tecnologias-e-metodologias-ativas-novas-experiencias-e-saberes-escolares/v-1_tecnologias-e-metodologias-ativas.pdf). Acesso em: 28 out. 2024.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 11 ed. São Paulo: Cortez. 2008.

MORAN, José. Como transformar nossas escolas novas formas de ensinar a alunos sempre conectados. In: **Educação 3.0: Novas perspectivas para o ensino**. CARVALHO, Mônica (Org.). Porto Alegre, Sinepe/RS/Unisinos, 2017. Disponível em: [https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2017/08/transformar\\_escolas.pdf](https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2017/08/transformar_escolas.pdf). Acesso em: 28 out. 2024.

PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi. Por uma História prazerosa e consequente. In: KARNAL, Leandro (org.). **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2007. Disponível em: <https://estagioshistoriamales.unilab.edu.br/wp-content/uploads/2022/05/KARNAL-L.-org.-Historia-na-sala-de-aula-LIV.pdf>. Acesso em: 28 out. 2024.

*WORDWALL*. Disponível em: <https://wordwall.net>. Acesso em: 28 out. 2024.