



REDE
TEMPO
BRASIL



Boletim do Tempo Presente - ISSN 1981-3384

O Ensino de História e a Gamificação: o google forms como ferramenta didático pedagógica

Ronaldo de Jesus Nunes¹

A presente pesquisa tem como principal objetivo discutir sobre o Ensino de História e a gamificação: o google forms como ferramenta didático pedagógica. Do mesmo modo, procura mostrar a possibilidade de trabalhar o ensino de história usando ferramentas simples e gratuitas, visando um melhor processo de ensino-aprendizagem e a utilização das novas tecnologias da informação e comunicação. Nesse sentido, a junção da gamificação com o google forms é uma ferramenta capaz de transformar o ensino de história de uma forma mais dinâmica e interativa.

Diante disso, o trabalho visa discorrer sobre o ensino de história e as novas tecnologias da informação e comunicação e o uso da gamificação através do google forms em sala de aula, que se mostra ser capaz de transformar o processo de ensino aprendizagem com uma atividade de fácil elaboração e com ferramentas gratuitas. Outrossim, visa mostrar a utilização da gamificação utilizando o google forms como um recurso didático pedagógico para o ensino de história. Assim, sendo capaz de transformar o ensino de história de forma mais dinâmica e acompanhando o avanço tecnológico e possibilitando mostrar aos discentes e docentes que existem formas simples e fáceis de trabalhar usando uma metodologia ativa para desenvolvimento das habilidades e competências dos alunos. a escola enquanto formadora de cidadãos necessita fazer mudanças para conseguir acompanhar esse rápido avanço das tecnologias da informação e comunicação. Essas adequações envolvem tanto as escolas, quanto os professores e alunos.

A expressão Gamificação só foi usada pelas instituições de ensino no século XXI. Entretanto, essa ferramenta já era utilizada no século XX por algumas escolas mais modernas. A gamificação não consiste somente em atividades que envolvam jogos. Qualquer tarefa que envolvesse um sistema de recompensas, as "estrelinhas" se enquadram na técnica da gamificação voltada para o ensino. Desse modo, atividades que utilizam um sistema motivacional, redirecionamento, desafio, feedback e recompensas se caracterizam como jogos direcionados à educação. Assim, a gamificação é um modelo ou mecanismo dirigido para pessoas e com fins educativos nesse caso, tendo em vista que está direcionado para educação básica.

A gamificação é capaz de transformar esse ambiente em um espaço de ensino tecnológico, tornando um lugar muito mais atrativo e colaborativo que instiga o aluno a ser protagonista do seu aprendizado. Sendo assim, é necessário a utilização da tecnologia, seja através da gamificação como é trabalhado aqui ou através de filmes, vídeos ou músicas. A velocidade de informações transmitidas e de pessoas alcançadas pela internet por meio de tablets, celulares e computadores é gigante e a escola precisa acompanhar esse processo e tornar o ensino mais dinâmico e interativo.

O Google Forms, é uma plataforma gratuita que nos permite criar de forma rápida formulários ou questionários interativos, assim como nos permite obter resultados automáticos em forma de gráficos ou planilhas a partir do formulário respondido pelos alunos, o que facilita muito na análise dos resultados. Nessa perspectiva, a junção dessa plataforma como forma de gamificação é algo inovador e que possibilita a aprendizagem do ensino de história de forma interativa.

Para realização desse game é necessário de algumas etapas extra escolares- a leitura do assunto que será abordado, visando amadurecimento teórico do conteúdo a ser trabalhado e buscando pesquisar sobre outras referências, elaboração das questões e situações no Google forms

O ENSINO DE HISTÓRIA E A GAMIFICAÇÃO: O GOOGLE FORMS COMO FERRAMENTA DIDÁTICO PEDAGÓGICA

NUNES, R. J.

que serão abordadas e das reflexões a partir da alternativa escolhida pelo aluno e por último das imagens lúdicas.

Os alunos terão que imaginar que estão no século XVIII, na França, entre os anos de 1789-1799, e nesse contexto ele poderia tomar algumas decisões que marcaram esse período da História. Seu principal objetivo nessa atividade enquanto protagonista era escolher o melhor caminho para derrubar a monarquia absolutista e acabar com os privilégios que constituía o Antigo Regime Francês. No decorrer do formulário ele teria que tomar algumas decisões e se posicionar acerca de alguns acontecimentos da época. Essa atividade usando a gamificação contava com um sistema de desafio, motivacional, de feedback, tendo em vista que a medida das respostas eles tinham uma reflexão e um sistema de recompensas, que é uma medalha ou game over.

Desse modo, é possível trabalhar a história usando a gamificação e o google forms como uma ferramenta didática pedagógica. Podendo ocorrer uma maior interação dos alunos nas aulas com essa atividade, comparada às atividades tradicionais, bem como nota-se que através das planilhas dadas pelo google forms se os alunos aprenderam o conteúdo ou não. E à medida que as atividades foram sendo trabalhadas eles poderão desenvolver um melhor senso crítico, criativo e interpretativo dos fatos sociais, políticos, econômicos e históricos em geral.

Notas

¹ Graduando em História-Licenciatura plena pela Universidade Federal de Sergipe. Email: ronaldonunes000@gmail.com.

Referências bibliográficas:

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria. et al. Gamificação na educação. Pimenta Cultural, São Paulo, 2014. Disponível em: http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf. Acesso: 20/06/2022.

CARVALHO, Bruno Leal Pastor de. Professor de História desenvolve jogo inovador utilizando apenas formulário do Google (Notícia). In: Café História – história feita com cliques. Disponível: <https://www.cafehistoria.com.br/professor-de-historia-cria-jogo-inovador>. 1 mai. 2020. Acesso: 20/06/2022.

MATTASOGLIO NETO, Octavio. Inovação acadêmica e aprendizagem ativa (STHEMBrasil), Porto Alegre, 2017. 122p. Edição do Kindle.

MOURA, Mary Jones Ferreira de. O ensino de História e as novas tecnologias: da reflexão à ação pedagógica. 2009. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/anpuhnacional/S.25/ANPUH.S25.0923.pdf>. Acesso: 25/06/2022.