



XI SIMPÓSIO EM NEURODIDÁTICA E FORMAÇÃO DE PROFESSORES

PRESIDENTE FIGUEIREDO/AM – UFAM | 2025

AMAZÔNIA EM JOGO: A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DA HISTÓRIA DO AMAZONAS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Michelle da Silva Santos¹, Michelle Linares de Lima²

¹Seduc-AM (mi.silvasantos86@gmail.com)

²Seduc-AM (michelle.linares82@gmail.com)

RESUMO

O ensino da História regional na Amazônia enfrenta desafios como a escassez de fontes didáticas e o predomínio de abordagens tradicionais que desestimulam os estudantes e reforçam a colonialidade do saber. Este trabalho investiga a gamificação como metodologia ativa para o ensino da História do Amazonas nos anos finais do Ensino Fundamental em escolas de tempo integral da Zona Sul de Manaus. Fundamentado em autores como Kapp (2012) e nos aportes da neurociência, o projeto destaca que a aprendizagem é potencializada quando emoções positivas estão presentes, pois favorecem motivação, atenção e memória—fatores corroborados pela teoria de Wallon sobre a função estruturante do afeto no desenvolvimento. A pesquisa, de abordagem qualitativa e aplicada, utilizará estudo de caso com entrevistas, questionários e observações em turmas do 9º ano, com aplicação de atividades gamificadas sobre a História local. Espera-se que a gamificação promova maior engajamento, participação ativa e senso de pertencimento dos alunos, fortalecendo a valorização cultural e o letramento digital. Conclui-se que a integração entre gamificação e neurociência pode tornar o ensino da História regional mais dinâmico, inclusivo e significativo, contribuindo para a desconstrução de narrativas hegemônicas e para a formação de cidadãos críticos e conscientes de sua própria identidade histórica.

Palavras-chave: História; Amazônia; Gamificação; Neurociência; Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

O ensino da História regional enfrenta diversos desafios, dentre eles a escassez de fontes didáticas e a persistência da abordagem tradicional (“educação bancária”, conforme Paulo Freire), que favorece o desinteresse e a passividade discente. Essa situação reflete a “colonialidade do saber”, conceito desenvolvido por Aníbal Quijano (2000), que evidencia como os legados do colonialismo continuam moldando as formas de conhecimento e de organização social, marginalizando as narrativas regionais.

Diante disso, este projeto propõe a gamificação como uma metodologia ativa capaz de reverter esse quadro, buscando integrar cognição e emoções — elementos centrais investigados pela neurociência. Pesquisas da área indicam que o cérebro aprende de forma mais eficiente quando emoções positivas estão associadas ao processo, ativando sistemas de recompensa mediados pela dopamina, o que aumenta a motivação e a memória de longo prazo. Assim, a gamificação não apenas promove engajamento, mas também cria condições neurocognitivas favoráveis ao aprendizado.

Baseado em autores como Kapp (2012), que define a gamificação como a aplicação de elementos de jogos em contextos não-jogos, o estudo busca investigar como essa estratégia pode transformar o ensino da História regional, alinhando-o ao letramento digital e valorizando saberes locais para desconstruir narrativas hegemônicas.



XI SIMPÓSIO EM NEURODIDÁTICA E FORMAÇÃO DE PROFESSORES

PRESIDENTE FIGUEIREDO/AM – UFAM | 2025

REFERENCIAL TEÓRICO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta o ensino de História para a valorização de conteúdos regionais e a promoção da identidade cultural, ao mesmo tempo em que preconiza o desenvolvimento do pensamento científico, crítico e criativo. Em contraste com a abordagem tradicional, as metodologias ativas colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, estimulando sua autonomia e pensamento crítico (Souza, Iglesias e Pazin-Filho, 2014). O ensino da História regional faz-se importante com o intuito de suscitar o resgate da identidade cultural dos estudantes. Vale lembrar que os conteúdos referentes a esta temática não estão inseridos nos livros didáticos e cabe ao professor produzir os materiais didáticos necessários para ministrar os assuntos que podem ser associados aos conteúdos abordados na proposta curricular.

Nesse sentido, a neurociência oferece contribuições fundamentais para compreender os mecanismos do aprender. Wallon explica que a afetividade, a motricidade e a cognição são dimensões interdependentes, e que as emoções exercem papel estruturante no desenvolvimento. Estudos recentes em neuroeducação reforçam que estímulos prazerosos liberam neurotransmissores como dopamina e serotonina, os quais ampliam a plasticidade sináptica e fortalecem a consolidação da memória. Isso significa que os conhecimentos adquiridos em ambientes lúdicos e emocionalmente positivos tendem a ser mais duradouros.

É nesse ponto que a gamificação se mostra uma potente ferramenta pedagógica. Conforme Karl Kapp (2012), ela utiliza elementos de jogos para motivar e engajar, potencializando o ensino e o desenvolvimento do letramento digital. Ao associar prazer, desafio e cooperação, cria-se um contexto de aprendizagem que dialoga diretamente com os achados da neurociência sobre motivação, atenção e memória. Essa articulação fundamenta a proposta de transformar o ensino da História do Amazonas, tornando-o mais dinâmico e significativo, além de conectá-lo às narrativas históricas que cercam os estudantes.

METODOLOGIA

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e aplicada, configurando-se como um estudo de caso. O projeto será executado em cinco etapas principais.

Inicialmente, será realizada uma pesquisa bibliográfica e documental para fundamentar os conceitos-chave. Em seguida, a coleta de dados ocorrerá por meio de entrevistas semiestruturadas com professores e questionários aplicados a estudantes de duas turmas de 9º ano em uma escola de tempo integral da Zona Sul de Manaus, com o objetivo de analisar percepções e usos de recursos gamificados no ensino de História.

A etapa central consistirá na aplicação de atividades gamificadas (jogo da memória, quizzes, campo minado) sobre a História do Amazonas, considerando especialmente a importância das emoções e da motivação para a retenção do conhecimento, conforme apontam estudos neurocientíficos. Por fim, a análise dos resultados será feita por meio de observações em sala de aula, focadas em como a prática gamificada estimula a participação, a atenção sustentada e a expressão emocional dos alunos — fatores reconhecidos pela neurociência como fundamentais para a aprendizagem significativa. Serão também analisadas as produções dos alunos e realizadas novas entrevistas com professores e estudantes. Todo este processo de coleta e análise visa verificar a efetividade da gamificação em promover o engajamento, o letramento digital e a valorização da história e identidade regionais dos estudantes do Amazonas.



XI SIMPÓSIO EM NEURODIDÁTICA E FORMAÇÃO DE PROFESSORES

PRESIDENTE FIGUEIREDO/AM – UFAM | 2025

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado deste projeto, espera-se contribuir significativamente para o ensino da História regional na educação básica. Supõe-se que a aplicação de atividades gamificadas promova aumento no engajamento e motivação dos alunos, confirmando o que a neurociência indica sobre a relação entre emoção, recompensa e aprendizagem. Dessa forma, a metodologia ativa, aliada à tecnologia, pode transformar a postura passiva dos estudantes em participação ativa e autônoma na construção do conhecimento.

Além disso, espera-se que a pesquisa demonstre a efetividade da gamificação na valorização da identidade cultural e histórica regional. Ao interagir com conteúdos locais de forma lúdica e envolvente, os alunos tendem a desenvolver senso de pertencimento e a desconstruir narrativas hegemônicas influenciadas pela colonialidade do saber. O estudo também pretende fornecer dados que comprovem a contribuição da gamificação para o desenvolvimento do letramento digital e para a criação de condições neurocognitivas favoráveis à aprendizagem.

CONCLUSÃO

Este projeto se justifica pela necessidade de inovar o fazer pedagógico e alinhar o ensino de História às demandas da sociedade contemporânea. A gamificação se apresenta como uma ferramenta promissora para combater o desinteresse e fortalecer o protagonismo estudantil, ao mesmo tempo em que integra descobertas da neurociência sobre como aprendemos melhor: com emoção, desafio e motivação.

Com os resultados esperados, o estudo não apenas propõe um modelo pedagógico inovador para o contexto amazônico, mas também oferece contribuição teórica e metodológica às áreas de ensino de História, tecnologias educacionais e neurociência aplicada à educação. Busca-se, assim, inspirar novas estratégias que promovam uma educação inclusiva, significativa e conectada à realidade dos estudantes, preparando-os para se tornarem cidadãos críticos e conscientes de sua própria história.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradecemos a Deus, pela graça da vida, pela inspiração e pela força necessária para buscar conhecimento que possa transformar realidades. Nossa gratidão também se estende aos colegas de profissão pelo incentivo e troca de ideias, e às nossas famílias, pelo apoio incondicional e compreensão durante todo o processo. Por fim, agradecemos aos autores e pesquisadores que, com seus estudos, forneceram o fundamento teórico indispensável para este projeto.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.



XI SIMPÓSIO EM NEURODIDÁTICA E FORMAÇÃO DE PROFESSORES

PRESIDENTE FIGUEIREDO/AM – UFAM | 2025

KAPP, Karl. (2012). **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer.

SOUZA, C. da S.; IGLESIAS, AG; PAZIN-FILHO, A. **Metodologias ativas de ensino-aprendizagem na educação profissional em saúde: debate teórico-prático**. Ciência & Educação, v. 2, pág. 283-299, 2014.

QUIJANO, Aníbal. **Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina**. Revista Brasileira de Ciências Sociais, São Paulo, v. 15, n. 45, p. 117-131, jun. 2000.