Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID – 2025 - UFPB
InovEH: O JOGO EVOLUCY E A GAMIFICAÇÃO NA PRÁTICA DO ENSINO DE HISTÓRIA

Claudia Cristina do Lago;
Priscilla Gontijo Leite;
Fabio Gouveia Terceiro;
Gabriel Ribeiro Tome;
Daniel Beltrão Moreira Felix;
Cinthya Karolyne Gomes;
Martinho Guedes dos Santos Neto

Programa Prolicen
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes – CCHLA, Campus (I), João Pessoa- PB

RESUMO: O termo gamificação representa um método de aprendizagem através de jogos, de caráter dinâmico, inserido no contexto de metodologias ativas. Por ser entendido como um processo, e não o jogo em si, o uso da gamificação tem se expandido nas práticas educacionais e escolares, e em diferentes áreas do saber. Considerando a grande variedade de jogos eletrônicos ofertada pelo mercado, em que alguns trazem elementos com abordagens históricas, tais como Civilization, Assassin's Creed e Call of Duty, mas sem um crivo historiográfico, faz-se necessário pensarmos como esses jogos podem influenciar na percepção de jovens, e como o uso deles de forma responsável pode contribuir para a aprendizagem histórica a partir de práticas didáticas discutidas no espaço escolar. Partindo de trabalhos desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa InovEH (Dep. História/UFPB), o Projeto em questão tem como foco o desenvolvimento de dois jogos, o jogo eletrônico Evolucy 2 – Uma jornada pelas Américas, e o jogo de cartas Na trilha dos Homo. A proposta do Evolucy 2 é trabalhar de forma dinâmica o ensino sobre a pré-história das Américas, e a proposta do Na trilha dos Homo é ser uma ferramenta capaz de facilitar o ensino do processo de Hominização de forma interativa. Ambos os materiais foram desenvolvidos considerando as possibilidades didáticas e pedagógicas, a aplicação das metodologias ativas no ensino básico e as habilidades para a formação docente. Para o desenvolvimento de ambos os projetos, serão analisadas referências bibliográficas sobre o tema, levantamento e análise de jogos com temática histórica e desenvolvimento de jogos digitais e analógicos aplicados ao ensino de História.