



SEÇÃO: RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS

Abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação

Approaching content related to Afro-Brazilian and African History and Culture in teaching Sociology through gamification

Zelinda dos Santos Barros¹

orcid.org/0000-0003-0863-2398
zelindabarros@unilab.edu.br

Márcia Cândido

Issenguele¹

orcid.org/0009-0006-4318-4446
marciaissenguele@gmail.com

Recebido em: 29 out. 2023.

Aprovado em: 13 set. 2024.

Publicado em: 25 nov. 2024.

Resumo: Este artigo apresenta o relato da experiência de realização do projeto de pesquisa "Implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação", estudo de caso cujo objetivo inicial foi compreender as implicações sociais e pedagógicas da abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia no nível médio por meio da gamificação. A metodologia inicialmente desenhada não pôde ser executada devido aos percalços enfrentados ao longo da realização do projeto, que previa a realização de oficinas de produção de jogos digitais e grupos focais nas escolas, a fim de serem identificados os limites, os entraves e as possibilidades da gamificação no engajamento dos estudantes para o estudo dessa temática. Como alternativa diante das dificuldades encontradas, houve uma redefinição dos processos e resultados anteriormente previstos, com a produção de um *site* com recursos gamificados para subsidiar o processo de abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras nas aulas de Sociologia e indicação de *sites* relacionados.

Palavras-chave: Gamificação; jogos digitais; Sociologia; história e cultura afro-brasileiras e africanas.

Abstract: This article presents a report on the experience of the research project "Implications of approaching content related to Afro-Brazilian and African history and culture in the teaching of Sociology through gamification", a case study whose initial objective was to understand the social and pedagogical implications of approaching content related to Afro-Brazilian and African history and culture in teaching Sociology at secondary level through gamification. The initially designed methodology could not be implemented due to the setbacks encountered in carrying out the project, which included holding digital game production workshops and focus groups in schools, in order to identify the limits, obstacles and possibilities brought about by gamification. In the engagement of students in the study of this topic. As an alternative to the difficulties encountered, there was a redefinition of the processes and results initially foreseen with the production of a website with gamified resources to support the process of approaching content related to Afro-Brazilian History and Culture in Sociology classes and indication of related websites.

Keywords: Gamification; digital games; Sociology; Afro-Brazilian and African history and culture.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira, campus dos Malês, São Francisco do Conde, Bahia, Brasil.

Introdução

As transformações pelas quais vem passando a Educação e, nesse campo mais amplo, o ensino de Sociologia demandam a construção de novos caminhos (ou a atualização de alguns preexistentes) no sentido de contemplar as diferentes formas de aprender, num contexto de imersão tecnológica digital desigual. Antigas formas de produção e difusão de conhecimentos, baseadas na comunicação unidirecional, centradas na figura da(o) docente e voltadas à formação de hábitos e comportamentos padronizados por meio da disciplina, durante muito tempo reproduzidas em escolas e universidades, perderam espaço num contexto marcado pela necessidade de conhecimentos produzidos de modo interativo, colaborativo e com respeito às diferenças (Silva, 2014). Nesse contexto, a participação docente na seleção e na abordagem dos conteúdos continua sendo fundamental, evidenciando sua importância e sua implicação política e existencial no processo educativo.

Neste artigo, apresentaremos o relato da experiência de realização do projeto de pesquisa "Implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação", cujo objetivo inicial foi compreender as implicações sociais e pedagógicas da abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia no nível médio por meio da gamificação. O projeto, submetido pela Profa. Dra. Zelinda Barros ao edital PROPPG 02/2022 da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB), foi realizado no período de outubro de 2022 a setembro de 2023.

O artigo está dividido em três partes: na primeira parte, traça uma discussão sobre a implementação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003) no ensino de Sociologia; na segunda parte, explora como a gamificação pode ser uma ferramenta inovadora e eficaz para enfrentar os desafios do ensino de história e cultura afro-brasileiras na disciplina Sociologia, no Ensino Médio; na terceira e última parte, apresenta o relato descritivo da experiência

de desenvolvimento do projeto "Implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação" e os seus resultados. Por fim, apresentamos uma síntese da matéria discutida no decorrer do artigo, apontando para a necessidade de investimento na criação de uma ambiência institucional que favoreça o uso crítico de tecnologias digitais na educação, especialmente em instituições públicas.

A implementação da Lei n. 10.639/2003 no ensino de Sociologia

A Lei n. 10.639, promulgada em 9 de janeiro de 2003 (Brasil, 2003) pelo então presidente Luís Inácio Lula da Silva, alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996 ao incluir o artigo 26-A, que determina, nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, a obrigatoriedade do ensino de história e cultura afro-brasileiras, e o artigo 79-B, que inclui no calendário escolar o dia 20 de novembro como o Dia Nacional da Consciência Negra. A aprovação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003) é resultado de um longo processo de lutas do movimento negro brasileiro em sua reivindicação ao direito a uma educação que valorize a história e a cultura afro-brasileira nos currículos escolares e, principalmente, que contemple diferentes cosmovisões e formas de construir conhecimentos. Esse processo envolveu a participação de diversos indivíduos e organizações do movimento negro (abolicionistas, imprensa negra, ativistas, políticos, religiosas(os) de matrizes africanas, entre outros), bem como de antirracistas não negras(os), e foi impulsionado pela Conferência Mundial contra o Racismo, realizada em Durban, na África do Sul, de 31 de agosto a 8 de setembro de 2001, que colocou o Brasil sob pressão internacional para enfrentar o racismo e a discriminação racial em todas as esferas da sociedade.

A busca por equidade na educação passa, necessariamente, pela compreensão das diferentes experiências e vivências dos grupos étnicos que compõem a sociedade brasileira, e a Sociologia desempenha um papel central nesse processo. No contexto do ensino desse

componente curricular, a Lei n. 10.639 (Brasil, 2003) desempenha um papel fundamental ao promover a reflexão sobre a participação da população afrodescendente na formação da sociedade brasileira, bem como para a compreensão das dinâmicas sociais contemporâneas. O estudo da história e da cultura afro-brasileiras destaca-se como essencial para a compreensão da pluralidade cultural ao mesmo tempo em que fortalece o processo de reconhecimento e valorização da população negra, combatendo estereótipos raciais historicamente construídos. Devido à sua importância, esse conhecimento assume o caráter de ação valorativa (Santos, 2014), uma vez que, ao combater os estereótipos raciais historicamente construídos com o propósito de valorizar a população afro-brasileira nos sistemas de ensino, alcança e beneficia não somente as pessoas negras, mas também toda a população.

Sendo um componente curricular que busca compreender as relações sociais, a Sociologia encontra na Lei n. 10.639 (Brasil, 2003) uma oportunidade de enriquecimento de seu conteúdo programático na medida em que pode contribuir para desenvolver as competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), articulando-as à abordagem das dinâmicas sócio-históricas consideradas em sua diversidade. Além disso, também pode contribuir para o combate ao racismo que permeia a sociedade brasileira, confrontando-o com aspectos históricos e culturais que são fundamentais para a compreensão do Brasil contemporâneo. É possível ampliar o conhecimento das(os) estudantes e promover uma visão integrada do assunto por meio de uma abordagem da história e da cultura afro-brasileiras e africanas de modo interdisciplinar, o que proporcionará uma compreensão mais abrangente e acurada das diferentes relações que estruturam a sociedade brasileira, bem como da persistência de fenômenos como a desigualdade e a discriminação racial.

No entanto, é importante destacar que a efetiva implementação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003) no ensino de Sociologia requer não apenas a inclusão de conteúdos nos currículos e a for-

mação adequada das(os) professoras(es), mas também a disponibilização de materiais didáticos adequados e a promoção de atividades que estimulem o debate e a reflexão sobre as questões raciais. Da mesma forma, o ensino de História há muito tempo deixou de ser a mera repetição, sem reflexão, de fatos, nomes e datas para ser marcado pela reflexão e pelo desenvolvimento da criticidade dos estudantes, que deixaram de ser vistos como seres passivos e passaram a assumir o protagonismo do próprio processo de aprendizagem (Oliveira, 2017).

Diferentemente do que ocorre em outras áreas, a abordagem da história e da cultura afro-brasileiras enfrenta desafios que não são, necessariamente, ligados apenas ao modo como ocorre a abordagem e a aprendizagem dos conteúdos. A desinformação e o preconceito enraizado, especialmente em se tratando de docentes e gestoras(es) fundamentalistas religiosas(os), dificultam a compreensão da importância da inclusão da história e da cultura afro-brasileira no currículo de Sociologia.

A falta de recursos e materiais didáticos – especialmente livros e outros recursos –, que, no momento inicial de promulgação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003), foi apontada como um obstáculo à sua implementação, já não mais se sustenta, pois há uma profusão de materiais produzidos sobre a temática, com as mais variadas abordagens. No entanto, é fundamental que as escolas e as(os) educadoras(es) tenham acesso a materiais atualizados, diversificados e que, principalmente, retratem a história e a cultura afro-brasileiras livres de estereótipos.

A formação docente é um desafio persistente na implementação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003), sendo fundamental que os professores possuam formação específica sobre a temática para que possam abordá-la de maneira adequada em sala de aula. Desde que rompidas as barreiras erguidas pela desinformação e pelo fundamentalismo religioso, a formação docente contribuirá para que as(os) educadoras(es) se sintam seguras(os) ao tratar do assunto, além de garantir que o conteúdo seja abordado de forma adequada.

Gamificação para abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras na Sociologia

Nas últimas décadas, uma metodologia inovadora ganhou destaque na educação: a gamificação (Alves; Coutinho, 2016; Dickmann, 2021; Meira; Blikstein, 2020; Petry, A., 2016; Petry, L., 2016; Prensky, 2012; Rezende; Mesquita, 2017). Definida como a incorporação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, a gamificação tem o poder de transformar salas de aula em espaços dinâmicos de aprendizado, onde os estudantes se tornam protagonistas ativos do próprio processo educativo. Diante dos desafios relacionados à compreensão e à valorização das culturas afro-brasileiras, a aplicação da gamificação na abordagem da história e da cultura afro-brasileiras emerge como um recurso pedagógico promissor na medida em que promove a aprendizagem por meio do estímulo à cooperação e à colaboração, conectando esse processo ao universo das crianças e dos jovens.

Antes de continuarmos a discussão, é necessário distinguir o conceito de "jogo" do conceito de "gamificação", pois, mesmo sendo intimamente relacionados, possuem características distintas. Num livro clássico da Teoria dos Jogos, intitulado *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2000) define "jogo" como uma atividade voluntária exercida em determinados tempo e espaço, segundo regras consentidas, mas obrigatórias, com determinada finalidade, acompanhada de tensão e alegria no processo de jogar, que é exterior à vida habitual. Huizinga (2000) integra o conceito de jogo ao de cultura ao afirmar que a civilização surgiu e se desenvolve no e pelo jogo, o que também nos permite compreender o jogo fora dos marcos espaciais e temporais da nossa era, caracterizada pela imersão tecnológica digital e pela emergência dos jogos eletrônicos. Desenvolvidos nos anos 1960 e 1970, os primeiros *videogames*² e sistemas de entretenimento eletrônico pavimentaram o caminho para o desenvolvimento, na década

de 1980, dos "jogos sérios" (*serious games*), que envolvem jogos projetados para fins educacionais e de treinamento, e estabeleceram as bases para a aplicação de elementos de jogos na educação e em contextos profissionais.

Utilizado de forma incipiente na década de 1980, o conceito de "gamificação" começou a ganhar popularidade a partir de 2010, graças a uma série de artigos e conferências sobre o tema. No Brasil, a partir dos anos 2000, a gamificação despontou como um campo de pesquisa acadêmica promissor, com estudos explorando seus efeitos, desafios e melhores práticas³. O rápido aumento da educação *online* contribuiu para a gamificação obtivesse maior destaque e levou ao desenvolvimento de diversas plataformas e ferramentas de gamificação para empresas e instituições de ensino.

Segundo Alves, Minho e Diniz (2014, p. 77), a gamificação é "a construção de modelos, sistemas ou modos de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos games". Seu uso pode ser identificado em diferentes áreas, com propósitos distintos, como no comércio de bens e serviços, por meio dos programas de fidelidade e de milhagem, além de outras formas de estímulo ao consumo; em grupos de apoio mútuo, como o Alcoólicos Anônimos e seu sistema de pontos para estimular o processo de recuperação do consumo abusivo de álcool; no ambiente corporativo, por meio do destaque dado aos funcionários mais produtivos, como no "Funcionários do Mês", entre outros.

Na educação, a gamificação pode ser realizada de diferentes formas, dependendo dos objetivos de aprendizagem e das teorias que os fundamentam (Toyama; Rosa, 2023). Ela também pode servir para engajar as(os) estudantes de nível médio no estudo de história e cultura afro-brasileiras. Carlos Wilson R. Fernandes (2021, p. 99) destaca que

[...] gamificar não produz jogos, mas sim atividades que possuem elementos característicos de jogos. Isto significa que, para criar uma atividade gamificada, procura-se identificar que tipos de

² O primeiro *videogame* comercial, o *Pong*, foi lançado nos Estados Unidos em 1974.

³ Na Bahia, desde 2002 o Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais (GPCV), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), realiza ações que articulam ensino, pesquisa, extensão e desenvolvimento de ambientes interativos, especialmente *games*.

artefatos são usados pelos jogos para motivar e envolver os jogadores, e, a partir daí, busca-se implantar tais artefatos em um contexto fora dos jogos, de modo que estes incentivem intrinsecamente, e não apenas superficialmente, os indivíduos envolvidos na atividade em questão.

Na medida em que a gamificação ocupa-se da "construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos *games*" (Alves; Minho; Diniz, 2014, p. 77), é possível motivar as(os) alunas(os), estimular a participação delas(es) e fomentar o sentido de pertencimento das(os) estudantes envolvidas(os). Giacomoni e Pereira (2018) argumentam que, assim como os jogos, a gamificação também pode ajudar a desenvolver habilidades como a capacidade de análise, a tomada de decisões e a resolução de problemas, além de promover a interação social e a cooperação entre os alunos.

É possível realizar desafios de conhecimento sobre história e cultura afro-brasileiras que incluam música, dança, mitologia, eventos históricos, simulações históricas – incluindo recriação de eventos relevantes em que as(os) jogadoras(es) tomam decisões que afetam o curso da história, enquanto ganham recompensas e aprendem –, lições interativas sobre história e cultura afro-brasileiras, competições de conhecimento, *role-playing*⁴ etc.

É crucial que a gamificação seja usada de maneira responsável e implicada, evitando a exploração dos conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras de modo superficial. Utilizá-la em conjunto com outros recursos audiovisuais, como filmes, documentários e músicas, além dos livros, textos paradidáticos e atividades, é uma estratégia enriquecedora para a implementação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003). Tais recursos permitem uma abordagem mais envolvente da temática e contribuem para despertar o interesse das(os) estudantes. No entanto, assim como o otimismo inicial, que pode ser considerado exagerado, com a estrutura dos cursos a distância como garantia do sucesso de ações formativas nessa modalidade precisou ser

aplicado para o entendimento crítico do seu potencial, a gamificação não deve ser entendida como uma panaceia, pois, em se tratando do ensino de história e cultura afro-brasileiras, tanto o modo como o tema esteja relacionado na estrutura quanto a própria natureza do tema escolhido requerem abordagens específicas,

[...] uma vez que [o tema] é condicionado por fatores que extrapolam os outros elementos da estrutura do curso com os quais interage, como as representações sociais relacionadas ao tema e as ideologias que as sustentam (Barros, 2013, p. 47).

O racismo, a insuficiência da formação docente, o patrimonialismo e a infraestrutura precária são obstáculos que não podem ser desconsiderados.

Desenvolvimento e resultados do projeto

O ensino de Sociologia, ao refletir sobre as mudanças pelas quais passa a sociedade, reforça a necessidade de reflexão sobre as diferentes dimensões dos fenômenos (cultural, política, econômica etc.) de modo articulado, com a consideração das contribuições de outras áreas. Com a abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas em todo o currículo da Educação Básica, conforme determinado pela Lei n. 10.639 (Brasil, 2003), nós nos deparamos com o desafio de criar estratégias didáticas que aproximem os diferentes campos na abordagem da temática. Assumindo esse desafio, propusemos este projeto com a intenção de viabilizar um diálogo interdisciplinar que nos auxilie, a partir do ensino de Sociologia, a compreender de modo transdisciplinar as diferentes dimensões que compõem o social atuam e se interrelacionam na práxis educativa.

O projeto "Implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação" foi submetido pela Profa. Dra. Zelinda Barros ao edital PROPPG 02/2022 da UNILAB, que selecionou projetos para o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) da UNILAB (iniciação cientifi-

⁴ Neste tipo de jogo, os alunos assumem papéis de personagens afro-brasileiros históricos ou fictícios, enfrentam desafios relacionados à história e cultura e ganham pontos ao superá-los.

ca e ações afirmativas), PIBIC/CNPq (iniciação científica, ações afirmativas e iniciação científica júnior), PIBIC/FAPESB e BICT/FUNCAP. Com duração de um ano, foi realizado no período de outubro de 2022 a setembro de 2023 e contou com a colaboração inicial do bolsista de iniciação científica Felipe Nsako Pedro Paulo, estudante do curso de Bacharelado em Humanidades, substituído em dezembro de 2022 por Márcia Cândido Issemguele, estudante do curso de Licenciatura em Ciências Sociais.

Neste projeto, foi assumido o desafio de contribuir de modo mais amplo para o debate sobre a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos digitais no campo de estudos sobre Educação e Novas Tecnologias, bem como o desafio de desenvolver uma metodologia de ensino-aprendizagem "aberta, flexível e dialética", como proposta por Bridi, Araújo e Motim (2010), construída num espaço educativo caracterizado pela interatividade, tal como definida por Silva (2014). Para o alcance de tal propósito, foram inicialmente programadas as seguintes atividades:

- Levantamento de artigos que abordem a gamificação no ensino de Sociologia do Ensino Médio;
- Análise dos artigos, identificando e situando os temas no contexto das propostas pedagógicas neles contidas;
- Mapeamento de *sites* de divulgação de jogos digitais com temas relacionados à história e à cultura afro-brasileiras e africanas;
- Realização de oficinas de produção de jogos digitais para docentes de Sociologia e/ou Humanidades no Ensino Médio;
- Avaliação do processo de gamificação na abordagem de temas relacionados à história e à cultura afro-brasileiras em grupo focal reunindo 20 (vinte) docentes;
- Sistematização das informações sobre as implicações da gamificação na abordagem de temas relacionados à história e à cultura afro-brasileiras no Ensino Médio.

Para a produção do material da pesquisa, foi prevista a realização de duas oficinas de produção de jogos digitais voltados ao ensino de história e cultura afro-brasileiras e africanas em duas escolas Ensino Médio em São Francisco do Conde/BA. Todos os recursos didáticos gamificados construídos nas oficinas seriam desenvolvidos no Power Point, *software* que vem sendo largamente utilizado nas escolas públicas, principalmente para a apresentação de *slides*, mas que também pode ser utilizado no processo de gamificação das aulas e no desenvolvimento de jogos (Andrade; Abreu, 2020; Tobias, 2021).

Após a realização das oficinas, as(os) docentes que participassem das oficinas e docentes da Região Metropolitana de Salvador que trabalham no Ensino Médio em escolas da rede de ensino pública seriam convidadas(os) a responder a um questionário. Após a análise das respostas, seriam convidadas(os) a participar de um grupo focal 20 (vinte) docentes (10 que participaram das oficinas e 10 que não participaram) que utilizassem gamificação e jogos em suas aulas, e nesse grupo eles narrariam suas experiências. Posteriormente, seria feita a análise do material e seriam registrados os resultados num artigo a ser produzido em coautoria com o bolsista do projeto. De todas(os) as(os) docentes participantes da pesquisa seria solicitada autorização para uso das informações por meio de assinatura do Termo de Consentimento Informado.

Nos meses de março e abril de 2023, foram feitos contatos por *e-mail* com gestoras de escolas de nível médio do município de São Francisco do Conde. Apesar de duas terem respondido demonstrando interesse em participar do estudo, apenas uma marcou um encontro presencial na escola para que pudesse conhecer melhor a proposta. A apresentação do projeto e dos princípios da gamificação foi realizada no dia 10 de maio, das 8 às 17 horas, contando com a participação da gestora e de nove docentes da unidade escolar. Foi destacado que a gamificação não se limita a inserir jogos nas aulas, mas envolve incorporar elementos de jogos às atividades pedagógicas, considerando as diretrizes previstas nos planos

político-pedagógicos.

Durante a atividade, foi evidenciada a existência de professoras(es) com conhecimentos básicos sobre gamificação, e algumas(uns) delas(es) já aplicavam técnicas gamificadas em suas aulas. As percepções das(os) docentes sobre a relevância da gamificação como recurso pedagógico diferiam entre si, apesar de a maior parte das(os) docentes a considerar relevante para o engajamento das(os) estudantes, especialmente as(os) mais jovens. Um docente já familiarizado com o uso de tecnologias no cotidiano escolar considerou a gamificação ineficiente para estimular o engajamento das(os) discentes, pois recorre a recompensas superficiais e que geram dependência, como pontos e distintivos, em vez de envolver os participantes com narrativas mais profundas. Outro docente, apesar de aparentemente interessado, mostrou-se inseguro quanto ao processo de gamificação, considerando ser necessário o engajamento das(os) estudantes no processo de construção dos recursos gamificados. Três docentes mostraram-se bastante familiarizados com o uso de tecnologias digitais em seu fazer pedagógico, mas apenas uma demonstrou conhecimento acerca da gamificação. Três docentes, apesar de interessadas(os), não demonstraram ter conhecimento prévio sobre gamificação.

Na segunda parte do encontro, as(os) professoras(es) foram incentivadas(os) a criar roteiros de gamificação dos seus componentes curriculares, com base nos conteúdos em que os alunos apresentavam mais dificuldades. Os roteiros para atividades gamificadas foram adaptados para o PowerPoint e enviados por algumas(uns) docentes que não estavam familiarizados com o uso do *software* para a gamificação. Além da falta de familiaridade com o uso de tecnologia de parte das(os) docentes, foi possível observar que um(a) das(os) docentes digitalmente letradas(os) apresentava restrições à gamificação como recurso pedagógico e citou como exemplo uma experiência malsucedida no ensino de um conteúdo matemático. Percebeu-se que aspectos importantes da gamificação, como a preparação prévia das(os) estudantes, a mobilização dos seus

conhecimentos prévios e a progressão no nível de dificuldade não haviam sido observados. De modo geral, a oficina teve sucesso em apresentar o projeto e os princípios da gamificação às(aos) professoras(es), mas houve desafios em garantir o engajamento delas(es) na implementação efetiva das práticas pedagógicas devido à falta de participação nas etapas subsequentes previstas.

Em texto publicado em 2014, Alves, Minho e Diniz (2014, p. 83) constataram que "muitas vezes os professores não possuem imersão na cultura digital, não são jogadores e conseqüentemente não interagem com as mecânicas dos jogos para criarem práticas educativas gamificadas na escola". Após quase uma década, podemos afirmar que a situação nas escolas ainda não mudou significativamente.

Conhecer de perto a realidade de uma das escolas de São Francisco do Conde tornou possível perceber o quão distante estamos da inclusão digital nas escolas públicas, pois não havia laboratório de informática na escola visitada e parte significativa do corpo docente não tinha familiaridade com o uso de recursos tecnológicos digitais em seu fazer pedagógico. A situação de vulnerabilidade socioeconômica do público discente atendido pela escola também dificulta o processo de letramento digital. A escola visitada carece de melhorias urgentes, faltando também pessoal de apoio à realização de atividades essenciais, como a limpeza.

Após o encontro, foi criado um grupo no WhatsApp para comunicação, envio dos jogos criados a partir dos roteiros e marcação de futuros encontros, o que, infelizmente, não ocorreu. A falta de *feedback* adequado dos professores impediu o desenvolvimento do projeto, uma vez que a maioria não participou ativamente do grupo de acompanhamento da produção dos recursos gamificados, e quem se manifestou alegou sobrecarga.

Com a falta de acesso a uma das duas escolas e as dificuldades de participação na realização das atividades programadas no plano de trabalho enfrentadas pelas(os) docentes da escola visitada, o percurso foi redefinido, e alterou-se o que

havia sido previamente programado. Assim, em substituição ao trabalho *in loco* nas escolas, foi tomada a decisão de refletir sobre a experiência neste artigo, produzir recursos gamificados voltados à abordagem da história e da cultura afro-brasileiras no ensino de Sociologia e disponibilizá-los num *site* que inclui a indicação de outros *sites* onde docentes e demais pessoas interessadas possam encontrar jogos educativos e atividades gamificadas⁵.

A experiência de desenvolvimento de um projeto em que se pretendia explorar o potencial da gamificação como uma abordagem pedagógica inovadora no ensino de Sociologia no Ensino Médio revelou que os possíveis desdobramentos positivos da gamificação no contexto de implementação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003), como o aumento do engajamento dos estudantes e a melhoria de seu desempenho escolar, são acompanhados de desafios que precisam ser superados para a garantir a viabilidade de sua aplicação. Um desses desafios é a necessidade de formação docente para o uso de tecnologias digitais, de modo a permitir que adaptem as estratégias pedagógicas às necessidades de cada turma e suas particularidades socioculturais. Além disso, deve ser assegurada a infraestrutura necessária para o desenvolvimento de atividades pedagógicas compatíveis com o uso de tais tecnologias.

A sobrecarga docente, aliada às más condições infraestruturais das escolas, são obstáculos à participação docente em atividades de formação continuada. A sobrecarga docente é entendida não apenas como o número excessivo de horas efetivamente trabalhadas, mas também como a sobrecarga emocional decorrente do trabalho com pessoas em situação de vulnerabilidade socioeconômica e desamparo familiar, além dos casos de violência que vitimam membros da comunidade escolar e abalam psicologicamente as(os) profissionais envolvidas(os).

No contexto educacional, é importante garantir que a gamificação seja acessível a todos os par-

ticipantes, de acordo com suas habilidades ou seus recursos, o que requer o desenvolvimento de estratégias que considerem a acessibilidade e a equidade, fornecendo alternativas para pessoas com diferentes necessidades. Possíveis resistências poderão ser vencidas com uma boa comunicação dos objetivos e benefícios da gamificação para o processo de aprendizagem das(os) participantes, garantindo que entendam como ela poderá contribuir para o alcance dos objetivos de aprendizagem. Contudo, independentemente do contexto em que seja utilizada, é importante adaptar estratégias de gamificação para incorporar elementos e narrativas relevantes para diferentes perfis de estudantes.

Considerações finais

Num contexto social de luta para a efetivação da democracia, o ensino de história e cultura afro-brasileiras desempenha um papel fundamental. Embora tenhamos observado avanços significativos desde a implementação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003), ainda há muito a ser feito para garantir uma educação inclusiva e antirracista. É necessário investir em formação continuada para os docentes, ampliar o acesso a materiais e recursos didáticos que promovam a diversidade cultural e fortalecer parcerias com a comunidade externa, incluindo as universidades e organizações do Movimento Negro.

O projeto "Implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação" abordou questões cruciais no contexto da Educação Básica, buscando combinar a necessidade de educar para a diversidade cultural brasileira, especificamente a partir do conhecimento das culturas afro-brasileiras e africanas, às oportunidades proporcionadas pela gamificação. No entanto, a implementação desse projeto enfrentou uma série de desafios que merecem consideração.

Primeiramente, menciona-se a falta de infraestrutura tecnológica nas escolas públicas. A ausência de laboratórios de informática e recursos

⁵ Disponível em: www.gamificacaoafrobrasileiras.blogspot.com. Acesso em: 16 out. 2024.

tecnológicos adequados limitou a capacidade de realizar oficinas de produção de jogos digitais e a integração eficaz da gamificação no processo educacional. Essa limitação evidencia a disparidade de acesso à tecnologia e sua influência na eficácia da gamificação nas escolas públicas.

Um segundo desafio significativo foi a resistência à gamificação por parte das(os) professoras(es). Docentes mostraram relutância em adotar essa abordagem, seja por falta de familiaridade com os princípios da gamificação, seja por preocupações sobre sua eficácia no envolvimento das(os) estudantes. A resistência à mudança e a necessidade de um maior desenvolvimento profissional para as(os) educadoras(es) são questões críticas a serem abordadas. Além disso, a falta de alinhamento da gamificação com o currículo educacional também representou um desafio. Garantir que a gamificação esteja intrinsecamente ligada aos objetivos de aprendizado definidos pelos órgãos educacionais é crucial para que ela seja eficaz e relevante no contexto escolar.

A sobrecarga docente, tanto em termos de horas de trabalho quanto de carga emocional, também emergiu como um fator inibidor da participação efetiva no projeto. A realidade da vulnerabilidade socioeconômica das(os) estudantes e as condições precárias das escolas exigem uma abordagem cuidadosa na introdução da gamificação, para não sobrecarregar ainda mais as(os) educadoras(es). Por fim, a falta de *feedback* adequado e de engajamento contínuo das(os) professoras(es) após o primeiro encontro demonstrou a necessidade de um acompanhamento mais ativo e suporte contínuo para a implementação bem-sucedida da gamificação.

Em resumo, o projeto enfrentou diversos desafios que refletem obstáculos sistêmicos e culturais presentes nas escolas públicas de Ensino Médio. Para promover a gamificação de modo bem-sucedido, é necessário considerar questões de infraestrutura, resistência à mudança, alinhamento curricular e sobrecarga docente. A compreensão desses desafios é fundamental para melhorar a integração da gamificação nas escolas públicas e criar um ambiente de apren-

dizado mais envolvente e inclusivo.

Destaca-se a importância do desenvolvimento de pesquisas no campo da gamificação educacional que identifiquem e analisem propostas de intervenção pedagógicas criativas, que garantam uma educação de qualidade e inclusiva para todas(os) as(os) estudantes, examinando as estratégias utilizadas para implementação da Lei n. 10.639 (Brasil, 2003) e os desafios enfrentados nesse processo. Ainda que não seja considerada uma panaceia, a gamificação parte de um movimento mais amplo em direção a um ensino mais envolvente e eficaz. Por isso, é importante que sejam compartilhadas boas experiências e práticas exitosas, que podem servir como referência para docentes e instituições educacionais. Para tanto, faz-se necessário realizar pesquisas de acompanhamento para avaliar como a gamificação afeta o comportamento e o aprendizado das(os) participantes ao longo do tempo.

Referências

ALVES, L.; COUTINHO, I. J. (org.). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papirus, 2016.

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a Educação. In: FADEL, L. M. et al. (org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97.

ANDRADE, F. J. de; ABREU, E. E. Jogos educativos digitais construídos com Power Point. In: SILVA, E. K. S.; SILVA, E. L.; CORRÊA, A. M. S. (org.). *Objetos virtuais de aprendizagem na formação e prática docente*. João Pessoa: Ideia, 2020. p. 179-208.

BARROS, Z. dos S. *Implicações da formação à distância para o ensino de História e Cultura Afro-brasileiras*. 2013. Tese (Doutorado em Estudos Étnicos e Africanos) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

BRASIL. *Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003*. Altera a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10639.htm#:~:text=L10639&text=LEI%20No%2010.639%2C%20DE%209%20DE%20JANEIRO%20DE%202003.&text=Altera%20a%20Lei%20no.%22%2C%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%A2ncias. Acesso em: 26 out. 2024.

BRIDI, Maria Aparecida; ARAÚJO, Sílvia Maria de; MOTIM, Benilde Lenzi. *Ensinar e aprender Sociologia no ensino médio*. São Paulo: Contexto, 2010.

DICKMANN, I. O triângulo da gamificação: os três pilares para gamificar uma aula. In: DICKMANN, I. (org.). *Start: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas*. Chapecó: Livrológia, 2021. p. 13-34.

FERNANDES, C. W. R. Games, gamificação e o cenário educacional brasileiro. In: DICKMANN, I. (org.). *Start: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas*. Chapecó: Livrológia, 2021. p. 89-110.

GAMIFICAÇÃO AFRO-BRASILEIRAS. Disponível em: <https://gamificacaoafrobrasileiras.blogspot.com>. Acesso em: 26 out. 2024.

GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. Flertando com o caos: os jogos no ensino de História. In: GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. (org.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. p. 9-18.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MEIRA, L.; BLIKSTEIN, P. (org.). *Ludicidade, jogos e gamificação na aprendizagem*. Porto Alegre: Penso, 2020.

OLIVEIRA, M. G. Metodologias ativas no ensino de História. In: SILVA, A. R. L.; BIEGING, P.; BUSARELLO, R. I. (org.). *Metodologia ativa na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017. p. 68-85.

PETRY, A. S. Jogos digitais e aprendizagem: algumas evidências de pesquisa. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (org.). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papyrus, 2016. p. 43-60.

PETRY, L. C. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, L.; COUTINHO, I. de J. (org.). *Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências*. Campinas: Papyrus, 2016. p. 17-42.

PRENSKY, M. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Ed. SENAC, 2012.

REZENDE, B. A.; MESQUITA, V. S. O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura. In: SB-GAMES, 16., 2017, Curitiba. *Proceedings* [...]. Curitiba: [s. n.], 2017. p. 1004-1007. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175052.pdf>. Acesso em: 25 out. 2024.

SANTOS, S. A. *Educação: um pensamento negro contemporâneo*. São Paulo: Paco Editorial, 2014.

SILVA, M. *Sala de aula interativa: educação, comunicação, mídia clássica*. 7. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

TOBIAS, L. I. P. Power Point como ferramenta de gamificação em sala de aula. In: DICKMANN, I. (org.). *Start: como a gamificação e os jogos de aprendizagem estão transformando a práxis educativa atual com suas dinâmicas inovadoras e criativas*. Chapecó: Livrológia, 2021. p. 207-215.

TOYAMA, K.; ROSA, V. F. O uso de jogos didáticos no ensino de Ciências destinados às crianças com TDAH: uma análise em produções científicas. *Educação por Escrito*, Porto Alegre, v. 14, n. 1, p. e43285, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/2179-8435.2023.1.43285>. Acesso em: 25 out. 2024.

Zelinda dos Santos Barros

Doutora em Estudos Étnicos e Africanos pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), docente adjunta da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB) Coordenadora do projeto de pesquisa "Implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação", apoiado pela Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica/UNILAB, realizado de 2022-2023.

Márcia Cândido Issemguele

Bacharela em Humanidades pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB), estudante de Licenciatura em Ciências Sociais na UNILAB. Bolsista de iniciação científica do projeto de pesquisa "Implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação".

Endereço para correspondência:

ZELINDA DOS SANTOS BARROS

Rua Vila Joaquim, 158E

Saboeiro, 41180-190

Salvador, BA, Brasil

MÁRCIA CÂNDIDO ISSEMGUELE

Rua Manoel do Amaral, 77

Pitangueira, 43900-000

São Francisco do Conde, BA, Brasil

Os textos deste artigo foram revisados pela Texto Certo Assessoria Linguística e submetidos para validação dos autores antes da publicação.