



## **ABORDAGEM DE CONTEÚDOS RELACIONADOS À HISTÓRIA E CULTURA AFRO-BRASILEIRAS E AFRICANAS NO ENSINO DE SOCIOLOGIA POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO**

Marcia Issenguele<sup>1</sup>  
Zelinda Barros<sup>2</sup>

### **RESUMO**

Este resumo expandido apresenta o relato da experiência de realização 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”, estudo de caso cujo objetivo inicial foi compreender as implicações sociais e pedagógicas da abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia no nível médio por meio da gamificação. A metodologia inicialmente desenhada não pode ser executada devido aos percalços encontrados a 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 trazidos pela gamificação no engajamento dos estudantes para o estudo desta temática. Como alternativa diante das dificuldades encontradas, houve uma redefinição dos processos e resultados inicialmente previstos com a produção de um site com recursos gamificados para subsidiar o processo de abordagem de conteúdos relacionados à História e 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.

---

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Campus dos Malês, Discente, marciaissenguele@gmail.com<sup>1</sup>  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Campus dos Malês, Docente, zelindabarros@unilab.edu.br<sup>2</sup>



## INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo apresenta desafios significativos para a implementação da Lei nº 10.639/03, que também demanda a abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras no ensino de Sociologia. Este Resumo Expandido apresenta o relato da experiência 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”. O projeto analisou a gamificação como uma ferramenta inovadora para enfrentar os desafios do ensino de História e Cultura Afro-brasileiras na disciplina de Sociologia, no ensino médio, visando a compreensão das implicações sociais e pedagógicas dessa abordagem. O projeto foi submetido pela Prof<sup>ª</sup> Dr<sup>ª</sup> Zelinda Barros ao edital PROPPG 02/2022 da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB), que selecionou projetos para o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica PIBIC/UNILAB (IC e Af), PIBIC/CNPq (IC, Af e ICJ), 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 Issenguele, estudante do curso de Licenciatura em Ciências Sociais.

O projeto teve como objetivo geral identificar as implicações da abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação, e como objetivos específicos: refletir sobre o processo de gamificação e uso de jogos digitais no ensino de Sociologia no Ensino Médio; analisar como os conteúdos relacionados à História e Cultura Afro-brasileiras são gamificados pelas/os docentes e utilizados no ensino de Sociologia; compreender as implicações da gamificação na abordagem da temática História e Cultura Afro-brasileiras no ensino de Sociologia.

A seguir, apresentamos um relato da experiência de realização do projeto e seus principais resultados.

## METODOLOGIA

O projeto foi realizado de outubro de 2022 a setembro de 2023 e envolveu diversas etapas. Inicialmente, foi feita uma análise detalhada da legislação educacional relacionada e revisão bibliográfica sobre gamificação, especialmente voltada ao ensino médio e à abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras. Em seguida, foram mapeados recursos digitais relacionados à cultura afro-brasileira em sites que apresentavam jogos e atividades gamificadas sobre a temática. Nas reuniões semanais do Grupo de Estudo do projeto, foram discutidas questões relacionadas à pesquisa, o que nos ajudou na construção de saberes, sobretudo na construção dos recursos educativos.

Foi prevista a realização de oficinas de produção de jogos digitais em 2(duas) escolas de ensino médio do município de São Francisco do Conde (BA), focadas em temas afro-brasileiros, para que as/os docentes de Sociologia pudessem elaborar suas próprias atividades gamificadas e aplicá-las nas aulas. Posteriormente, seria distribuído um questionário às/aos professoras/es participantes para avaliar a eficácia da gamificação como estratégia pedagógica. Estas etapas não ocorreram devido ao que descrevemos a seguir. 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 gestoras responderem demonstrando interesse em participar do evento, apenas uma marcou um encontro presencial na escola para que pudesse conhecer melhor a proposta. A apresentação do projeto foi realizada no dia 10 de maio, das 8 às 17 horas, contando com a participação da gestora e de 7(sete) docentes da unidade escolar.

Um exercício realizado durante o encontro foi a criação de roteiros para atividades gamificadas, que foram adaptados para jogos em PowerPoint e enviadas/os por alguns/mas 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, pudemos observar que um dos/as docentes digitalmente letrados apresentava restrições à gamificação como recurso pedagógico. 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.

Ao nos depararmos com a dificuldade de acesso às escolas para a realização das atividades programadas no nosso plano de trabalho, redefinimos o nosso percurso e fomos levadas a alterar o que havia sido previamente programado. Assim, em substituição ao trabalho in loco nas escolas, decidimos produzir recursos gamificados voltados à abordagem da História e Cultura Afro-brasileiras no ensino de Sociologia e disponibilizá-los num site, incluindo o mapeamento de sites onde docentes e demais pessoas interessadas possam encontrar jogos educativos e atividades gamificadas (<https://gamificacaoafrobrasileiras.blogspot.com/>).

### **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

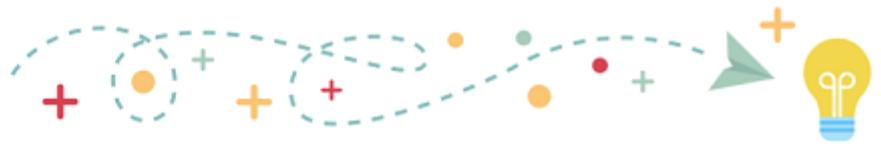
O ensino de Sociologia, ao refletir as mudanças pelas quais passa a sociedade, reforça a necessidade de refletirmos sobre as diferentes dimensões dos fenômenos (cultural, política, econômica, etc.) de modo articulado, com a consideração das contribuições de outras áreas. Com a abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras e africanas em todo o currículo da Educação Básica determinada pela Lei no 10.639/03, nos deparamos com o desafio de criar estratégias didáticas que aproximem os diferentes campos na abordagem a temática. Assumindo este desafio, propomos 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.

As transformações pelas quais vem passando a Educação e, neste campo mais amplo, o ensino de Sociologia, demandam a construção de novos caminhos (ou atualização de alguns preexistentes) no sentido de contemplar as diferentes formas de aprender, num contexto de imersão tecnológica digital desigual. O antigo modelo de produção e difusão de conhecimentos, baseado na comunicação unidirecional durante muito tempo reproduzido em escolas e universidades, centrado na figura da/o docente e voltado à formação de hábitos e comportamentos padronizados por meio da disciplina, perdeu espaço num contexto marcado pela necessidade de conhecimentos produzidos de modo interativo, colaborativo e com respeito às diferenças (SILVA, 2014). Ainda que não tenha deixado de existir, assim como a forma de dominação que o acompanha, permanece, no entanto, a participação do/a professor/a na seleção e abordagem dos conteúdos, evidenciando sua importância e implicação política e existencial no processo educativo.

A gamificação, ou seja, “uso dos elementos, estratégias e pensamentos dos jogos fora do contexto de um game, objetivando a participação efetiva dos envolvidos e a prática da resolução de problemas” (REZENDE & MESQUITA, 2017), vem sendo cada vez mais utilizada no comércio de bens e serviços, no cotidiano laboral ou em organizações sociais, fundamentando práticas que visam promover a motivação, o engajamento e a busca pela solução de problemas.

No espaço escolar, o processo de gamificação tem como proposta engajar os estudantes no processo de ensino-aprendizagem de modo a promover a construção e disseminação colaborativas de conhecimentos com o uso de recursos didáticos que incorporam, juntos ou separadamente, os principais elementos dos games: missão; enredo e personagens; níveis; objetivos; recursos e itens; colaboração e ajuda; desempenho e nível de experiência desenvolvido; pontuação (REZENDE & MESQUITA, op. cit.).

Marc Prensky, um dos pioneiros no estudo da aprendizagem baseada em jogos digitais, aponta como um dos



desafios desta aprendizagem “descobrir e inventar meios de incluir a reflexão e o pensamento crítico (seja embutido no jogo ou por meio de um processo de reflexão e avaliação com a orientação de um instrutor na aprendizagem e ainda torná-la um jogo divertido (PRENSKY, 2012, p. 82).

Assim como toda inovação tecnológica, educar por meio dos jogos encontra resistências que se orientam por interpretações equivocadas, como a visão do jogo um entretenimento que dispersa a atenção, incita à violência e promove o isolamento social - especificamente os videogames (LIMA, 2020). Além de contribuir para o envolvimento ativo das/os estudantes no processo de ensino-aprendizagem, os jogos, sejam estimulam o desenvolvimento de habilidades como “cooperação (agir intencionalmente em prol de uma meta comum), coordenação (sincronizar esforços e compartilhar recursos) e cocriação (produzir coletivamente um novo resultado)” (LIMA, op. cit., p. 8), fomentando o diálogo e estimulando práticas pedagógicas que incorporem elementos facilitadores do relacionamento entre os indivíduos no mundo atual (BARROS, 2012).

Meinerz (2018) explora a temática a partir do reconhecimento do potencial presente na apropriação do lúdico em experimentações pedagógicas de construção do conhecimento histórico na escola, justamente pela capacidade de criar vínculos entre os pares (jovens estudantes), dos pares com os mestres (adultos professores) e de ambos com os saberes e fazeres que circulam dentro e fora da sala de aula. Um dos desafios da educação também é a falta de interesse dos alunos pela disciplina em si da História e Sociologia. Entendemos que uma das formas de desconstruir a ideia que os alunos têm sobre a disciplina é ensinar Sociologia com o recurso à gamificação.

Por outro lado, de acordo com autores como Abreu e Andrade (2020), a aquisição do conhecimento sobre a tecnologia digital e sua aplicabilidade é necessária para ajustar o processo ensino-aprendizagem às novas demandas, ou seja, é um caminho para se alcançar uma educação mais pertinente ao contexto atual, pois, através dela, os educadores podem utilizar metodologias diferenciadas, que lhes permitirão desempenhar o seu trabalho de formação. Assim, os autores propõem uma educação que esteja imersa nas tecnologias digitais, mas, antes, destacam a necessidade da formação dos profissionais da educação para que o mesmo sistema se materialize.

Diante disto, os recursos digitais gamificados se configuram como um recurso metodológico que pode estimular a construção do conhecimento e desafiar os alunos, favorecendo o processo de aprender brincando/se divertindo, ajudando professores a vencerem o desafio de despertar nos discentes o interesse pelo conteúdo e a atenção durante as aulas.

O ensino de História e cultura afro-brasileiras não supre apenas a necessidade de colocar a população negra brasileira num lugar de destaque, mas de reconhecer o quanto foi e tem sido essencial no processo de formação da sociedade brasileira. Portanto, desconstruir as epistemologias eurocentradas por meio de uma educação antirracista é criar novos horizontes para as futuras gerações e afirmar, sobretudo, identidades negras, que têm sido apagadas pelo sistema neocolonial e imperialista.

Os jogos e os recursos digitais gamificados são muito importantes para a dinâmica escolar e são um dos caminhos para criarmos um sistema educativo mais interativo, partindo da desconstrução de saberes sobre os conteúdos relacionados ao Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana a fim de gerar novos saberes e também despertar um interesse significativo por parte dos alunos do ensino Médio sobre esses conteúdos.

Assumimos neste projeto o desafio de contribuir de modo mais amplo para o debate sobre gamificação e a aprendizagem baseada em jogos digitais no campo de estudos sobre Educação e Novas Tecnologias, bem como para o desenvolvimento de 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).



Conhecer de perto a realidade de uma das escolas do município de São Francisco do Conde (BA) nos fez perceber o quão distante estamos da inclusão digital nas escolas públicas, pois não há laboratório de informática na escola visitada e parte do corpo docente não tem familiaridade com o uso de recursos tecnológicos digitais em seu fazer pedagógico. A situação de vulnerabilidade socioeconômica das/os discentes que fazem parte do público atendido da escola também dificulta o processo de letramento digital. A infraestrutura da escola visitada carece de melhorias urgentes, faltando também pessoal de apoio à realização de atividades essenciais, como a limpeza da escola.

## CONCLUSÕES

A gamificação (DICKMANN, 2021) com a abordagem de conteúdos afro-brasileiros é um dos caminhos para fazer da educação brasileira um espaço de desconstrução e construção de novos saberes sobre a população afro-brasileira, uma vez que, segundo projeções estatísticas do IBGE (2022), representam 56,1% da população brasileira. É necessário conhecer a história e origem dos negros no Brasil para amenizar o preconceito sobre os mesmos, pois, lamentavelmente as escolas têm fracassado na implementação e efetivação da Lei Federal do Brasil 10.639/2003.

A gamificação, apesar dos desafios, mostrou-se uma estratégia eficaz para envolver os alunos no aprendizado sobre cultura afro-brasileira. No entanto, sua implementação bem-sucedida requer formação docente específica, infraestrutura adequada nas escolas e estratégias de comunicação eficazes para superar resistências. Apesar das dificuldades, a gamificação representa uma promissora abordagem pedagógica que pode transformar a maneira como os alunos aprendem sobre a cultura afro-brasileira, promovendo uma educação mais diversa, inclusiva e engajadora.

O projeto buscou compreender as implicações sociais e pedagógicas da abordagem de conteúdos relacionados à história e cultura afro-brasileiras e africanas no ensino de Sociologia por meio da gamificação. Os objetivos incluíram analisar os desafios na implementação da Lei nº 10.639/03, explorar a gamificação como uma ferramenta pedagógica eficaz e avaliar seus resultados no contexto educacional. A realização da pesquisa que nos possibilitou compreender as limitações da educação antirracista mediada por tecnologias digitais diante dos obstáculos encontrados no sistema público de educação, que vão desde infraestrutura precária à sobrecarga docente. O estudo destaca a necessidade contínua de pesquisas e práticas inovadoras no campo da educação para promover uma aprendizagem inclusiva e antirracista.

## AGRADECIMENTOS

Foi um momento muito proveitoso e de descobertas. Essa pesquisa não só contribuiu para o meu crescimento enquanto estudante e pesquisadora em crescimento, mas também enquanto Mulher Preta Africana na diáspora, pois sabemos das dificuldades que os povos pretos enfrentam, em especial as mulheres. No geral, foi uma experiência positiva e muito exploradora no que diz respeito a novos saberes e lugares. O programa foi bom para minha preparação como pesquisadora, e a coordenadora do projeto ajudou-me bastante para compreensão dos textos, produções dos jogos e durante o projeto todo.

Portanto, agradeço à FAPESB pela oportunidade, a coordenadora do projeto pelo apoio e por ter me permitido fazer parte desta equipe, e por fim, agradeço também a Unilab em conjunto com a coordenação do PIBIC, pois, esta pesquisa foi um momento de muito aprendizado e descoberta.

## REFERÊNCIAS

ABREU, Erica Edmajan de; ANDRADE, Francisco José de. Objetos virtuais de aprendizagem na formação e prática docente. In: SILVA, Egle Katarinne Souza da, et al (Org.). **Jogos Educativos Digitais Construídos**



com o PowerPoint. João Pessoa: Ideia, 2020. p. 179-208.

BARROS, Zelinda. Refletindo sobre o ensino de História e Cultura Afro-brasileiras à distância. Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores(as) Negros(as) - ABPN, v. 3, p. 101-116, 2012.

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

LIMA, Marcos R. Ornelas de. "Lições dos games para se pensar a reconstrução do espaço escolar ou como Super Mário pode dialogar com Paulo Freire". In: MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo (Org.). **Ludicidade, jogos e gamificação na aprendizagem.** Porto Alegre: Penso, 2020. p. 3-12.

MEINERZ, Carla Beatriz. **Jogos e ensino de história.** 1ª ed. In: SEAD/UFRGS (Coord.) Jogar com a História na sala de aula. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. Cap. 5, p. 73-85.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Pulo: Ed. SENAC, 2012.

REZENDE, B. A.; MESQUITA, V dos S. O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura. 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175052.pdf>

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa:** educação, comunicação, mídia clássica. 7ª Ed. São Paulo: Edições Loyola, 2014.