



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e
da Natureza
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina

CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

**ATIVIDADE GAMIFICADA NA PLATAFORMA CANVA SOBRE A
HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO**

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026



CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

**ATIVIDADE GAMIFICADA NA PLATAFORMA CANVA SOBRE A
HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO**

**Gamified activity on the Canva platform about the history of Imperial
Brazil.**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós- Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas no Ensino e Aprendizagem.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva.

CORNÉLIO PROCÓPIO
2026



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.





**Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina**



CAROLINE DE ALMEIDA VALETA

**METODOLOGIA ATIVA GAMIFICAÇÃO ENSINO E APRENDIZAGEM (MAGEA) NA
FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 14 de Agosto de 2026

Dr. Armando Paulo Da Silva, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Carina Zerbetto Segato Vendrameto, Doutorado - Secretaria de Educação do Estado do Paraná

Dr. Marcio Mendonca, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 14/08/2026.



SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	4
2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL	5
3. ATIVIDADES GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO	6
4. A HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO E A MAGEA	7
5. O PLANEJAMENTO DA ATIVIDADE.....	8
6. A ESTRUTURA DA ATIVIDADE GAMIFICADA	9
6.1. Questão 1	11
6.2. Questão 2	12
6.3. Questão 3	13
6.4. Questão 4	14
6.5. Questão 5	15
6.6. Questão 6	16
6.7. Questão 7	17
6.8. Questão 8	18
6.9. Questão 9	19
6.10. Questão 10	20
7. O <i>GOOGLE FORMS</i> PARA A ATIVIDADE	21
8. LINK DE ACESSO	21
9. CONSIDERAÇÕES	23
REFERÊNCIAS	24

1. APRESENTAÇÃO

O presente documento visa apresentar de maneira detalhada o Produto Educacional “Atividade Gamificada na Plataforma Canva sobre a História do Brasil Império” que foi idealizado para a formação educacional de nível básico, considerando a etapa Ensino Médio e as competências indicadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esta atividade SE trata de uma intervenção com a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA), considerando que os alunos do Ensino Médio podem utilizar dessa atividade em duas circunstâncias: a primeira como formato de avaliação diagnóstica, identificando o que ele se recorda e onde estão as lacunas que merecem um maior cuidado em relação ao conteúdo abordado e a segunda em caráter formativo, ou seja, como ferramenta que auxilia e engaja o aluno no processo enquanto ele acontece.

O Produto Educacional é composto por dois *links*, o primeiro *link* acessa o design no Canva que deve ser colocado em modo apresentação e como é um *quiz* a execução dele se dará apenas pelos cliques nos botões disponibilizados e o segundo *link* fornecerá as informações de erro e acerto do aluno por meio de um *Google Forms* que o aluno abrirá em um segundo aparelho. Então, o docente que utilizará a atividade gamificada poderá conduzir de duas formas: o aluno realiza de forma individual ou divide a sala em grupos. Nos dois formatos precisarão de dois aparelhos para a abertura dos dois links, por exemplo: um computador e um celular.

Dessa forma, o produto pode ser aplicado em escolas ou enviada a atividade para casa. Na escola deve considerar uma sala de informática com computadores ou aparelhos menores como *tablets* e celulares, pois sua configuração é compatível com vários tamanhos de tela, mas de preferência na posição horizontal (modo paisagem). Ele também pode ser fornecido como tarefa para os alunos realizarem em casa e para acessar a atividade gamificada, basta fornecer o link ou o *QRCode* – nunca disponibilizado em modo edição – que estão disponíveis neste documento para evitar que seja desconfigurada a atividade.

A atividade foi aplicada aos profissionais da educação, participantes do programa de mestrado multicampi Cornélio Procópio/Londrina da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), na disciplina de Metodologias Contemporâneas de Ensino, sob a responsabilidade do professor doutor Armando Paulo da Silva e, após aprimorada, a atividade está disponível em suas etapas neste documento e pode ser replicada inúmeras vezes, conforme

orientações que serão apresentadas, com o intuito de introduzir cada vez mais a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem.

2. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Origem do produto: Dissertação “Formação de professores na perspectiva de aprendizagem ativa, Metodologia Ativa Gamificação na formação continuada de professores”.

Área do Conhecimento: Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Finalidade: Fornecer ferramenta para professores que desejam utilizar metodologias ativas no ensino de História do Brasil e suas vertentes.

Público-alvo: Professores da educação básica que lecionam sobre a História do Brasil Império e que desejam utilizar metodologias ativas em seu contexto educacional.

Categoria deste produto: Atividade gamificada sobre Brasil Império baseada na Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) para professores.

Estruturação do Produto: A atividade gamificada é um *quiz*, possui 10 (dez) questões com 4 (quatro) alternativas cada sobre o Brasil Império, as mais fáceis com menos pontos e as mais difíceis com mais pontos. A atividade em seu *design* principal é acompanhada por um *Google Forms* que registrará acertos e erros e permite um possível *ranking* dos grupos.

Descrição do Impacto: Envolver os alunos no tema de forma motivada, autônoma, curiosa e com mecanismos sociais como competição e colaboração, permitindo também observar como está a construção de conhecimento dos alunos sobre o tema referido.

Descrição da Aplicabilidade: Pode ser aplicado por professores de História e suas vertentes, como itinerário formativo de Ciências Humanas e Sociais, considerando a educação básica e sendo aplicável para neurodivergentes por sua dinamicidade e design evolvente.

Descrição da Inovação: Uso de aparelhos tecnológicos a escolha do professor, como computadores, *Chrome books*, *tablets* e celulares. E a implementação da Metodologia Ativa Gamificação como proposta de inovação no processo de ensino e aprendizagem.

Descrição da Complexidade: A ideia gamificada envolve: aplicação em nível de educação básica, trabalho em equipe, motivação ao conteúdo com a utilização da MAGEA, utilização de recursos tecnológicos como Canva, *Google Forms* e aparelhos eletrônicos.

Avaliação do produto: Banca de qualificação e de defesa do produto mencionado.

Disponibilidade: Irrestrita, mas preservando os direitos autorais.

Divulgação: Em formato digital e *online*.

Idioma: Português.

Cidade: Cornélio Procopio – Paraná.

País: Brasil.

Ano: 2026.

3. ATIVIDADES GAMIFICADAS NA EDUCAÇÃO

A educação é uma área de produção humana que no século atual apresenta inúmeras dificuldades para alcançar bons resultados, os desafios atuais de ensino e aprendizagem envolvem todos os esforços que o professor precisa aplicar para que o processo não seja maçante e desinteressante para os alunos. Em contrapartida, muitos estudos atuais na área de educação apontam que as Metodologias Ativas podem ser um caminho favorável para os desafios docentes neste século XXI, pois ela tende a tocar em uma área humana que motiva, engaja, concede autonomia, impulsiona a trabalhar em equipe e entregar bons resultados.

Segundo Bacich e Moran (2018) a aprendizagem ativa aumenta a nossa flexibilidade cognitiva e isso pode superar modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes, dessa forma o professor posiciona-se como mediador e proporciona abertura para que seus alunos possam agir ativamente, tomar decisões, influenciar processos, buscar pelo conhecimento assertivo e caso seja equivocado tenha o feedback imediato, item que é um dos elementos do processo gamificado, mas que sempre conte com o docente que também é defendido pelos autores com o papel de orientador, tutor dos estudantes individualmente e nas atividades em grupo, nas quais os alunos são sempre protagonistas.

De maneira geral, faz-se necessário um olhar cuidadoso do professor durante a aplicação das atividades gamificadas, uma boa condução é a sensibilização das razões de determinada aplicação, incluindo de forma significativa no processo de ensino e aprendizagem a Metodologia indicada neste material que é a Metodologia Ativa Gamificação Ensino e Aprendizagem (MAGEA) com objetivo de melhorar o processo para uma geração conectada e que se interessa e busca por conexão, também defendido no livro *Brinco, logo aprendo*:

É urgente a reinvenção do professor como um mentor, um parceiro inspirador e experiente na apropriação dos novos recursos tecnológicos em favor de práticas de aprendizagem mais criativas. Vencer esse desafio é o que nos levará, nas escolas, nas empresas e na sociedade, a uma vivência mais plena e democrática do conhecimento e da tecnologia no século XXI.” (Schwartz, 2014, p.18)

É justo observar a conexão que existe entre tecnologia e o formato que a geração atual aprende, dessa forma a Gamificação traz o entusiasmo dos jogos, que todos já sentiram, associado a conexão de novos conteúdos escolares, e ao mencionar o entusiasmo é possível recordar dos elementos dos jogos que a Gamificação migra para ambientes de não jogo, sendo alguns deles: narração, pontuação, regras, recompensas, ranking, colaboração, competição, medalhas e muitos outros, como defendido por Burke (2015) a gamificação gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las a alcançar metas estabelecidas.

Em suma, atividades gamificadas na educação podem proporcionar bons resultados se conduzidas com propósito em busca de objetivos e metas pré-estabelecidas, considerando que encaminham os estudantes a autonomia, curiosidade e a busca por melhorarem seus conhecimentos para conseguirem resultados ainda melhores, desenvolvendo habilidades, melhorando comportamentos para um processo de ensino e aprendizagem aprimorado assim como também é solicitado pela Base Nacional Comum Curricular [...] a dizer que entre as competências da educação básica está a de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação [...] para se comunicar, acessar e disseminar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos (Brasil, 2018).

4. A HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO E A MAGEA

A escolha do tema Brasil Império para essa atividade gamificada justifica-se pela pesquisadora ser professora de História no Ensino Médio e notar ao longo de três anos – de 2023 a 2025 – trabalhados com as turmas de 1º a 3º que entre todos os temas do material de História, o que mais apresenta resistência dos alunos são os temas que envolvem a História do

Brasil que, mesmo fazendo parte de suas histórias, demonstram baixo nível de interesse em estudá-lo, fazendo que os professores busquem estratégias para contornar essa condição.

Essa observação foi a propulsora para o desenvolvimento da atividade *Império do Brasil – Quiz desafiador* pela pesquisadora, para ser aplicada em sala de aula ou lição de casa abordando os seguintes subtítulos gamificados: a primeira constituição brasileira, o período regencial, a Guerra do Paraguai, o Barão de Mauá e a industrialização brasileira, a independência e suas figuras importantes, o destaque do café, o poder moderador, as revoltas brasileiras e relações diplomáticas.

Vale ressaltar que a BNCC também alia Humanidades a necessidade do uso crítico de novas tecnologias, ao citar na área de Ciências Humanas e Sociais aplicadas que envolve as disciplinas de Filosofia, Geografia, História e Sociologia, que é preciso “assegurar aos estudantes a análise e o uso consciente e crítico dessas tecnologias, observando seus objetivos circunstanciais e suas finalidades a médio e longo prazos, explorando suas potencialidades e evidenciando seus limites na configuração do mundo contemporâneo” (Brasil, 2018, p.564).

5. O PLANEJAMENTO DA ATIVIDADE

Para o planejamento da atividade gamificada envolvendo a História do Brasil Império, observou-se o tema e as especificações abaixo descritas:

SUBSÍDIOS	DESCRIÇÃO
Referência Bibliográfica	ALVES, Flora. Gamification : como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2 ed. Rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015. BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora : uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB. BURKE, B. Gamificar : como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.
Tema	História do Brasil Imperial
Subtemas	A primeira constituição brasileira, o período regencial, a Guerra do Paraguai, o Barão de Mauá e a industrialização brasileira, a independência e suas figuras importantes, o destaque do café, o poder moderador, as revoltas brasileiras e relações diplomáticas.
Desafio	Inserir a Gamificação no ensino de História do Brasil.
Problema de pesquisa	Elaborar uma atividade gamificada sobre a História do Brasil Império que possa ser replicável.
Objetivo	Fornecer ferramentas para aplicação da MAGEA em História do Brasil.
Público-alvo	Alunos da Educação Básica.
Ambiente da aplicação	Sala de aula.

Recursos Tecnológicos	Canva, Genini, Google Forms e aparelhos tecnológicos.
Recursos Humanos	Professores dispostos a replicarem a atividade gamificada.

Fonte: Autoria Própria (2026)

Munidos destes tópicos acima, a Inteligência Artificial (IA) foi uma ferramenta para a elaboração das questões do quiz, alimentada com o seguinte prompt: “Crie um quiz sobre a história do Brasil com 10 perguntas desafiadoras e atrativas, abordando o período do Brasil Império. O quiz deve ter um formato interativo e dinâmico, com as seguintes características: Cada pergunta deve ter 4 opções de respostas, sendo apenas uma correta. As perguntas devem ser de níveis variados de dificuldade. O quiz deve ser adequado para [definir o público-alvo do quiz], deve ter um tom informativo e divertido, deve haver um feedback sobre a resposta escolhida, explicando por que ela está correta ou incorreta, deve haver uma mensagem de parabéns pela participação e um resumo do desempenho do jogador, com o número de acertos”. No próximo tópico será possível observar a resposta da IA aprimorada pela pesquisadora e inserida no design Canva da atividade gamificada.

6. A ESTRUTURA DA ATIVIDADE GAMIFICADA

A primeira visualização a atividade gamificada é a tela inicial, conforme Figura 1. Nela o participante pode iniciar o jogo ou optar por visualizar as regras que estão localizadas no canto superior esquerdo.

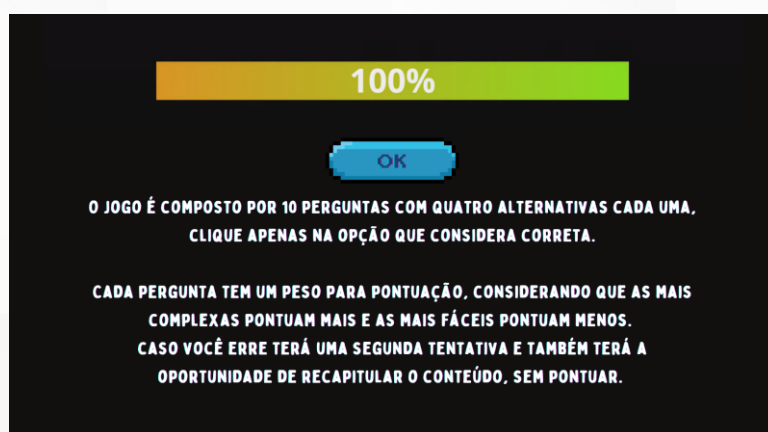
Figura 1 – Início da atividade gamificada



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Caso o participante clique no ponto de interrogação será direcionado para as regras que é um elemento do processo gamificado, segundo Alves (2015) elas constroem como a atividade gamificada vai funcionar, definindo sua sequência e as restrições. Na Figura 2, apresentam-se as regras da atividade gamificada.

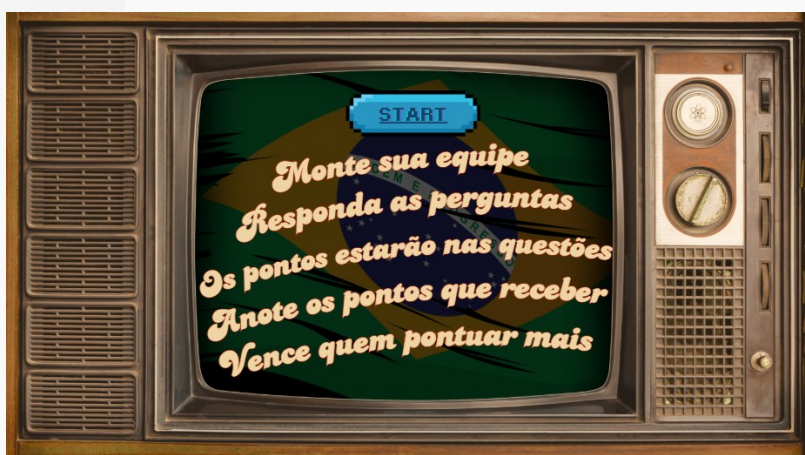
Figura 2 – Regras da atividade gamificada



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

A estrutura gamificada inicia com as orientações para os participantes a montarem suas equipes para responder as perguntas que terão seus pontos representados em cada uma, precisam também anotar os pontos que vão receber e quem receber mais pontos vence. Vale mencionar que o registro desses pontos pode ser realizado manualmente em um papel ou com o uso de um *Google Forms* que terá seu modelo disponibilizado neste documento. Na Figura 3, apresenta-se a imagem referente à esta etapa da atividade.

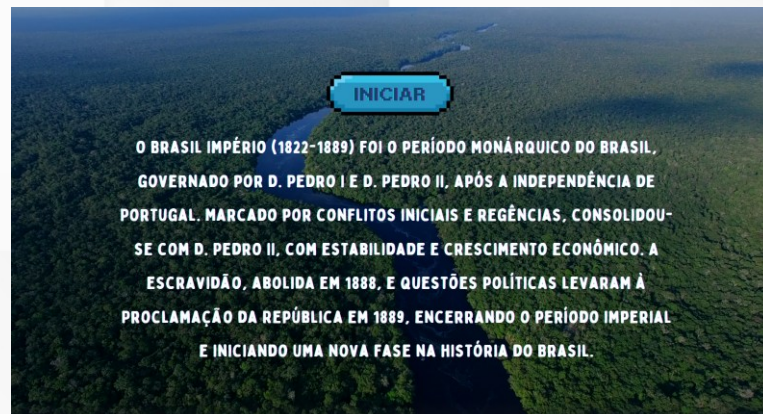
Figura 3 – Página de orientação da atividade gamificada



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

É realizada uma contextualização para localizar o aluno de qual período histórico será o quiz, envolvendo a narrativa que é um dos elementos da gamificação segundo Alves (2015) a narrativa precisa permitir aos jogadores uma correlação com o contexto, criando conexão e sentido com o ambiente em que estão. Na Figura 4, apresenta-se a contextualização da atividade gamificada.

Figura 4: Contextualização da atividade gamificada.



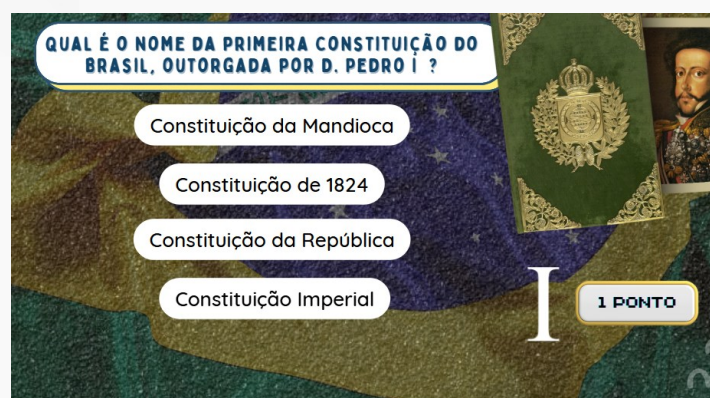
Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Ao clicar em iniciar o participante é direcionado para a primeira questão, neste momento é necessário alertá-los que também vão começar a anotar os pontos.

6.1. Questão 1

Na questão número 1, apresentada na Figura 5, aborda-se a primeira constituição brasileira que foi outorgada por Dom Pedro I, com 4 alternativas: Constituição da Mandioca, Constituição de 1824, Constituição da República e Constituição Imperial, valendo um ponto e com a alternativa correta sendo a Constituição de 1824.

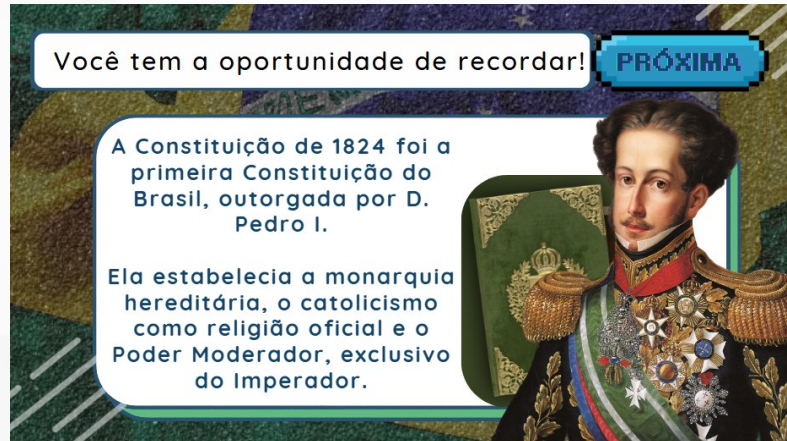
Figura 5: Questão 1 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

Em cada questão existe um *feedback* caso o participante erre. Conforme Figura 6, para esta questão o *feedback* é: “A Constituição de 1824 foi a primeira Constituição do Brasil, outorgada por D. Pedro I. Ela estabelecia a monarquia hereditária, o catolicismo como religião oficial e o Poder Moderador, exclusivo do Imperador”:

Figura 6: *Feedback* da questão 1 da atividade gamificada.

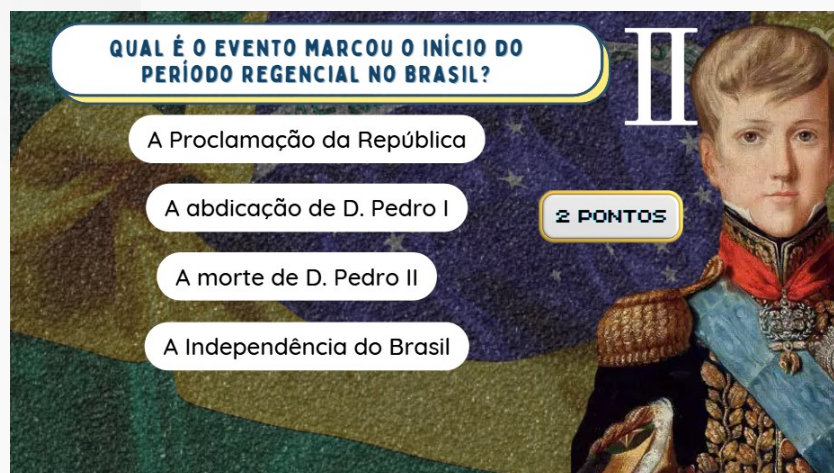


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.2. Questão 2

Na segunda questão, conforme Figura 7, aborda-se o Período Regencial, sinalizando que os participantes devem assinalar qual o acontecimento marcou o início deste período, valendo 2 (dois) pontos e com as alternativas: A Proclamação da República, A abdicação de Dom Pedro I, A morte de Dom Pedro II, a Independência do Brasil, sendo a alternativa correta a A abdicação de Dom Pedro I:

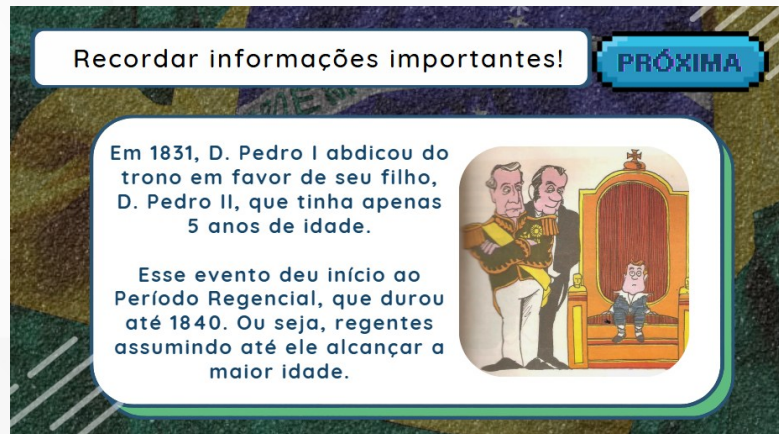
Figura 7: Questão 2 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O *feedback* desta questão, conforme Figura 8, foi: “Em 1831, D. Pedro I abdicou do trono em favor de seu filho, D. Pedro II, que tinha apenas 5 anos de idade. Esse evento deu início ao Período Regencial, que durou até 1840. Ou seja, regentes assumindo até ele alcançar a maior idade”:

Figura 8: *Feedback* da questão 2 da atividade gamificada.

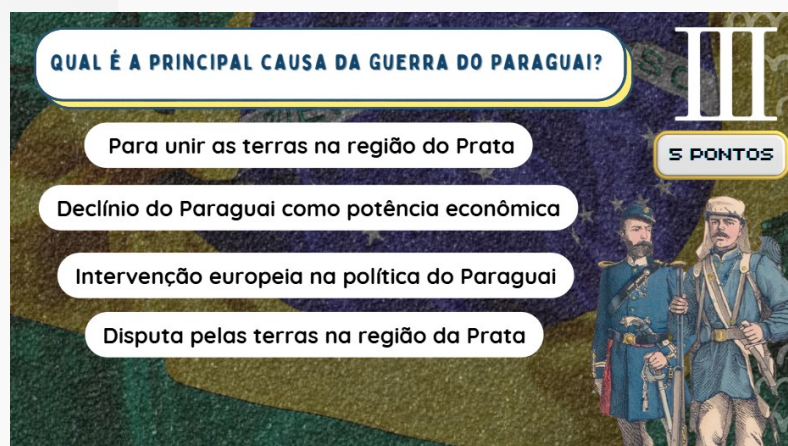


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.3. Questão 3

Na terceira questão, conforme Figura 9, aborda-se a principal causa da Guerra do Paraguai, valendo 5 (cinco) pontos e com as alternativas: para unir as terras na região do Prata, declínio do Paraguai como potência econômica, intervenção europeia na política do Paraguai e disputa pelas terras da região do Prata, sendo a alternativa correta a disputa pelas terras da região do Prata:

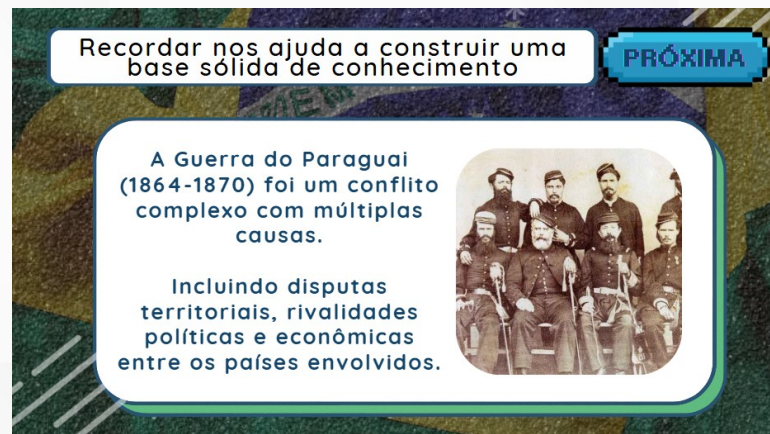
Figura 9: Questão 3 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 10, foi: “A Guerra do Paraguai (1864-1870) foi um conflito complexo com múltiplas causas. Incluindo disputas territoriais, rivalidades políticas e econômicas entre os países envolvidos”:

Figura 10: *Feedback* da questão 3 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.4. Questão 4

Na quarta questão, conforme Figura 11, aborda-se a construção da primeira ferroviária brasileira e quem a construiu, valendo 4 (quatro) pontos e com as alternativas: Dom Pedro II, Barão de Mauá, Duque de Caxias, Visconde de Ouro Preto, sendo a alternativa correta Barão de Mauá:

Figura 11: Questão 4 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O *feedback* desta questão foi, conforme Figura 12: “Irineu Evangelista de Sousa, o Barão de Mauá, foi um grande industrial e empreendedor, pioneiro em diversos setores”:

Figura 12: *Feedback* da questão 4 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.5. Questão 5

Na quinta questão, conforme Figura 13, aborda-se sobre o patriarca da independência, que recebeu esse nome por participar ativamente nos movimentos que findaram na independência do Brasil, valendo 3 (três) pontos e com as alternativas: José Bonifácio, Dom Pedro I, Marques de Pombal, e Frei Caneca, sendo a alternativa correta José Bonifácio:

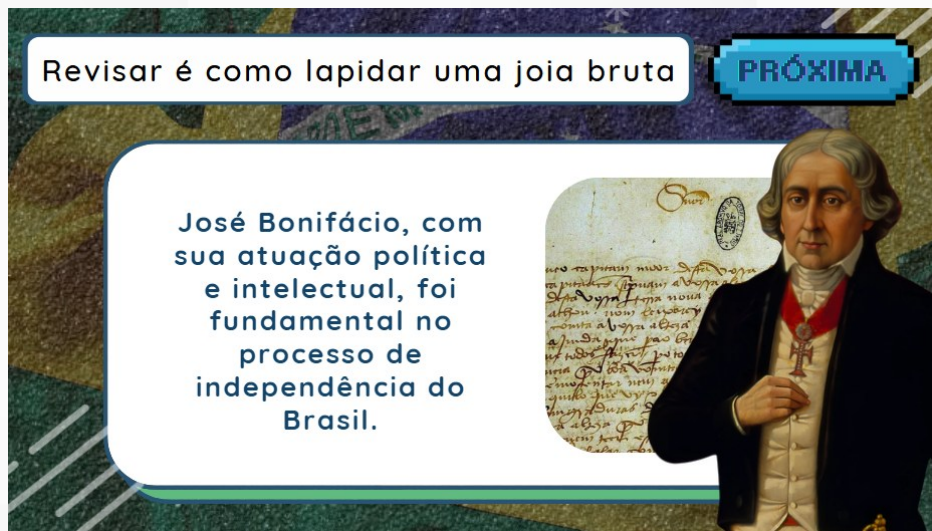
Figura 13: Questão 5 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 14, foi: “José Bonifácio, com sua atuação política e intelectual, foi fundamental no processo de independência do Brasil”:

Figura 14: *Feedback* da questão 5 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.6. Questão 6

Na sexta questão, conforme Figura 15, aborda-se o segundo reinado brasileiro, e qual foi o produto comercializado que trouxe para o Brasil um grande desenvolvimento econômico neste período, valendo 1 (um) ponto e com as alternativas: Algodão, Café, Cana-de-açúcar e borracha, sendo a alternativa correta o café:

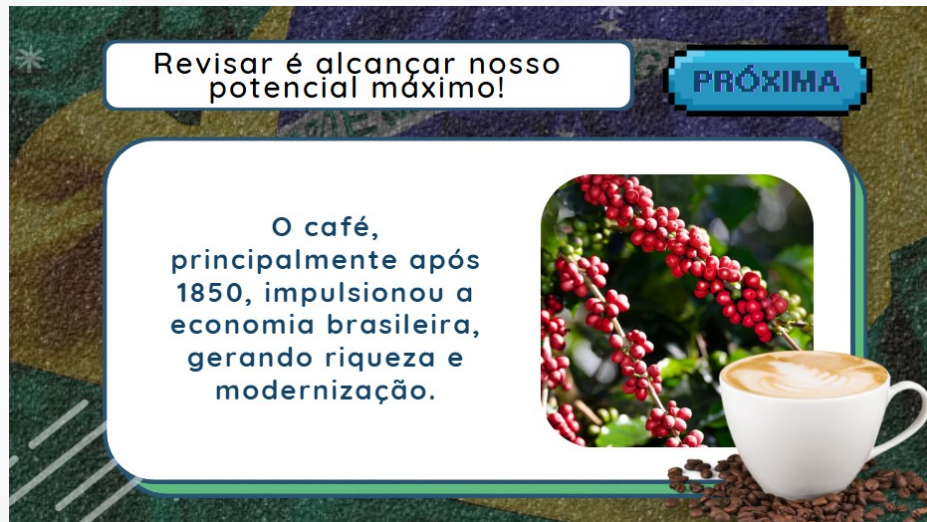
Figura 15: Questão 6 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 16, foi: “O café, principalmente após 1850, impulsionou a economia brasileira, gerando riqueza e modernização”:

Figura 16: *Feedback* da questão 6 da atividade gamificada.

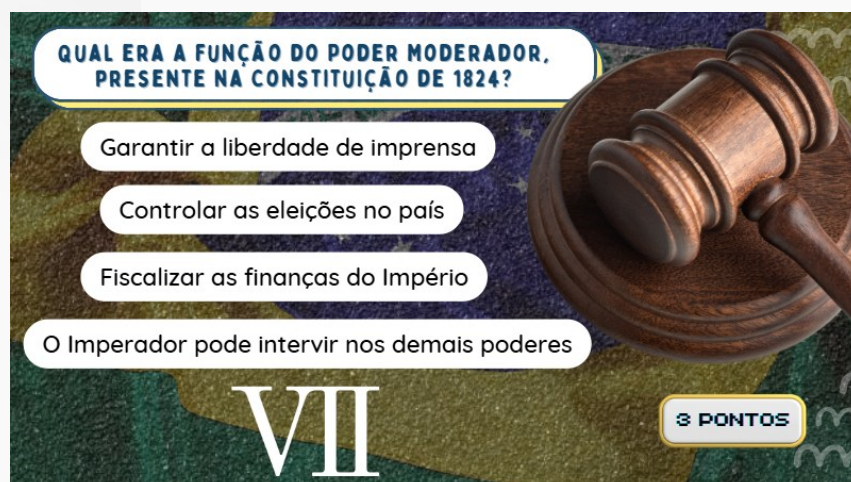


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.7. Questão 7

Na sétima questão, conforme Figura 17, aborda-se o poder moderador e quais funções eram destinadas a ele segundo a Constituição de 1824, valendo 3 (três) pontos e com as alternativas: garantir a liberdade de imprensa, controlar as eleições no país, fiscalizar as finanças do império, o imperador pode intervir nos demais poderes, sendo a alternativa correta o imperador pode intervir nos demais poderes:

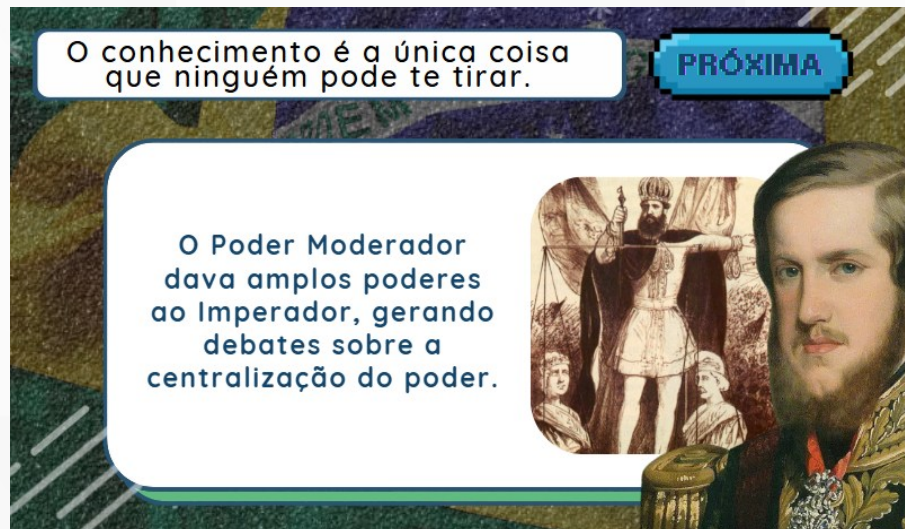
Figura 17: Questão 7 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 18, foi: “O Poder Moderador dava amplos poderes ao Imperador, gerando debates sobre a centralização do poder”:

Figura 18: *Feedback* da questão 7 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.8. Questão 8

Na oitava questão, conforme Figura 19, aborda-se a Revolta da Balaiada, um dos conflitos brasileiros conduzindo os participantes a apontarem em qual região ela aconteceu, valendo 4 (quatro) pontos e com as alternativas: Nordeste, Sul, Sudeste, Norte, sendo a alternativa correta o Nordeste:

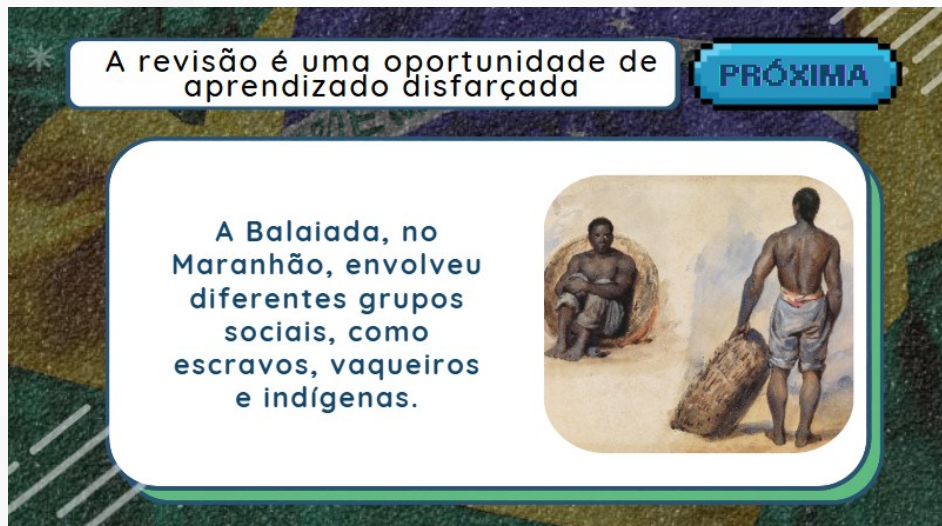
Figura 19: Questão 8 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 20, foi: “A Balaiada, no Maranhão, envolveu diferentes grupos sociais, como escravos, vaqueiros e indígenas”:

Figura 20: *Feedback* da questão 8 da atividade gamificada.

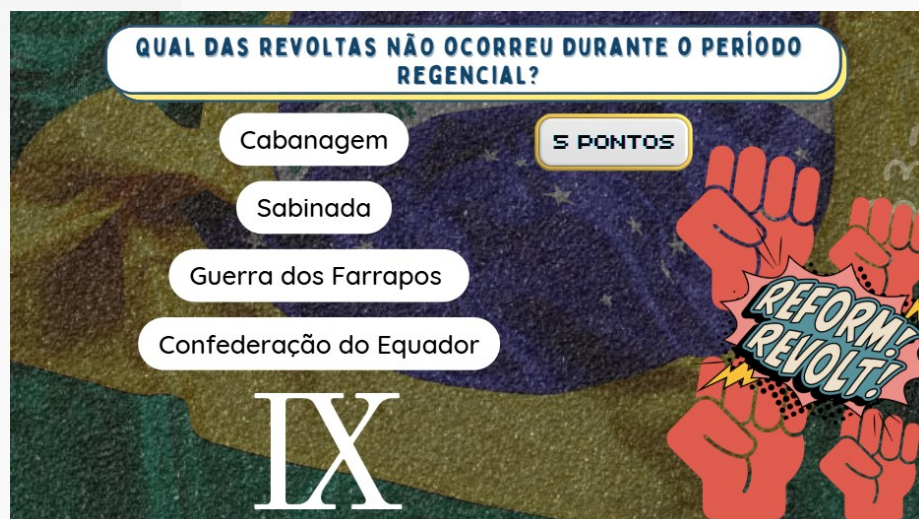


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.9. Questão 9

A nona questão, conforme Figura 21, aborda-se o período regencial, mas para identificar uma revolta que não ocorreu neste período, valendo 5 (cinco) pontos e com as alternativas: Cabanagem, Sabinada, Guerra dos Farrapos, Confederação do Equador, sendo a alternativa Confederação do Equador:

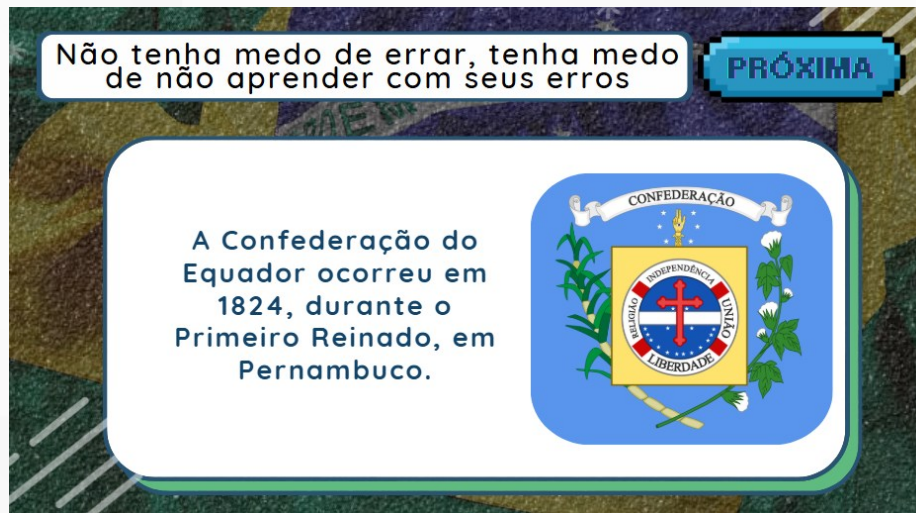
Figura 21: Questão 9 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 22, foi: “A Confederação do Equador ocorreu em 1824, durante o Primeiro Reinado, em Pernambuco”:

Figura 22: *Feedback* da questão 9 da atividade gamificada.

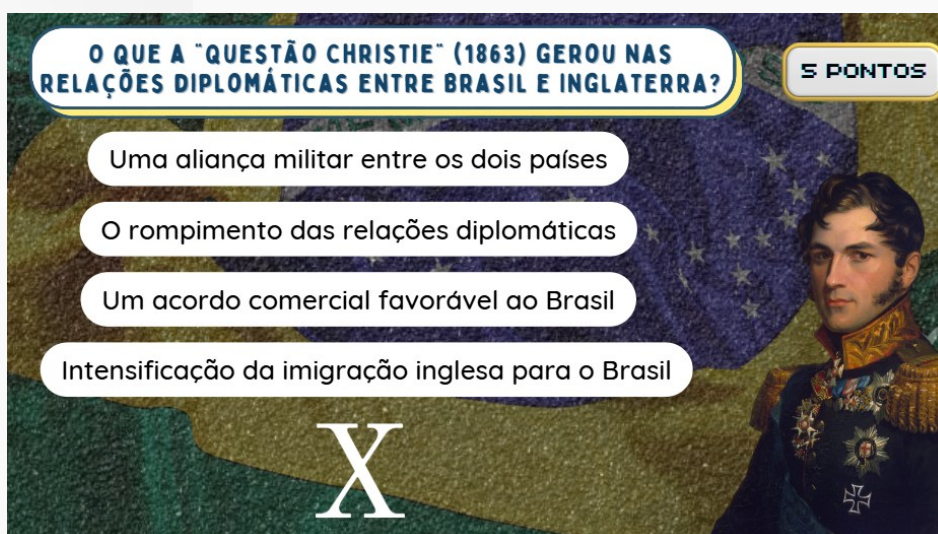


Fonte: Elaborado pela autora (2026)

6.10. Questão 10

A décima questão, conforme Figura 23, aborda-se a “Questão Christie envolvendo o Brasil e a Inglaterra”, valendo 5 (cinco) ponto e com as alternativas: uma aliança militar entre os dois países, o rompimento das relações diplomáticas, um acordo comercial favorável ao Brasil, intensificação da imigração inglesa para o Brasil, sendo a alternativa correta é o rompimento das relações diplomáticas:

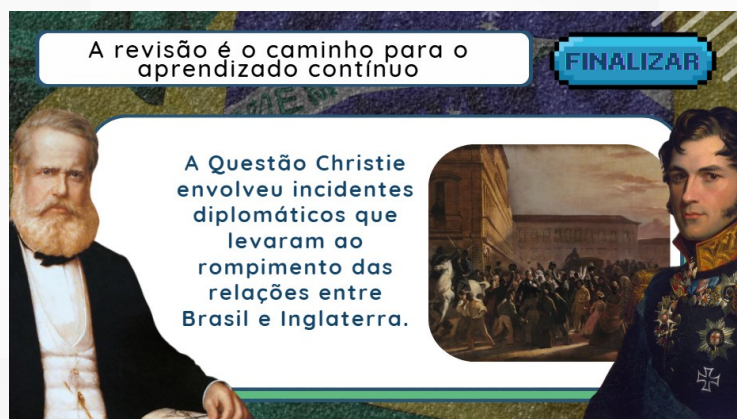
Figura 23: Questão 10 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

O feedback desta questão, conforme Figura 24, foi: “A Questão Christie envolveu incidentes diplomáticos que levaram ao rompimento das relações entre Brasil e Inglaterra”:

Figura 24: *Feedback* da questão 10 da atividade gamificada.



Fonte: Elaborado pela autora (2026)

7. O GOOGLE FORMS PARA A ATIVIDADE

Os formulários podem ser utilizado para somatório de pontuação, desta forma a indicação para eles é que as perguntas sejam objetivas, ou seja: “Você acertou a questão 1?”, com o objetivo apenas de registro, pois se assinalarem sim os pontos serão somados e se assinalarem em não os pontos serão nulos e dessa forma o professor também poderá observar os números de acerto e em qual ponto está acontecendo a maior dificuldade de sua turma com o conteúdo, vale mencionar que apesar de indicado o formulário esse registro pode acontecer no papel, só é preciso que os alunos participantes não deixem de anotar.

8. LINK DE ACESSO

Neste item fica disponibilizado o link da atividade gamificada Império do Brasil – Quiz desafiador para uso dos profissionais docentes dispostos a replicá-lo e o link de modelo para formulário que pode ser utilizado.

- Link *Império do Brasil – Quiz desafiador*:
<https://drive.google.com/file/d/1SUjieG6mmWT7cJmFFpUBBeDO9tkELYmL/view?usp=sharing>

- Link do modelo para *Google Forms*: <https://drive.google.com/file/d/15-TSG3TnYeF5KmwnYQXnRF1fot85V1rL/view?usp=sharing>

9. CONSIDERAÇÕES

De forma geral a utilização de atividades gamificadas no processo de ensino e aprendizagem vem para suprir a necessidade de mais engajamento e motivação, proporcionando resultados mais satisfatórios, pois o princípio desta ação metodológica se concentra em tornar o aluno um protagonista da construção do seu conhecimento por meio da motivação intrínseca e não por obrigação, impulsionando-os a aprender pelo prazer do desafio, como a atividade proposta neste produto educacional, que conduz a História do Brasil Império com a MAGEA na atividade gamificada proposta.

Inclusive, nesta proposta é possível identificar vários elementos que segundo Alves (2015) são utilizados para realizar a gamificação. Dentre eles: a narrativa que permite aos jogadores uma correlação com o contexto, criando conexão e sentido com o ambiente em que estão inseridos; as regras que constroem como a atividade gamificada vão funcionar, definindo sua sequência e as restrições; a pontuação que faz referência a quantidade de pontos acumulados ao decorrer da atividade, o *feedback* que traz a ideia de que o objetivo é alcançável podendo acompanhar seu progresso e escolhendo estratégias diferentes quando possível, bem como os mecanismos sociais que são elementos de dinâmica social, podendo ser amigos colaboradores ou oponentes, mas que causem interação.

Em suma, este produto educacional tem o intuito de mostrar ferramentas que podem ser utilizadas na aplicação da MAGEA em sala de aula por professores que buscam inovar sua prática docente. Com isso, podem replicar esta atividade educacional ou usá-la como parâmetro para a criação de novas atividades com esta metodologia ativa.

Caro leitor, a intenção é mais que apresentar uma possibilidade fechada de produto educacional, mas despertar para um mundo que tenha uma escola com alunos diferenciados.



REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 2.ed. São Paulo. DVS Editora, 2015. 195p. e-PUB. BRASIL.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. e-PUB.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>> Acesso em: 20 jan. 2026.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias / tradução Sieben Gruppe. São Paulo. DVS Editora, 2015.

