

BIOPRÁTICAS: A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO DE ZOOLOGIA

Rafael Alberto Moretto¹

rafael.alberto@baraodemaua.br

Janaina Fernanda de Souza Gonçalves Neto²

janaina.souza@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A gamificação, que pode ser definida como sendo a aplicação de elementos dos jogos em atividades do dia a dia para gerar motivação e interesse (Domingues, 2018), é um campo novo e cuja popularização foi acompanhada de um grande deslumbramento com o potencial do emprego destas ferramentas em conjunto com o uso de tecnologias modernas na construção de situações de aprendizado inovadoras. No ensino de Ciências e Biologia, a gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar estudantes e melhorar a aprendizagem. Estudos recentes (e. g. Deterding et al., 2011; Sailer et al., 2017) destacam que elementos de jogos, como pontuação, desafios e recompensas, aumentam a motivação e a retenção de conceitos complexos. O presente trabalho teve como objetivo utilizar a gamificação como recurso metodológico para o ensino de Zoologia, para uma aula realizada durante o desenvolvimento das atividades do projeto BioPráticas, oferecida para os alunos ingressantes no curso de Ciências Biológicas. Após um primeiro contato com a coleção dos espécimes do Museu de Zoologia, no laboratório, os alunos puderam explorar o material e anotar quais características eles julgavam mais importantes e diagnósticas para os diferentes grupos de animais expostos. Posteriormente, os alunos foram divididos de maneira aleatória em dois grupos e,

¹ Doutor e Mestre em Ciências pela Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto - FFCLRP-USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

² Doutora e Mestra em Biologia Animal pela Universidade Estadual de Campinas, UNICAMP

em cada rodada, um aluno de cada grupo era chamado para responder uma pergunta sobre um dos animais que eles analisaram. A pergunta era feita pelo docente e quem batesse primeiro na mesa teria o direito de responder primeiro. Caso o aluno que respondesse primeiro acertasse a pergunta, sua equipe recebia a pontuação (4 pontos). Se o aluno errasse, o seu adversário teria a chance de responder, recebendo a metade da pontuação (2 pontos), caso acertasse a questão. Se nenhum dos dois alunos acertasse, as equipes poderiam discutir a questão e a que acertasse receberia 1 ponto. Ao final do jogo (20 perguntas), a equipe que obtivesse a maior pontuação seria a vencedora, tendo sido informado que haveria uma premiação. Ambas as equipes receberam o prêmio após a conclusão da atividade, que consistiu em um pacote contendo doces e chocolate. A atividade foi bastante envolvente e os alunos participaram intensamente, discutindo os conceitos principais da Zoologia a medida que as perguntas iam sendo feitas. De maneira geral, o resultado foi bastante satisfatório e os alunos relataram ter gostado muito, demonstrando que, quando bem planejada, a gamificação se torna uma ferramenta poderosa para tornar o ensino de Ciências e Biologia mais dinâmico e significativo, podendo transformar conceitos biológicos complexos, como a classificação zoológica, em experiências envolventes, motivadoras e eficazes para diversos perfis de estudantes.

Palavras-chaves: Game-based learning. Ensino de Ciências e Biologia. Classificação zoológica.