

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

Rafael Alberto Moretto
rafael.alberto@baraodemaua.br

Janaina Fernanda de Souza Gonçalves Neto
janaina.souza@baraodemaua.br

INTRODUÇÃO

A gamificação pode ser definida como sendo a aplicação de elementos dos jogos em atividades do dia a dia para gerar motivação e interesse.

(Domingues, 2018)

Grande potencial de emprego em situações de aprendizado inovadoras.

A gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar estudantes e melhorar a aprendizagem

INTRODUÇÃO

Estudos recentes destacam que elementos de jogos, como pontuação, desafios e recompensas, aumentam a motivação e a retenção de conceitos complexos.

(Santaella *et al.*, 2018)

A gamificação oferece um ambiente rico para interações entre os jogadores e exploração por diferentes papéis sociais: aprendizado surgindo a partir da interação social ativa do indivíduo com o contexto sociocultural no qual está inserido (interação com professor e com os demais estudantes → ZDP).

(Vygotsky, 1978)

OBJETIVOS

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

METODOLOGIA

Análise do material da coleção de Zoologia da instituição, anotando as características diagnósticas de cada grupo, seguida de um jogo de perguntas e respostas, estilo “torta na cara” (*game-based learning*).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Depois do contato com a coleção de espécimes do Museu de Zoologia, os alunos foram divididos aleatoriamente em dois grupos, e 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.

RESULTADOS E DISCUSSÃO



RESULTADOS E DISCUSSÃO



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao final do jogo (20 perguntas), a equipe que obtivesse a maior pontuação seria a vencedora, tendo sido informado que haveria uma premiação, mas ambas as equipes receberam o prêmio após a conclusão da atividade, que consistiu em um pacote contendo doces e chocolate.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

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.

Referências bibliográficas

DOMINGUES, D. (2018). **O sentido da gamificação.** In: SANTAELLA, L.; NESTERIUK S.; FAVA, F. Gamificação em debate. 1ª Edição (Blucher). São Paulo p. 11-20.

SANTAELLA, L. (2018) **O hiato entre o game e a gamificação.** In: SANTAELLA, L.; JOHNSON, Steven. Surpreendente!: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro p. 121-148.

VYGOTSKY, Lev Semenovich Mind in society. Harvard university press. **Cambridge, MA**, 1978.

OBRIGADO!



UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE ITATIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré
Ribeirão Preto/SP

UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

www.barao demaua.br