

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

**Rafael Alberto Moretto**  
[rafael.alberto@baraodemaua.br](mailto:rafael.alberto@baraodemaua.br)

**Janaina Fernanda de Souza Gonçalves Neto**  
[janaina.souza@baraodemaua.br](mailto: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 ele 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

### 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

0800 18 35 66

[www.baraodemaui.br](http://www.baraodemaui.br)