

# Gamificação no processo de experiência de aprendizagem: o elo com o ensino

**Profa Dra Karina Furlani Zoccal**

Durante o processo ensino-aprendizagem, a gamificação, ou seja, a utilização de elementos de jogos em contextos da vida real, é uma ferramenta pedagógica atrativa para os adolescentes (Benedetti Filho et al., 2020; Neri et al., 2020).



Considera-se os jogos como instrumentos lúdicos que despertam interesse dos alunos, facilitando a interação professor-aluno, quando comparado com as metodologias tradicionais de passividade do aluno (Silva e Bianco, 2020).



No contexto da Microbiologia, o estudo das bactérias é visto como tema complexo devido à sua vasta quantidade de conteúdo. Logo, faz-se necessária a tomada de novas condutas, desvinculadas do modelo de aprendizagem mecânica, cuja proposta se baseia na memorização, passando, então, a ter como objetivo a construção de conhecimentos significativos.



O presente trabalho tem por objetivo desenvolver uma gincana, que foi nomeada de “ColorBac” com vistas à revisão dos assuntos relacionados ao conteúdo programático.



✓ Alunos do 5º Período do curso de Biomedicina Noturno na disciplina de Bacteriologia II.

✓ Etapas:

01) Discussão de casos clínicos norteadores.

02) Dia da gincana ColorBac, que consistiu em uma competição entre os grupos, de perguntas e respostas.





- ✓ Os grupos ficaram no fundo da sala e quando iam responder à pergunta projetada, um integrante do grupo corria e segurava a bola, que estava na lousa.
- ✓ Para vencer a ColorBac, o grupo tinha que atingir 10 pontos, ou seja, acertar 10 perguntas.





- ✓ Caso o aluno acertasse, o outro aluno, representante do grupo adversário, tinha uma parte do corpo pintada com guache. Caso o aluno respondesse de forma errada, a pergunta era repassada.





- ✓ Despertou o interesse dos alunos pelas aulas e conteúdos relacionados, proporcionando uma melhoria na fixação dos assuntos já vistos em sala de aula.
- ✓ Questões com grau de dificuldade fácil, médio e difícil.
- ✓ A tarefa exigiu esforço e maior concentração por parte dos grupos.
- ✓ Também foi possível notar maior tensão e competitividade dos alunos.





## ➤ O QUE FALTOU?????

- ✓ Questionário antes e após a gincana.
- ✓ Os alunos são competitivos.
- ✓ Tempo de preparo das atividades.





O desenvolvimento de atividades lúdicas podem contribuir significativamente no processo de ensino-aprendizagem, promovendo, de **forma atrativa e interativa**, o envolvimento dos estudantes na atividade. Assim, o uso de **novos recursos didáticos** nas aulas resulta em **ganhos no processo educativo**, levando em consideração que estimula uma melhor compreensão dos conteúdos abordados, facilita o processo de ensino-aprendizagem, **incentiva a participação dos alunos nas aulas** e, promove a interação entre os discentes.



- BENEDETTI FILHO, E.; CAVAGIS, A. D. M.; SANTOS, L. S. Jogo didático de cartas para revisões conceituais no ensino de Química Orgânica. *Experiências em Ensino de Ciências*, Cuiabá, v. 15, nº 3, p. 580-590, 2020.
- NERI, I. C. et al. Aprendizagem significativa e jogos didáticos: a utilização da roleta e de tabuleiro com cartas (RTCbio) no ensino de Biologia. *Brazilian Journal of Development*, São José dos Pinhais, v. 6, nº 5, p. 28.728-28.742, 2020.
- SILVA, J. C. S.; BIANCO, G. Jogos didáticos: a formação educativa através de uma aprendizagem significativa e um currículo adaptado por projetos. *Research, Society and Development*, São Paulo, v. 9, nº 9, p. e820997969-e820997969, 2020.
- MAHLOW, F. R. P.; SCALVI, R. M. F.; SCALVI, M. F.; RAMOS, G. G. F. Um role-playing game (RPG) pedagógico para o ensino de Astronomia. *Experiências em Ensino de Ciências*, Cuiabá, v. 15, nº 3, p. 263-283, 2020.
- SILVA, W. K. G; CAVALCANTI, D. R. Gincana como estratégia de ensino-aprendizagem sobre vírus no ensino de Ciências. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 22, nº 30, 2022.

# OBRIGADA !!!

karina.zoccal@baraodemaua.br



**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.baraodemaua.br](http://www.baraodemaua.br)