

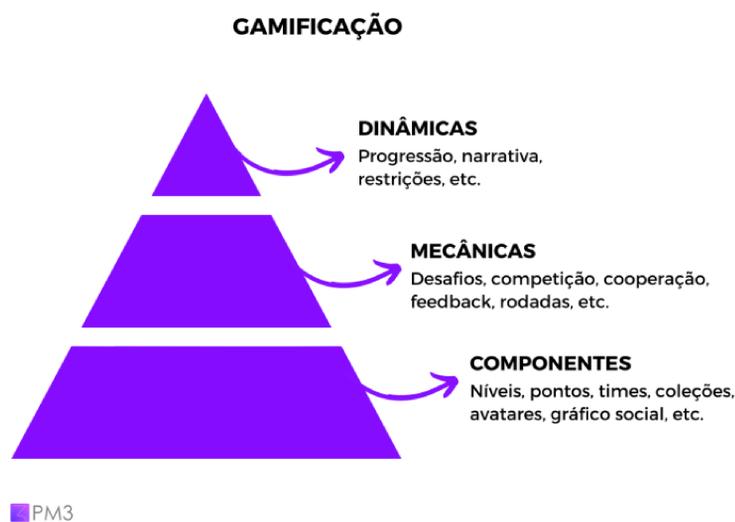
# GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: PROPOSTA DE MODELO PARTICIPATIVO PARA O ENSINO DE BIOLOGIA

Lucas Antunes de Lima (Acadêmico do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFCE)<sup>1</sup>  
Ana Beatriz Candido Freitas (Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFCE)<sup>2</sup>  
Alzeir Machado Rodrigues (Orientador)<sup>3</sup>

Email: lucas.antunes.lima@aluno.ifce.edu.br, ana.beatriz.candido07@aluno.ifce.edu.br, alzeir.rodrigues@ifce.edu.br<sup>3</sup>.

## 1. INTRODUÇÃO

A gamificação tem mostrado suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento. Além de promover a autonomia e desenvolver a criatividade dos alunos, ela também faz-se presente como uma forma descontraída e divertida de incentivar o estudo deles em qualquer área de aprendizado (COSTA et al., 2020).



## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

### REVISÃO DO CONTEÚDO

- Aula expositiva;
- Tirar dúvidas.

### JOGO

- Mostrar o modelo de jogo;
- Explicar o passo a passo.

### APLICAÇÃO

- Selecionar alunos para irem a frente da turma;
- Selecionar uma doença para o aluno realizar as perguntas;
- Auxiliar o restante da turma nas respostas sobre o tema.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta metodologia mostrou que existem diversas maneiras de trabalhar o ensino de ciências em sala de aula. Dentre os principais resultados observa que alguns conseguiram destaque como:

- Proatividade;
- Versatilidade;
- Empenho dos alunos;
- Criatividade.



Foto 1: Bolsista revisando o conteúdo antes da aplicação do jogo.



Foto 2: Aluna participando da atividade com a doença escolhida pelo bolsista após a revisão. Ao fundo está escrito na lousa o mesmo termo do postite para melhor visão do restante da turma.

## 4. CONCLUSÃO

Conclui-se que a gamificação mostra muito bem sua eficácia, e também torna o ambiente escolar mais dinâmico no processo educativo. Além da versatilidade do jogo utilizado, é de extrema importância ressaltar que os alunos mostram-se mais interessados na forma em que o conteúdo está sendo passado.

## 5. REFERÊNCIAS

Blog PM3. Gamificação: por que trabalhar esse método com sua equipe? **Cursos para Product Manager | Cursos PM3**, 23 jan. 2023. disponível: <https://www.cursospm3.com.br/blog/gamificacao/>

COSTA, C. E. S. et al. Aplicabilidade da gamificação em sala de aula em períodos de pandemia/Applicability of gamification in the classroom during pandemic periods. **Brazilian Journal of Development**, 20 out. 2020. v. 6, n. 10, p. 79789–79802.