GAMIFICANDO OS INVERTEBRADOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Luisa Brasil Viana Matta (Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas - IFAM)
Email: luisa.matta@ifam.edu.br

1.INTRODUÇÃO

A gamificação é o uso de elementos de jogos em ambientes que não são de jogos. O uso da gamificação na educação tem se mostrado uma metodologia eficaz pois gera um maior engajamento dos alunos e é capaz de mobilizar diferentes emoções que, por sua vez, são componentes importantes no processo de aprendizagem. O objetivo desse trabalho é relatar uma experiência de gamificação realizada em uma turma do 2° ano do Ensino Médio, na disciplina de biologia, que teve como tema os invertebrados. A propostas foi inserir elementos de jogos no tema invertebrados sem alterar seu conteúdo, o que é classificado como gamificação estrutural.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

No jogo, cada filo de invertebrados representava uma fase e dentro de cada fase deveriam ser cumpridas de 2 a 3 missões. Essas missões eram feitas em forma de atividades como cruzadinhas, resolução de problema, identificação de estruturas dos animais, dentre outras (FIGURA 1). Para cada missão cumprida, as equipes, formadas por 3 a 4 alunos, recebiam uma pontuação que ia de 200 a 800 pontos, e cada fase tinha a pontuação total de 1000 pontos. A equipe que conseguisse cumprir todas as missões recebia como recompensa uma medalha para cada fase concluída (FIGURA 1). O feedback das missões era feito de forma imediata, com apontamento dos erros e acertos em cada atividade.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A apresentação das regras e dinâmica do jogo na primeira aula foi importante para que os alunos não tivessem dúvidas e aceitassem participar do jogo de acordo com as normas estabelecidas.

Sempre era fornecido suporte teórico suficiente para a reaolução das atividades a partir de textos. Estudos indicam que a aprendizagem efetiva necessita de vários tipos de abordagem, com uso de diferentes recursos, porém, como tinhamos apenas 110 minutos de aula por semana e a maioria dos alunos não possuia acesso a internet optei por não utilizar outros recursos, além do textual.

O fornecimento de feedback imediato após a resolução de cada atividade foi muito eficiente, por apontar imediatamente os erros cometidos, sendo esse um dos elementos diferencias da gamificação, onde o erro é um elemento que faz parte do aprendizado e o aluno recebe outras chances de acertar. Ao longo das atividades foi observado um grande engajamento por parte dos alunos, com isso, um dos principais objetivos do uso da gamificação foi alcançado.

Também foi observada uma grande competitividade entre as equipes, que é esperada nesse tipo de atividade, mas deve ser administrada com cuidado para não gerar animosidade entre os alunos.

FIGURA 1. Exemplos de algumas das missões dadas aos alunos e de um a tabela de pontuação com as medalhas.

4. CONCLUSÃO

A partir da observação das atividades foi possível aferir que os alunos conseguiram atingir os objetivos de aprendizagem propostos, porém, para analisar se a aprendizagem foi efetiva, seriam necessárias outras estratégias de avaliação.

5. REFERÊNCIAS

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, *[S. l.]*, v. 6, n. 2, p. 44-65, 2015. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v6i2p44-65. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/89912. Acesso em: 20 set. 2023.

SILVA, Ronilson Fernandes da; MADRUGA, Adelson Carlos . Sala de aula em jogo: um relato de experiência sobre a aplicação de dois projetos de ensino com gamificação estrutural. *In*: CASTRO, Paula Almeida; SILVA, Géssika Cecília Carvalho da; CAVALCANTI, Ricardo Jorge de Sousa; SILVA, Givanildo da; SILVA, Alex Vieira da (Org.). **E-book CONEDU - Escola em tempos de conexões**. VIIed. Campina Grande, Paraíba: Editora Realize, 2021, v. 3, p. 1752-1779. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/ebooks/conedu/2021/ebook3/TRABALHO_EV150_MD7_SA100_ID4203_01112021133244.pdf. Acesso em: 20 set. 2023.