



GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA ESTRATÉGICA NO ENSINO DE BIOLOGIA NA REDE FEDERAL DE ENSINO

Hélio Guedes de Carvalho Junior¹
João Paulo Batista Dantas Fernandes²
Jeremias Alves de Araújo e Silva³

RESUMO

A utilização da gamificação no ensino médio é uma estratégia que utiliza elementos de jogos em atividades educacionais para engajar e motivar os estudantes a aprender. Pode ser aplicada em diferentes formatos, como jogos digitais, quizzes, desafios, entre outros, e tem como objetivo tornar o processo de aprendizagem mais interativo e divertido. Essa ferramenta tem demonstrado diversos benefícios como aumentar a participação e a motivação dos estudantes, além de promover o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e o pensamento crítico. Este projeto de pesquisa tem como objetivo principal, utilizar a gamificação para envolver e estimular estudantes no aprendizado de biologia, através de uma série de atividades comparando a eficácia do método entre turmas distintas de mesma série na Rede Federal de Ensino. Estas tarefas podem ser desenvolvidas em momentos síncronos, através de aulas expositivas e práticas utilizando elementos didáticos, como o uso de jogos digitais, quizzes, desafios, trabalhos em equipe, gincanas e debate. A avaliação dos alunos deve ocorrer através de atividades e participação em sala de aula, questionários referente ao assunto estudado na disciplina de biologia e apresentação de projetos utilizando formas de gamificação. Como resultados, espera-se observar: 1- Uma maior participação durante as aulas na turma onde os alunos trabalharam com gamificação; 2- Uma maior retenção do assunto visando cumprir com o objetivo dos desafios propostos; 3- O desenvolvimento de habilidades de interação social; 4- Uma linguagem mais simples para os conteúdos abordados; 5- Diferença no aprendizado entre as turmas comparadas, tendo maior/menor desempenho a turma que utilizou gamificação; Com estes resultados, poderemos comparar se a gamificação ajudou ou não no aprendizado de biologia, sendo necessário um maior aprofundamento na pesquisa para podermos declarar algo de forma mais determinante.

Palavras-chave: Didática, Estratégias de ensino, Jogos,

¹ Pós-Graduando em Ensino de Ciências Naturais e Matemática no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, helio.g.c.jr@gmail.com;

² Pós-Graduando em Ensino de Ciências Naturais e Matemática no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, joapaulofernandesads@outlook.com;

³ Orientador: Doutor em Ciências Sociais e Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, IFRN. E-mail: jeremias.alves@ifrn.edu.br;