

ORGANELAS E EU? - A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

João Vitor Rocha de Freitas¹, Danielle Boin Borges¹ e Letícia de Souza de Queiroz¹

¹Colégio Status – Campo Grande – MS

04joaofreitas@gmail.com, profdaniboin@gmail.com

Área/Subárea: Ciências Biológicas e da Saúde/Biologia Geral

Tipo de Pesquisa: (Científica)

Palavras-chave: Educação, Engajamento, Aprendizado

Introdução

Atualmente, a educação em geral tem enfrentado desafios evolutivos que requerem abordagens inovadoras a fim de cativar e, ao mesmo tempo, envolver os alunos de maneira notória. Ademais, é crucial adotar abordagens mais envolventes na educação, pois a desmotivação e a falta de engajamento são obstáculos pertinentes na busca pela aprendizagem eficaz. Dessa forma, a gamificação é um fenômeno que vem sendo estudado como uma possibilidade de aplicação, no meio educacional, almejando o engajamento e a motivação dos estudantes para que possam aprender e, dessa maneira, trazendo benefícios para a educação (Santos et al; 2019). Devido a isso, esse contraponto promissor trata-se da utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos (Griffin, 2014). Com isso, emerge o projeto de juntar a gamificação com a educação, a fim de, despertar o interesse genuíno do aluno, alinhado com a natureza curiosa dos seres humanos, exacerbada pela gratificação da competição, foi criado um jogo sugestionado pelo “Quem eu sou?” com biologia celular, com efeito, de gerar maior interesse e comprometimento por parte dos estudantes, e também, desmistificar a visão da sociedade sob a gamificação. Por conseguinte, por meio desse projeto, espera-se não apenas problematizar a educação tradicional atual, como também sugerir uma solução inovadora e que transforme a experiência de aprendizagem escolar em uma jornada dinâmica e recompensadora.

Metodologia

Será aplicado um jogo de biologia celular, inspirado no “Quem eu sou?”, (Figura 1) de no mínimo dois jogadores, a dinâmica funcionará assim: um jogador irá colocar o óculos com uma carta contendo algum elemento celular presa ao suporte, este participante não pode ver a carta presente no óculos, o outro jogador irá identificar e pegar a carta de informações correspondente a presente no óculos do outro praticante, após isso, a rodada está iniciada o participante

usando o óculos poderá falar um número de um a cinco, e em seguida, o outro jogador lerá a informação sobre o elemento celular equivalente ao número falado, a partir disso, o jogador terá cinco chances de acertar o conteúdo da carta presa ao óculos, cada tentativa deve ser feita após a leitura da informação, caso o oponente acerte usando apenas uma referência, o mesmo ganhará cinco pontos, se precisar de duas referências, ganhará quatro pontos, caso necessite de três informações para acertar, ganhará três pontos, e assim gradativamente, quando acertar o elemento, as funções se inverterão, o leitor irá tentar adivinhar e o outro virará o leitor.



Figura 1: Jogo Organelas e eu?

Fonte: Autores, 2023.

Vence quem tiver mais pontos no final de todas as rodadas, vale ressaltar que no caso de o jogador não acertar o elemento, mesmo após as cinco informações, é importante que ele observe a carta, para assimilar as informações ao elemento, e assim aprender.

Resultados e Análise

Espera-se que este projeto de pesquisa forneça uma compreensão do efeito da gamificação aplicado ao ensino de biologia celular. Ao identificar os benefícios da abordagem

em termos de motivação e aprendizado, será possível aprimorar as estratégias de ensino dessa disciplina partindo desse modelo. Sendo assim, os métodos aplicados poderão orientar os educadores, na busca pela integração eficaz, visando a maximização da gamificação em suas práticas de ensino. Além disso, espera-se uma análise de dados buscando avaliar o desempenho e participação dos alunos no ambiente da ludificação, com a expectativa de uma melhora significativa na aprendizagem e fixação do conteúdo.

Há também a esperança de surgir um interesse espontâneo por parte dos alunos em relação à disciplina, sendo transparecida por meio dos desafios interativos e competição do jogo. Por conseguinte, denota-se a perspectiva do interesse interdisciplinar da gamificação agindo em conjuntura de outras matérias escolares, trazendo resultados não só para os alunos, mas também para os professores, motivados pela possibilidade de ensinar de uma forma diferente, intuitiva.

Considerações Finais

Portanto, em resumo, a gamificação é um tema fascinante e com grande potencial para aprimorar-se, no decorrer do projeto esse potencial foi percebido por meio das diversas abordagens possíveis e várias possibilidades de novos jogos. Tal produtividade foi aproveitada na ideia do jogo “Quem eu sou?” versão biologia, buscando o aprendizado dos alunos por meio de um método interativo, dinâmico, desafiador e empolgante, não só isso, mas também, espera-se revitalizar o ambiente educacional padronizado em estratégias de ensino com a gamificação.

Agradecimentos

Os agradecimentos vão todos para as minhas orientadoras, que sempre indicaram o caminho certo para a realização do projeto, sempre me apoiaram e motivaram para seguir com o projeto. Por fim, é evidente que sem elas não existiria o projeto em questão.

GRIFFIN, D. Gamification in E-Learning. Ashridge Business School, 2014.

SANTOS, I A. Gamificação no contexto educacional e o processo de ensino-aprendizagem. 2019.