

RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Aline Barbosa Ribeiro ¹

aline.barbosa@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A A gamificação é estabelecida como uma ferramenta para contribuir no processo de ensino-aprendizagem, diferenciando-se das demais por tornar conteúdos desafiadores mais lúdicos. O termo gamificação é adaptado do inglês (*gamification*), que indica o emprego de técnicas comuns aos jogos adaptada para um contexto distinto, geralmente para motivar ou tornar uma tarefa mais prazerosa. De fato, a utilização de jogos lúdicos como ferramenta didática tem se tornado uma estratégia viável no ensino de diversas disciplinas, já que favorece a motivação, a sociabilização e a retenção do conhecimento. O presente relato de experiência tem como objetivo explorar o potencial metodológico que a gamificação possui como alternativa para a melhor sedimentação do conteúdo ministrado na disciplina de Citologia e Histologia. Para tanto, foi criado o I Histo Game Show para alunos do primeiro semestre matutino e noturno do curso de Nutrição. As turmas foram divididas em dois grupos, os quais ficaram responsáveis por definir o nome da equipe. A primeira parte do jogo consistiu na projeção de imagens e perguntas criadas com o auxílio do software Microsoft Office PowerPoint® com imagens retiradas de atlas e do acervo de lâminas da disciplina, bem como do conteúdo programático. Foi disponibilizada uma lousa para cada equipe para suas respostas e a equipe tinha um minuto para responder. Para cada resposta correta, a equipe ganhava 10 pontos. Para a segunda etapa, os alunos foram desafiados a fazerem um desenho de uma lâmina histológica de um tecido adiposo unilocular e do epitélio

¹ Mestra, Doutora e Pós-doutora em Ciências pela Universidade de São Paulo, USP. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

cilíndrico simples, que constitui o intestino delgado. O melhor desenho foi selecionado e a equipe que venceu, ganhou 10 pontos por desenho. Por fim, a terceira etapa envolveu o desenvolvimento de atividade artística para explicar o processo de contração do músculo estriado esquelético, sendo que equipe vencedora ganhou 30 pontos. O resultado foi muito positivo, uma vez que todos os alunos apresentaram interesse na vivência com os jogos. Dessa forma, o uso da gamificação foi satisfatória enquanto instrumento mediador do processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, assim como as metodologias ativas estão altamente desenvolvidas e com bons resultados, a implementação do Histo Game Show I foi possível observar um ambiente de interação crescente entre os componentes das equipes a cada atividade proposta. Foi nítido o engajamento, o interesse, a competitividade entre os grupos, uma vez que os pontos eram acumulados ao longo dos jogos. Como a correção era imediata, fez com que os alunos refletissem sobre seus erros e acertos à medida que responderam às perguntas. Essa dinâmica é comumente encontrada em jogos, a fim de estimular os jogadores a desenvolverem competências e habilidades para aprender e evoluir. Assim, o contato entre os alunos gerou uma receptividade maior ao conteúdo programático, o qual foi revisitado de maneira dinâmica e descontraída.

Palavras-chaves: Gamificação. Histologia. Aprendizagem.