

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

**Aline Barbosa Ribeiro**

## INTRODUÇÃO



<https://corecatholica.blogspot.com/2013/05/o-ensino-na-idade-media.htmlX>

## INTRODUÇÃO



Fonte: <https://educacaocientifica.com/educacao/gameficacao-2/>

Fonte: <https://pedagogiaparaconcurseiros.com.br/metodologias-ativas-e-tecnologias-digitais-aproximacoes-e-distincoes/>

## OBJETIVO

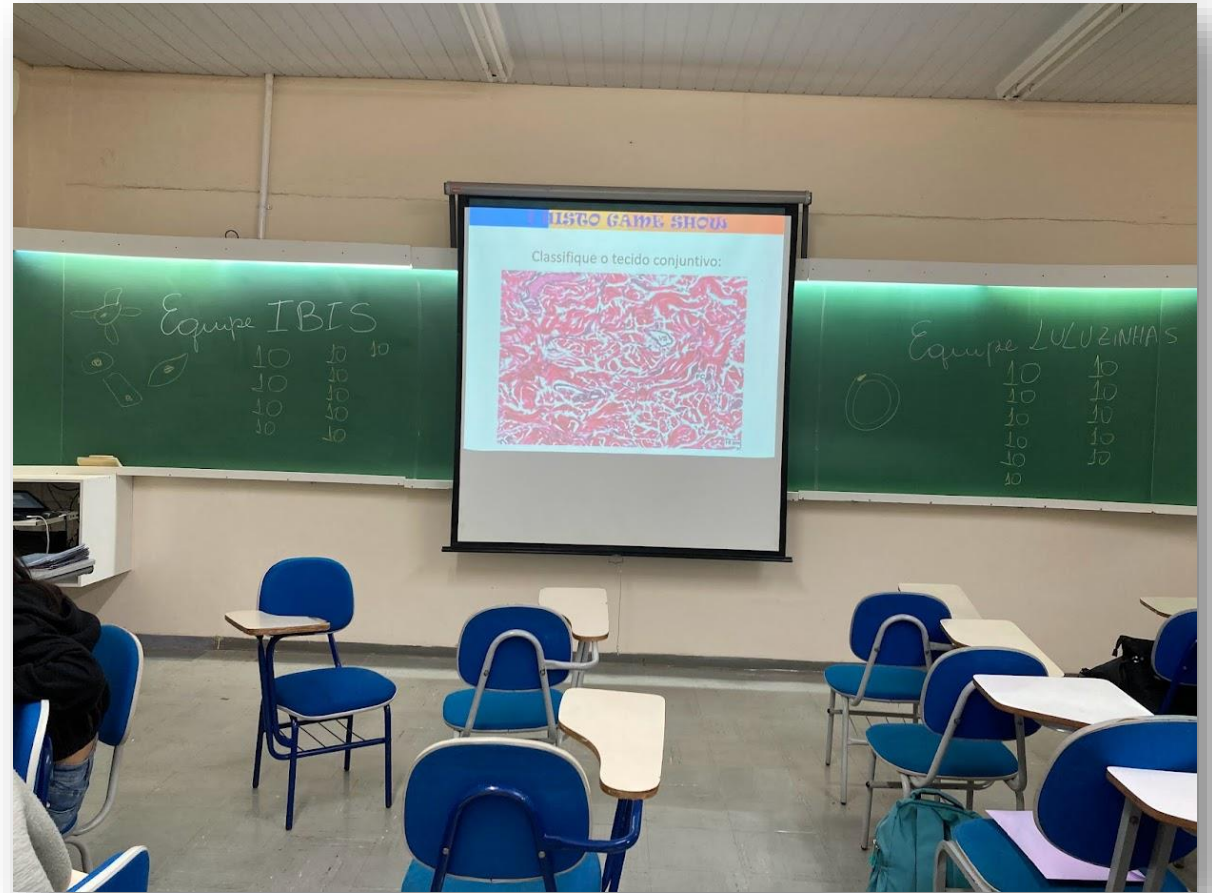
- Explorar o potencial metodológico que a gamificação possui como alternativa para a melhor sedimentação do conteúdo ministrado na disciplina de Citologia e Histologia.



## MATERIAL E MÉTODOS

### Primeira Atividade

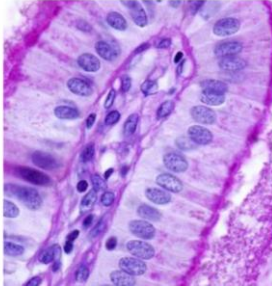
- Divisão em 2 grupos
- Escrever a resposta correta
- Cada acerto vale 10 pontos
- Um minuto para responderem



## MATERIAL E MÉTODOS

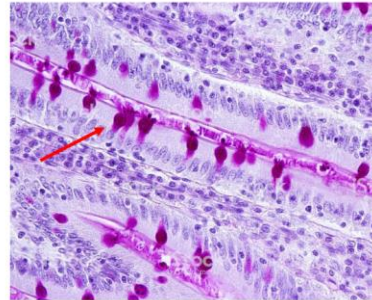
### I HISTO GAME SHOW

Classifique o Tecido Epitelial:



### I HISTO GAME SHOW

Como são chamadas as células abaixo



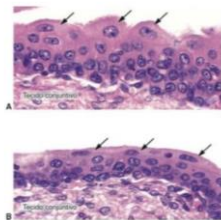
### I HISTO GAME SHOW

Classifique o Tecido Epitelial:



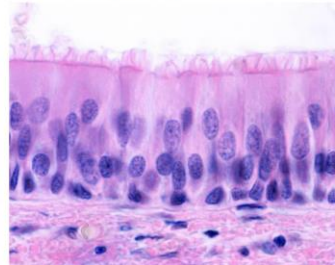
### I HISTO GAME SHOW

Em que órgão encontramos o tecido abaixo:



### I HISTO GAME SHOW

Classifique o tecido epitelial:



### I HISTO GAME SHOW

O que é uma célula mesenquimal:

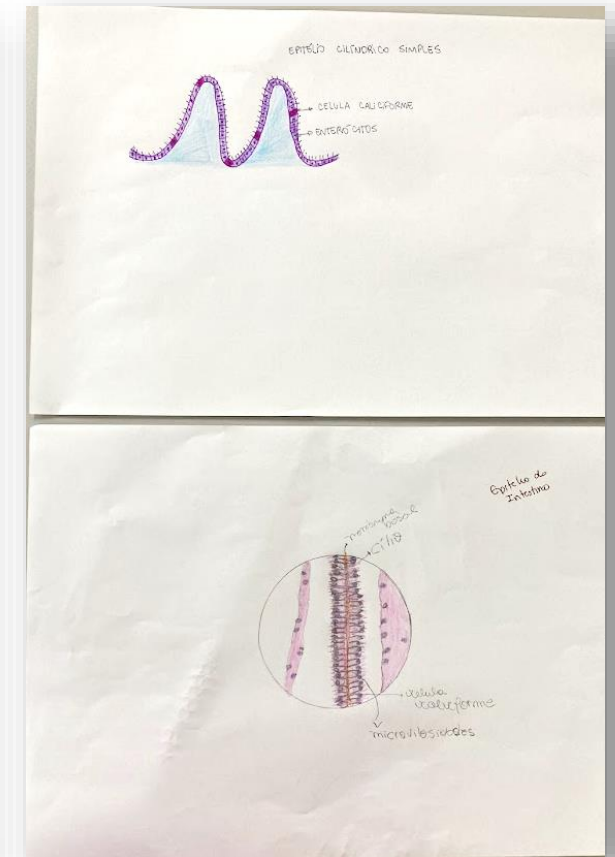
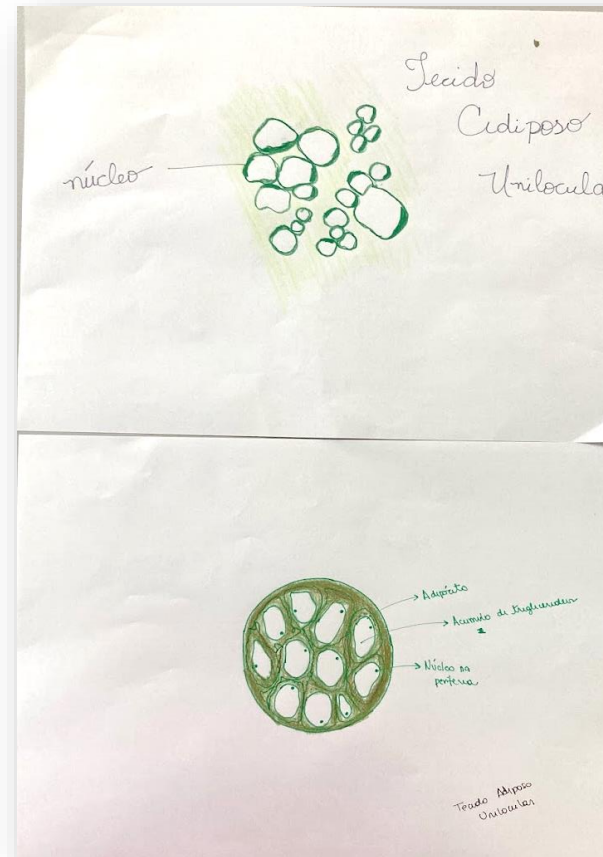
#### Células mesenquimais

- As células mesenquimais são células-tronco pluripotentes
- O mesênquima é um tecido embrionário
- Podem se diferenciar em tecido conjuntivo (mucoso, típico de cordão umbilical, e nos demais exceto células sanguíneas) e outros tipos de células

## MATERIAL E MÉTODOS

### Segunda Atividade

- Desenhar uma lâmina histológica de um tecido adiposo unilocular e do epitélio do intestino
- Os melhores desenhos valem 10 pontos
- 20 minutos



## MATERIAL E MÉTODOS

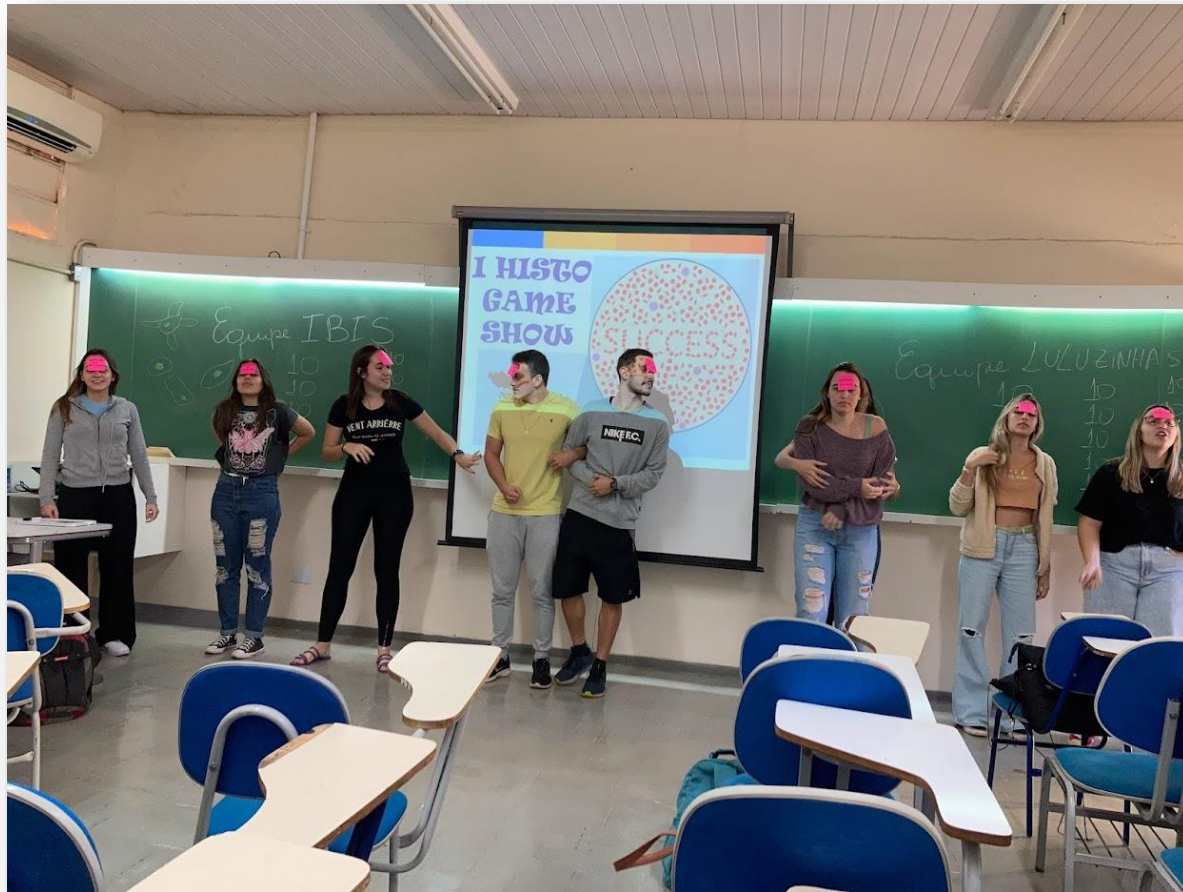
### Terceira Atividade

- Atividade artística para explicar o processo de contração do músculo estriado esquelético, sendo que equipe vencedora ganhou 30 pontos.





## MATERIAL E MÉTODOS



## RESULTADOS

- O uso da gamificação foi satisfatória enquanto instrumento mediador do processo de ensino-aprendizagem.
- Com a implementação do Histo Game Show I foi possível observar um ambiente de interação crescente entre os componentes das equipes a cada atividade proposta.



## RESULTADOS

- 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.



## CONCLUSÃO

- O contato entre os alunos gerou uma receptividade maior ao conteúdo programático, o qual foi revisitado de maneira dinâmica e descontraída.



# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alves, M. M. e Teixeira, O. (2014). Gamificação e objetos de aprendizagem: elementos da gamificação no design de objetos de aprendizagem. In Fadel, L. M. et al. (Org.). "Gamificação na Educação" (pp. 122-142). São Paulo, Pimenta Cultural.

Borges, S. S., Reis, H. M., Durelli, H. S. V, Bittencourt, I. I., Jaques, P. A. e Isotani, S. (2013). Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In "II Congresso Brasileiro de Informática na Educação".

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R. e Fadel, L. M. (2014). A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre gamificação como recurso motivacional. In Fadel, L. M. et al. (Org.). "Gamificação na Educação" (pp. 11-37). São Paulo, Pimenta Cultural.



[aline.barbosa@baraodemaua.br](mailto:aline.barbosa@baraodemaua.br)

Muito Obrigada



#### UNIDADE CENTRAL

Rua Ramos de Azevedo, 423  
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

#### UNIDADE ITARARÉ

Rua Itararé, 94 - Jd. Paulista  
Ribeirão Preto/SP

#### UNIDADE ITATIAIA

Av. Itatiaia, 1.176 - Jd. Sumaré  
Ribeirão Preto/SP

#### UNIDADE INDEPENDÊNCIA

Rua José Curvelo da Silveira Jr., 110  
Jd. Califórnia - Ribeirão Preto/SP

#### UNIDADE CAMILO

Rua Camilo de Mattos, 2211  
Jd. Paulista - Ribeirão Preto/SP

0800 18 35 66

[www.baraodemaua.br](http://www.baraodemaua.br)