

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM: O ELO COM O ENSINO

Karina Furlani Zoccal ¹

karina.zoccal@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

Durante o processo ensino-aprendizagem, a gamificação, ou seja, a utilização de elementos de jogos em contextos da vida real, é uma ferramenta pedagógica atrativa para os adolescentes. Considera-se os jogos como instrumentos lúdicos que despertam interesse dos alunos, facilitando a interação professor-aluno, quando comparado com as metodologias tradicionais de passividade do aluno. No contexto da Microbiologia, o estudo das bactérias é visto como tema complexo devido à sua vasta quantidade de conteúdo. Logo, faz-se necessária a tomada de novas condutas, desvinculadas do modelo de aprendizagem mecânica, cuja proposta se baseia na memorização, passando, então, a ter como objetivo a construção de conhecimentos significativos. Diante disso, o presente trabalho tem por objetivo desenvolver uma gincana, que foi nomeada de “ColorBac” com vistas à revisão dos assuntos relacionados ao conteúdo programático. A gincana “ColorBac” foi utilizada para os alunos do 5º Período do curso de Biomedicina Noturno na disciplina de Bacteriologia II. A metodologia foi dividida em duas etapas: a primeira etapa refere-se à preparação dos alunos durante as aulas, com discussão de casos clínicos norteadores (para a etapa, os alunos foram divididos em grupos, com 4 alunos em cada grupo). E, a segunda etapa refere-se ao dia da gincana ColorBac, que consistiu em uma competição entre os grupos, de perguntas e respostas (perguntas elaboradas pela docente), e, para determinar qual iria começar foi realizado um sorteio. Os grupos ficaram no fundo da sala e quando iam responder à pergunta

¹ Pós-doutorado com ênfase em Imunologia pela Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Ribeirão Preto, FCFRP-USP. Doutorado em Ciências pela Faculdade de Ciências Farmacêuticas de Ribeirão Preto, FCFRP-USP Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

projetada, um integrante do grupo corria e segurava a bola, que estava na lousa. Para vencer a ColorBac, o grupo tinha que atingir 10 pontos, ou seja, acertar 10 perguntas. Caso o aluno acertasse, o outro aluno, representante do grupo adversário, tinha uma parte do corpo pintada com guache. Caso o aluno respondesse de forma errada, a pergunta era repassada. Considerando o desenvolvimento dado pela gincana, pode-se observar que a mesma despertou o interesse dos alunos pelas aulas e conteúdos relacionados, proporcionando uma melhoria na fixação dos assuntos já vistos em sala de aula. Com relação às perguntas, a atividade contou com questões de múltipla escolha, com questões com grau de dificuldade fácil, médio e difícil. A tarefa exigiu esforço e maior concentração por parte dos grupos. Também foi possível notar maior tensão e competitividade dos alunos. Assim, ficou evidente a importância do professor como mediador dos processos de aprendizagem que envolvem jogos. O desenvolvimento de atividades lúdicas pode contribuir significativamente no processo de ensino-aprendizagem, promovendo, de forma atrativa e interativa, o envolvimento dos estudantes na atividade. Assim, o uso de novos recursos didáticos nas aulas resulta em ganhos no processo educativo, levando em consideração que estimula uma melhor compreensão dos conteúdos abordados, facilita o processo de ensino-aprendizagem, incentiva a participação dos alunos nas aulas e, promove a interação entre os discentes.

Palavras-chaves: Ensino-aprendizagem. Gamificação. Metodologia ativa.