

CONSOLIDAÇÃO DO APRENDIZADO UTILIZANDO GAMIFICAÇÃO

Marina Lansarini Antonioli¹

marina.lansarini@baraodemaua.br

Daniela Junqueira de Queiroz²

daniela.junqueira@baraodemaua.br

Centro Universitário Barão de Mauá

A gamificação utiliza dinâmicas e mecanismos de jogos para engajar os alunos, promover sociabilização, reflexões e estimulá-los a solucionar problemas e desafios. Este método utiliza elementos de competição e recompensa incentivando os alunos a participarem de maneira efetiva, e o erro é visto como uma oportunidade de aprendizado. Desse modo, o presente trabalho apresenta a experiência do uso da gamificação durante a disciplina de Clínica Cirúrgica de Grandes Animais do curso de Medicina Veterinária do Centro Universitário Barão de Mauá, que utilizou esta metodologia com o objetivo de consolidar o conteúdo abordado em sala de aula. Os jogos de perguntas e respostas foram realizados, em sala de aula, após a abordagem do conteúdo programado para os bimestres. Assim, foram realizados dois jogos no semestre, cada um abordando diferentes conteúdos. No dia agendado, os alunos se separaram em dois grupos na sala de aula e as regras foram apresentadas. Dois alunos, sendo um de cada grupo, eram colocados um de frente para o outro e, entre eles, era colocado um dispositivo com dois botões que ao serem apertados acionavam uma luz e som. As questões foram projetadas no datashow e toda a turma era capaz de ver as questões e possíveis respostas, no entanto, apenas a dupla que estava à frente do dispositivo poderia responder. A

¹ Doutora e Mestra em Cirurgia Veterinária, área de Clínica Cirúrgica de Grandes Animais, pela UNESP/Jaboticabal. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

² Doutora e Mestra em Cirurgia Veterinária, área de Clínica Cirúrgica, pela UNESP/Jaboticabal. Docente do Centro Universitário Barão de Mauá.

leitura das questões e das alternativas era realizada pelo professor da disciplina e, conforme as regras, os alunos só poderiam apertar o botão do dispositivo, para saber qual dos grupos teria a chance de responder, após o professor dizer a palavra “valendo”. O aluno que conseguisse apertar primeiro o botão do dispositivo tinha a oportunidade de responder e pontuar para seu grupo, caso errasse a equipe não ganhava o ponto. As duplas eram trocadas a cada questão e os pontos eram anotados no quadro. Após a resposta do aluno, o professor questionava a turma se a resposta estava certa ou errada, para que houvesse uma maior interação de todos e, assim, todas as questões foram discutidas. Ao final de todas as questões o grupo com maior pontuação foi premiado com duas caixas de chocolate. O resultado do método foi positivo, os alunos ficaram animados e estimulados pela competitividade. A correção imediata permitiu que os alunos refletissem sobre os erros e acertos e foi extremamente importante, pois durante esta discussão, muitas dúvidas surgiram e foram prontamente esclarecidas. Esta metodologia ativa mostrou-se altamente eficaz, visto que permitiu aos alunos uma revisão do conteúdo programático de maneira leve, estimulante e descontraída. Com base no número de alunos que participaram ativamente do jogo o aproveitamento foi de 90%.

Palavras-chave: Competição. Metodologia ativa. Revisão de conteúdo.