

Uso da Gamificação como Ferramenta aplicada ao Ensino de Ciências e Biologia no Brasil

Igor Called Medeiros Sousa (IC), Herick Soares de Santana (PQ)

PIBIC

Câmpus Águas Lindas de Goiás

* herick.santana@ifg.edu.br

Palavras-Chave: Métodos de ensino de Ciências e Biologia, Revisão bibliográfica, Métodos de Gamificação, Gamificação na educação, Metodologias ativas.

Introdução

Gamificação é o termo usado para a aplicação de ferramentas e/ou elementos de jogos em ambientes não-jogos. Num escopo dos últimos anos, percebe-se um grande interesse pela gamificação nas áreas comerciais e de marketing, mas também é visto um crescimento significativo na área da educação (SEABORN, FELS, 2015). Fardo (2013) afirma que a educação formal é um ambiente promissor para aplicação de métodos gamificados. Nesse sentido, considerando a relevância que a gamificação possui no contexto educacional, este trabalho teve por objetivo conhecer e analisar o que as autoras e autores pensam e sugerem como elementos de gamificação no contexto do ensino de ciências e biologia no ensino básico e na Educação de Jovens e Adultos (EJA).

Metodologia

O estudo foi realizado por meio de uma revisão bibliográfica utilizando as plataformas SCIELO e google acadêmico. Os trabalhos precisaram, inicialmente, tratar da gamificação como processo ou trazer elementos da gamificação em seus estudos a meio de apresentá-los ou sugerir-los como ferramenta. Outro critério de inclusão é que foram utilizados apenas trabalhos realizados no Brasil.

Resultados e Discussão

Foram encontrados na pesquisa inicial um total de duzentos e trinta e cinco resultados na plataforma google acadêmico. Por fim, 16 trabalhos foram selecionados para a síntese desta pesquisa. Não foram encontrados trabalhos realizados com a Educação de Jovens e Adultos e apenas um trabalho teve como foco exclusivamente a biologia. A educação brasileira, de uma forma geral, preza por um modelo conteudista que segue desde o século passado. Muzeka e Marquardt (2017) afirmam que na sociedade ocidental existe um valor para “escola uniforme” no desenvolvimento focado na capacidade linguística de interpretar textos e na lógica-matemática para reconhecimento de padrões. Isso é positivo quando verificado pelo viés de aquisição de conhecimento como massa, por outro lado não

influencia ou exercita a capacidade crítica dos educandos e pode gerar desinteresse nestes. Este desinteresse é a problemática de muitos dos trabalhos em torno da gamificação na educação. Porém, é difícil afirmar que usar a gamificação como ferramenta buscando apenas o fator engajamento seja a melhor solução de uso desta. Dentre os vários elementos da gamificação, os mais utilizados são: pontuação, níveis e ranqueamento comparativo.

Conclusões

Após esta pesquisa foi possível verificar uma consolidação para o que é gamificação. Gamificação é um fenômeno novo visto que suas primeiras aparições em trabalhos acadêmicos são de 2011. No contexto educacional é geralmente utilizado como estratégia ou ferramenta buscando motivação de estudantes, focando em pontuar e ranquear estudantes com aplicação de atividades gamificadas ao passo contrário de gamificação como metodologia de ensino.

Agradecimentos

Dedico este trabalho a minha família, minhas colegas de classe, amigas e amigos pelo apoio. Ao meu orientador professor Herick Soares de Santana pelo apoio e ensinamentos, e ao IFG pela oportunidade e bolsa que me deram segurança para continuar trilhando este caminho.

Referências

- FARDO, Marcelo Luís. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*. V. 11 Nº 1, julho, 2013.
- MUZEKA, Igor.; MARQUARDT, Eduard. Gamificação e o Desenvolvimento das Inteligências Múltiplas no Ensino Superior / Gamification and Development of Multiple Intelligences in Higher Education – Rev. FSA, Teresina, v. 14, n. 6, art. 6, p. 109-124, nov./dez. 2017.
- SEABORN, Katie.; FELS, Deborah. Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, p. 14-31. 2015. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>.