

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA NO ENSINO DE BIOLOGIA

FRANCISCO VICTOR ALVES DE PINHO, JOSÉ WILSON DA SILVA LIMA, FRANCISCO JEFFESON DE PAIVA VIEIRA, CRISTIANA DE PAULA SANTOS, FABRÍCIO BONFIM SUDERIO

A disciplina de Biologia é caracterizada por termos complexos e inovações que surgem de acordo com a evolução dos conhecimentos científicos, o que pode gerar uma dificuldade na assimilação dos conteúdos. Como forma de superar essa dificuldade pode-se considerar várias formas de inovar as práticas de ensino. Neste sentido, surge a gamificação, que consiste em utilizar os elementos tradicionalmente presentes nos games com o intuito de obter o mesmo grau de envolvimento e motivação conseguidos pelos recursos digitais em relação a jogadores quando interagem com games. Considerando a dificuldade na aprendizagem de alguns conteúdos de biologia, bolsistas de iniciação à docência (ID) do PIBID desenvolveram um jogo didático utilizando a técnica da gamificação. O objetivo geral deste trabalho foi avaliar a opinião de estudantes do ensino médio quanto à contribuição do jogo “Show do PIBID” para a melhoria da aprendizagem dos conteúdos de citologia. Esta ação foi desenvolvida por bolsistas de ID do Subprojeto PIBID/Biologia/FAEC/UECE que atuam na Escola Estadual de Educação Profissional Manoel Mano, em Crateús-CE, durante os meses de agosto e setembro de 2016. A coleta de dados foi realizada mediante a aplicação de dois questionários (antes e após a utilização do jogo) a quatro turmas de 1º ano, com um total de 160 alunos. Ao aplicar o questionário de diagnóstico para verificar eventuais dificuldades dos estudantes na compreensão do conteúdo de citologia, 72% dos alunos afirmaram ter dificuldade nesse tema. O maior percentual de estudantes afirmou ter mais dificuldade na aprendizagem das funções (33%), das estruturas (28%) e dos nomes de cada organela (18%). Quanto à frequência da aplicação dos jogos didáticos como ferramenta do estudo da biologia na escola, apenas 4% dos estudantes afirmaram que essa estratégia já foi utilizada, enquanto 16% declararam que os jogos foram utilizados apenas às vezes, 25% disseram que nunca, e 55% afirmaram que utilizaram, mas de forma muito rara. Do exposto, podemos concluir que, na opinião de todos os estudantes envolvidos na pesquisa, o game “Show do PIBID” auxiliou na compreensão do conteúdo de citologia, e que a grande maioria classificou essa ferramenta como uma alternativa positiva e eficaz para a aprendizagem do conteúdo teórico abordado, enfatizando, principalmente, a forma lúdica e interativa com que o tema foi explorado.

PALAVRAS-CHAVE: ENSINO DE BIOLOGIA; GAMIFICAÇÃO NO ENSINO; APRENDIZAGEM INTERATIVA.

ÁREA TEMÁTICA: DESENVOLVIMENTO DE ESTRATÉGIAS DIDÁTICAS PARA O ENSINO E BIOLOGIA

FORMA DE APRESENTAÇÃO: ORAL