

A GAMIFICAÇÃO COMO ALIADA AO ENSINO DE CIÊNCIAS EM TEMPOS DE PANDEMIA

**BARROS, Matheus Cavalcanti¹; SANTOS, Lucas José de Mendonça²;
NASCIMENTO, Rosemberg Gomes³.**

¹ Bacharel em Ciências Biológicas – UFPE; Mestrando – Programa de Pós Graduação em Ciências Biológicas (UFPE); matheus01cavalcanti@hotmail.com

² Licenciado em Física – UFPE, campus Recife; lucasjmsantos@gmail.com

³ Docente/Pesquisador do Colégio de Aplicação da UFPE; rosemberg.nascimento@ufpe.br

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Didáticos; Biologia; Química; Física; Matemática.

1. Introdução e justificativa

Reconhecida como pandemia pela Organização Mundial de Saúde (OMS), a COVID-19 provocou a suspensão das atividades escolares, devido ao alto potencial de transmissão do vírus causador da doença. A oferta de aulas remotas tornou-se uma alternativa ao fechamento das escolas, mas trouxe consigo desafios que afetaram as experiências empíricas dos alunos relacionadas à transmissão e absorção de conteúdo (SENHORAS, 2020). Nesse contexto, ferramentas *online* que estimulem a aprendizagem e o interesse dos alunos consistem em boas estratégias para o ensino.

Tendo origem na indústria da mídia digital, a *gamificação* caracteriza-se como a inclusão de elementos de jogos eletrônicos para envolver pessoas na solução de problemas (ZICHERMANN, 2011). Adicionalmente, tem sido observado que a utilização desses elementos na educação incentiva os estudantes (CRONK, 2012).

2. Objetivos

Socializar e refletir sobre a experiência do emprego da *gamificação* como uma ferramenta para o engajamento dos alunos de um curso de pré-vestibular durante o período de suspensão das aulas presenciais.

3. Metodologia

As atividades descritas ocorreram no âmbito do Carga Máxima Cursos, curso preparatório localizado no Cabo de Santo Agostinho – PE, a fim de aumentar o interesse e o engajamento dos alunos nas aulas disponibilizadas no ambiente virtual. Foi elaborado um desafio de perguntas e respostas *online*, denominado *CM Quiz*, através do Google Formulários. A iniciativa foi realizada com os alunos das turmas de Pré-ENEM, cuja faixa etária varia de 16 a 19 anos.

O *CM Quiz* consiste em um jogo de situações-problema de múltipla escolha composto por 20 questões com cinco alternativas cada, dividido em quatro blocos de cinco questões englobando os componentes curriculares de Matemática e de Ciências da Natureza. Os alunos foram desafiados a responderem o Quiz, de modo que ao final os melhores colocados receberiam uma premiação do curso e teriam seus nomes divulgados nas redes sociais como outra recompensa. A atividade tem sido utilizada desde o início de abril e sua efetividade mensurada através do número de alunos participantes e da percepção dos professores regentes nas interações com os alunos.

4. Resultados e Discussões

A primeira edição do *CM Quiz* contou com a participação de 66 alunos das turmas de pré-vestibular. Observou-se que o nível de interatividade dos alunos com os monitores e professores aumentou a partir das dúvidas relacionadas ao *Quiz*. A curiosidade dos alunos para saber o resultado demonstrou ser um aspecto positivo, uma vez que se aliou ao interesse pelos conteúdos programáticos. A competitividade sadia entre as turmas foi um agente importante para a criação de um ambiente de aprendizado mais descontraído diante do cenário de isolamento vivenciado.

A participação dos estudantes no *Quiz* também refletiu a adesão dos alunos às atividades propostas pelo curso e propiciou o melhor acompanhamento das turmas em relação aos conteúdos abordados, medidas importantes para a tomada de decisões pela gestão.

5. Considerações finais

As medidas de isolamento impactam pedagogicamente os alunos de diferentes maneiras. Nesse contexto, a *gamificação* é uma inovação importante visando a estimular os estudos e promover um ambiente de aprendizado mais saudável.

6. Referências

CRONK, Marguerite. Using gamification to increase student engagement and participation in class discussion. In: **EdMedia+ Innovate Learning**. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2012. p. 311-315.

SENHORAS, Eloi Martins. Coronavírus e Educação: Análise dos Impactos Assimétricos. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, v. 2, n. 5, p. 128-136, 2020.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. " O'Reilly Media, Inc.", 2011.