

**TRANSFORMANDO O ENSINO COM JOGOS: UMA EXPERIÊNCIA DE  
GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR**

Daiane Maldaner;  
Gabriela Artifon;  
Gabriele Mueller Soehn;  
Gabrieli Luiza Martins;  
Nicole Bárbara Guth Renz;  
Raiana Ribeiro de Freitas;  
Ana Paula Christ

Resumo

Introdução: Com a crescente presença da tecnologia em nosso dia a dia, profissionais da educação passaram a enfrentar um desafio quanto à dispersão dos alunos em sala de aula. Por isso, tiveram que se adaptar e começaram a implantar e a apostar em aulas mais dinâmicas, combinando essas novas tecnologias aos métodos pedagógicos tradicionais, para que o aprendizado continue de forma eficaz, mas sem torná-lo desinteressante para as novas gerações que estão cada vez mais conectadas. Neste cenário, a utilização de jogos na educação, ou a chamada gamificação, vem ganhando cada vez mais espaço (NARCISO et al., 2024). Com base em estudos que indicam que os jogos educativos podem melhorar a retenção de informações, desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais, e incentivar uma aprendizagem mais ativa e participativa, os profissionais da educação passaram a se adequar a esse novo cenário tecnológico. Legaki

et al. (2020), investigaram como a gamificação, baseada em desafios, pode melhorar o aprendizado em educação, destacando que esse tipo de abordagem motiva os estudantes a se engajarem mais nas atividades em sala de aula. Segundo este mesmo estudo, descobriu-se que alunos que tiveram um ensino baseado em gamificação aumentaram seu desempenho em até 89,45% em comparação com aqueles que receberam apenas aulas teóricas tradicionais. Neste cenário, visando integrar o uso de jogos com a educação, os estudantes das fases iniciais dos cursos de farmácia e biomedicina da UNOESC desenvolveram como Atividade Prática de Extensão (APEX) uma atividade relacionado à gamificação na educação. Objetivo: no primeiro semestre de 2024 as terceiras fases dos cursos de farmácia e biomedicina receberam como proposta de APEX o desenvolvimento de jogos educativos relacionados ao componente de morfofisiologia. No semestre seguinte os estudantes foram convidados a escolher uma escola da região e utilizar os jogos desenvolvidos anteriormente em uma atividade educativa com os estudantes. Método: Visando obter um jogo educativo, foi desenvolvido um jogo da memória chamado "Epidemias no Mundo" direcionado às epidemias que já ocorreram, cujo objetivo é a identificação de seus agentes etiológicos, locais de ocorrência e suas devidas características. O jogo foi criado pensando nos alunos do ensino fundamental e médio e foi inspirado em um material elaborado pelo Museu de Microbiologia do Instituto Butantan (FUNDAÇÃO BUTANTAN, 2024). Foram realizadas algumas adaptações em seu conteúdo e design, inserindo novas cartas com diferentes epidemias, e novas regras para tornar o jogo ainda mais atrativo. "Epidemias no Mundo" pode ser jogado em dupla ou grupo; o objetivo é formar o maior número de pares entre as cartas do jogo. Inicialmente, as cartas são embaralhadas e distribuídas na mesa com as ilustrações viradas para baixo, de forma que ninguém saiba identificá-las. O primeiro jogador é escolhido por sorte ou consenso. O jogo inicia com o jogador virando duas cartas. Para marcar o ponto, é necessário juntar os pares: o agente etiológico e uma epidemia causada por este. Se acertar, deverá continuar jogando; se errar, deve desvirar as cartas e passar a vez para o próximo jogador. Em meio aos pares, existem cartas de sorte ou

azar. Algumas servirão para beneficiar o jogador, e outras para atrapalhar o jogo. Após virar uma delas, devem ser retiradas do monte. A partida termina quando todos os pares forem formados. Quem tiver o maior número de cartas em mãos é o ganhador. Após desenvolver o jogo, a atividade foi colocada em prática no segundo semestre de 2024, na Escola de Educação Básica Delminda Silveira, em Mondaí, e contou com a participação de todos os estudantes da turma do 1º ano do ensino médio. Foi realizada inicialmente uma apresentação breve sobre agentes epidemiológicos, abordando temas como sua origem, os primeiros casos registrados e formas de transmissão. Em seguida, os alunos foram divididos em quatro grupos, cada um com cinco participantes, para competir entre si. Após as partidas iniciais, os vencedores do grupo avançaram para uma rodada final, disputada de forma individual.

**Resultados e discussão:** A criação do jogo e a realização da atividade foram consideradas gratificantes pelas estudantes de graduação, uma vez que foi possível fazer parte da educação de estudantes do ensino médio através do jogo desenvolvido e, com isso, contribuir com a formação de futuros profissionais. A atividade foi considerada proveitosa não apenas por ser informativa, mas também por ser educativa, estimulando que os estudantes busquem cada vez mais conhecimento, se envolvam no mundo científico e se apaixonem pela ciência. Durante a realização da atividade foi possível observar que ela despertou grande interesse dos estudantes, especialmente pelas explicações sobre as principais epidemias ao longo da história. A dinâmica engajou os participantes e trouxe aprendizado de forma lúdica e interativa. Em instituições de ensino, como as escolas de ensino fundamental e médio, a inserção de jogos pedagógicos demonstra grande sucesso no aprimoramento da aprendizagem. Utilizar a estratégia de gamificação contribui muito para o aumento do desenvolvimento, envolvimento e motivação dos alunos; dessa forma, a adoção de jogos educativos reforça significativamente o desempenho da escola e promove as competências cognitivas e sociais, que são bens essenciais para toda a vida (NARCISO et al., 2024). Os estudantes do ensino médio foram muito receptivos e participativos na realização da atividade, e ao final, como forma de reconhecimento, foi

entregue um prêmio ao vencedor do jogo e bombons a todos os participantes, tornando a experiência ainda mais especial. Conclusão: Após a realização da atividade foi possível observar a importância do uso de diferentes metodologias de ensino, destacando neste caso o uso de jogos na educação. A atividade envolveu estudantes de dois níveis de ensino, proporcionando uma troca de conhecimentos e experiências, além da integração entre a comunidade escolar e a universidade. Espera-se que essa atividade possa levar as pessoas a adotar enfoques preventivos na vida cotidiana e reconheçam a importância da prevenção de doenças epidêmicas.

FUNDAÇÃO BUTANTAN. Museu de Microbiologia. Materiais educativos. Disponível em:

<<https://butantan.gov.br/atracoes/museu-de-microbiologia/materiaiseducativos>>. Acesso em: 29 mai. 2024.

LEGAKI, Nikoletta-Zampeta; XI, Nannan; HAMARI, Juho; KARPOUZIS, Kostas; ASSIMAKOPOULOS, Vassilios. The effect of challenge-based gamification on learning: an experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*, v. 144, p. 102496, 2020. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2020.102496. ISSN 1071-5819.

NARCISO, Rodi et al. Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, [S. l.], v. 10, n. 3, p. 313–327, 2024. DOI: 10.51891/rease.v10i3.13050. Disponível em: <<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13050>>. Acesso em: 18 jun. 2024.

E-mails: gabisoehn@hotmail.com; ana.christ@unoesc.edu.br