

# VI SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA XXIV SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA

13 a 17 de Dezembro de 2021

*Tema: “Centenário de Paulo Freire: contribuição da divulgação científica e tecnológica em defesa da vida, da cidadania e da educação”*

## **GAMIFICAÇÃO: UMA METODOLOGIA ATIVA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS E BIOLOGIA**

**Cicero Wellington Barbosa Lima<sup>1</sup>, José Leonardo Batista de Moraes<sup>2</sup>**

**Resumo:** A educação é um processo que busca facilitar o aprendizado para a construção do conhecimento. Mediante disso, a educação não só abre espaço para o novo, mas também requer muita dedicação. Assim, ao longo dos anos, percebe-se o quanto tem sido buscado novas estratégias de ensino na tentativa de melhorar e aperfeiçoar a educação ainda mais. Entretanto, diante de diversas mudanças nos padrões educativos, o ensino de ciências e biologia ainda requer um reparo e nos propõe inúmeros desafios a serem superados. Nessa perspectiva, como estratégia facilitadora e ativa, a gamificação vem ganhando bastante reconhecimento e espaço no âmbito educacional, sendo ela, uma alternativa que pode instigar e promover o interesse dos alunos em querer aprender. Assim, a proposta desse trabalho é procurar excogitar a respeito da importância dos jogos como instrumento de ensino de ciências e biologia, enfatizar o uso dessa metodologia como processo de engajamento e expor como a gamificação pode ser importante no processo de motivação. O trabalho tem punho de pesquisa qualitativa, pois procuramos fazer um aparato geral do que é a gamificação e suas implicações, como também bibliográfica, pois, utilizamos de artigos para fazer um revisão a respeito do tema. Para pesquisa, foram utilizadas plataformas digitais, como: Google Acadêmico, SciELO e Periódicos Capes. Para aquisição dos dados, utilizamos artigos e dissertações que se enquadrasse na temática com expressiva relevância, já aqueles que não se enquadravam nessa perspectiva, foram descartados. A gamificação é fundamental como nova metodologia de ensino, principalmente quando o objetivo é motivar e engajar estudantes para estimulá-los a uma construção de conhecimento significativo, como também é ótima para a resolução de problemas. Além disso, trazer a gamificação para a sala de aula, é também promover ao estudante o contato com as tecnologias. Trabalhar metodologias ativas não significa somente adaptar os conteúdos as novas estratégias, mas sim dar novos significados e valores.

**Palavras-chave:** Gamificação. Educação. Ensino. Ciências. Biologia. Metodologia Ativa.

---

<sup>1</sup> Universidade Regional do Cariri, email: wellington.lima@urca.br

<sup>2</sup> Universidade Regional do Cariri, email: leonardo.morais@urca.br