ELEMENTOS DOS JOGOS PRESENTES NA GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE CIÊNCIAS E SAÚDE¹

Luciana Tella², Luciane Guimarães Batistella Bianchini³, Nielce Meneguelo Lobo da Costa⁴

¹ Projeto de Pesquisa Stricto Senso da Universidade Anhanguera de São Paulo

² Docente no Ensino Superior e Mestranda em Ensino de Ciências e Saúde na Unian.

³ Docente do Programa de Mestrado e Doutorado em Metodologia para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias, Pitagoras, Unopar.

⁴ Coordenadora do Programa de Mestrado em Ensino de Ciências e Saúde da UNIAN. Professora Colaboradora do Programa de Mestrado e Doutorado em Ensino de Linguagens e suas Tecnologias da UNOPAR.

Introdução

Atualmente as novas tecnologias promovem soluções rápidas ao ensino por meio de recursos variados que favorecem pontes entre o presencial e virtual. Uma das propostas significativas de ensino considerada como metodologia ativa, é o uso das atividades lúdicas (MORÁN, 2015). Losso e Borges (2015), destacam que os professores são estimulados a articularem em suas práticas docentes, processos de ensino que motivem e provoquem o engajamento dos alunos a partir do domínio e da progressão de atividades e tarefas com base na ludicidade. A gamificação apresenta elementos de jogos que pode tornar-se um método de ensino e aprendizagem importante perante as novas gerações de educandos que cresceram interagindo em ambientes como os games. Os elementos dos games são analisados por meio de objetivos, regras, conflitos, competição, cooperação, tempo, estruturas de recompensas, feedback, níveis, narrativas, curva de interesse, estéticas e fator replay (KAPP, 2012).

Objetivos

Identificar estudos empreendidos sobre a utilização da gamificação como prática educativa, promovendo o engajamento e motivação dos discentes a fim de contribuir para o Ensino de Ciências e Saúde.

Metodologia

O presente estudo foi realizado por meio de pesquisa bibliográfica. Para identificar as plataformas gamificadas relacionadas ao Ensino de Ciências e Saúde, e especificamente na disciplina de Educação Física, a pesquisa realizada procurou estudos nas bases de dados da Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), no

período de fevereiro de 2021. Na consulta utilizaram-se os termos: gamificação AND saúde (26); gamificação AND “educação física” (1) e gamificação AND saúde AND “educação física” (1). A partir dos trabalhos identificados verificou-se quais áreas de conhecimento utilizou da gamificação.

Resultados

Na busca encontramos 28 resultados, foram analisados 26 trabalhos, um se repetiu duas vezes na busca, sendo 3 teses, 6 mestrados profissionais e 17 dissertações. Nas grandes áreas de conhecimento encontramos: 9 de Ciências da Saúde; 9 de Ciências Exatas e da Terra; 6 Multidisciplinar e 2 de Ciências Humanas.

Conclusão

Conclui-se que a gamificação enquanto estratégia contribui para ressignificação do ensino e que a participação do aluno ocorre de modo envolvente e interativo. A gamificação vêm contribuindo para uma relação mais participativa, motivante, envolvente e engajadora que podem ser usados em inúmeros objetivos e propósitos na educação formal, e até mesmo na informal.

Palavras-chave: Gamificação. Educação Física. Saúde. Ensino Superior.