



## **APLICAÇÃO DA GAMEFICAÇÃO COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM ATIVA: FUNDAMENTOS ORGANIZACIONAIS DA APRENDIZAGEM – SISTEMA DE ENSINO**

Marcelo Porto<sup>1</sup>

**INTRODUÇÃO:** A ludicidade é uma ferramenta eficiente como recurso de otimização do processo ensino-aprendizagem. Considerando a principal característica das Metodologias Ativas de descentralização do papel do professor no ensino, os jogos desempenham funções importantes nesse processo, pois exigem o desenvolvimento da socialização, discussão sobre os conteúdos abordados nas disciplinas e a tomada de decisão em grupo; e estimulam outras habilidades e competências normalmente não exploradas pelos métodos de ensino convencionais.

**OBJETIVO:** Desenvolver, adaptar e aplicar jogos para a revisão e discussão de conteúdos desenvolvidos nas disciplinas regulares.

**METODOLOGIA:** A proposta foi desenvolvida a partir da adaptação uma atividade lúdica nomeada FUNDAMENTOS ORGANIZACIONAIS DA APRENDIZAGEM – SISTEMA DE ENSINO, na qual os alunos divididos em grupos e com direito a consulta, tiveram 15 minutos para elaborar 3 questões, com diferentes níveis de dificuldade, que serão direcionadas aos grupos adversários. Expirado o tempo, todos os grupos recolhem suas fontes de consulta e cada grupo permanece apenas com folha das questões e uma caneta. Por sorteio estabelece-se o primeiro grupo que fará a pergunta com valor previamente estipulado ao grupo seguinte no sentido horário. O grupo que recebeu a pergunta nomeia um representante que terá 4 minutos para responder a questão na lousa. Nesta etapa se o grupo que recebeu a pergunta não conseguir responder não marca ponto e o ponto é atribuído à equipe que direcionou a pergunta. Desta forma, finaliza-se a primeira rodada com a participação de todas as equipes. Na segunda rodada, é feito novamente um sorteio para determinar a equipe que começará direcionando as perguntas, seguindo a mesma dinâmica da primeira rodada, porém

<sup>1</sup> Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro SP, E-mail: marceloport@unifafibe.com.br



dessa vez a equipe sorteada poderá escolher para qual grupo direcionará a questão, com direito a uma pergunta para cada grupo. Se o grupo que recebeu a pergunta não conseguir responder, outro grupo poderá responder e receber a pontuação, porém se errar perderá 1 ponto. Dessa forma todos os grupos terão direito a uma pergunta e uma resposta, o jogo prosseguirá até a aplicação das questões elaboradas por cada grupo. Por fim, faz-se o cômputo da pontuação e atribui-se um prêmio às equipes vencedoras. RESULTADOS: Observa-se que a dinâmica contribui significativamente para o processo de assimilação dos conteúdos abordados, caracterizando-se como uma eficiente ferramenta para recordação de conteúdos. CONSIDERAÇÕES FINAIS: As atividades criadas/adaptadas inicialmente para disciplinas da área de biológicas nos cursos de Educação Física têm sido adotadas por diversos cursos/disciplinas em nossa instituição, com boa aceitação e eficiência na abordagem de conteúdos das disciplinas regulares.

**Palavras-chave:** ludicidade; gameificação; jogos adaptados.