



O uso da gamificação no ensino de ciências humanas e ciências naturais: uma prática com uma abordagem em neurociências na formação pedagógica

Layla Fernanda Pereira De Oliveira Souza¹, Marytze Barreto Bellei Cherene², Patrícia Seixas Tinoco², Teresa Claudina De Oliveira Cunha², Patrícia Pinheiro Cardoso Do Nascimento², Luzia Alves De Carvalho³

(1) Bolsista PIBIC CNPq – Curso de Pedagogia; (2) Pesquisador Colaborador - Laboratório de Formação de Professor – NUPED/ISECENSA; (3) Pesquisador Orientador - Laboratório de Formação de Professor – NUPED/ISECENSA – Curso de Pedagogia - Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA, Rua Salvador Correa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil

As novas perspectivas de ensino sugerem considerar que a tecnologia faz parte da vida dos alunos e que, por isso, o conteúdo não está somente nos quadros, cadernos e livros. Um novo modelo de ensino, a demanda por metodologias ativas se fazem presentes. Ao se considerar o aluno como elemento ativo, assim como há existência de uma característica individual no modo como cada um aprende, implica na revisão nos processos de ensinar. Na condução das aulas que valorizam o protagonismo dos alunos, em uma incorporação das metodologias ativas, a gamificação é uma estratégia que pode ser utilizada como importante recurso motivacional. Desta forma, o desenvolvimento de habilidades de pensamento e cognição podem estimular a memória e a atenção, preceitos da neurociência cognitiva, numa proposta de capacitar professores em formação para atuarem de forma interdisciplinar no ensino das Ciências Naturais e Humanas. A presente pesquisa tem como proposta apresentar um desenho instrucional contextualizado mediante as potencialidades da gamificação para além dos modelos educacionais existentes e que contribua para incorporar-se às situações reais de instrução de elementos de jogos. A pesquisa com enfoque qualitativo, quanto aos objetivos, teve caráter exploratório e descritivo. A população da pesquisa envolveu 31 (trinta e um) estudantes matriculados no 3º período do Curso de Pedagogia, de uma instituição privada de ensino, situada na região norte fluminense do Estado do Rio de Janeiro. Quanto aos procedimentos técnicos trata-se de um estudo de caso. Para a coleta de dados, utilizou-se dos seguintes instrumentos: observação participativa e questionários on-line, da plataforma *SurveyMonkey*. A conexão dos objetivos de aprendizagem das disciplinas de Construção de Conhecimento das Ciências Naturais, Construção do Conhecimento em Ciências Sociais e Formação Profissional III, com um eixo integrador bioma Mata Atlântica, pôde construir um protótipo de um *game* educativo on-line “Salve o Muriqui”. A partir de um pré-teste realizado com pedagogos em processo formativo, pode-se perceber que este poderá ser aplicado para alunos no Ensino Fundamental I, se adaptando às necessidades de uma educação que estimule a formação do pensamento criativo e inovador.

Palavras-chave: Metodologias Ativas. Game educativo. Interdisciplinaridade.

Instituição de Fomento: ISECENSA; CNP