

Revista Mirante, Anápolis (GO), v. 15, n. 1, jun. 2022. ISSN 1981-4089

**GAMIFICAÇÃO APLICADA NO ENSINO DE BIOLOGIA:
EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS COM O ENSINO REMOTO EM UM
COLÉGIO DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE ANÁPOLIS/GO**

**GAMIFICATION APPLIED IN THE BYOLOGY TEACHING: LIVED
EXPERIENCES DURING THE ONLINE CLASSES OF A PUBLIC
SCHOOL IN ANÁPOLIS/GO**

BEATRIZ RODRIGUES CARLOS

Graduada em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual de Goiás (UEG) - Campus Central, CET - Ciências Exatas e Tecnológicas, Anápolis / GO
beatrizcarlos99@hotmail.com

NALUCIA FIAMA VEIGA CHAVEIRO

Graduanda em Ciências Biológicas pela Universidade Estadual de Goiás (UEG) - Campus Central, CET - Ciências Exatas e Tecnológicas, Anápolis / GO
naluciaveigach@gmail.com

VERA LÚCIA CARDOSO DE OLIVEIRA

Mestre em Biologia pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e Docente Orientadora do Programa de Residência Pedagógica da Universidade Estadual de Goiás (UEG) - Campus Central, CET - Ciências Exatas e Tecnológicas, Anápolis / GO
veralucia.oliveira@ueg.br

HELMA DIAS COSTA

Especialista em Docência de Ciências da Natureza pela Universidade de Brasília (UnB), Brasília / DF, Docente do Colégio Estadual Padre Fernando Gomes de Melo, Anápolis / GO e Professora Preceptora do Programa de Residência Pedagógica da Universidade Estadual de Goiás (UEG) - Campus Central, CET - Ciências Exatas e Tecnológicas, Anápolis / GO
helma2dias@gmail.com

Resumo: Este trabalho tem como objetivo relatar algumas contribuições da gamificação no ensino de biologia e descrever a experiência de duas estudantes participantes do Programa de Residência Pedagógica - CAPES. Durante o período de pandemia da Covid-19 foi necessário que as escolas adaptassem as aulas para que os alunos dessem continuidade aos estudos. As aulas remotas surgiram como possibilidade de efetivar o processo de ensino e aprendizagem nesse momento, porém trouxeram aos professores novos problemas, como a necessidade de reduzir o tempo das aulas, a facilidade de dispersão dos alunos e a dificuldade de interação entre o professor e o aluno. A gamificação foi usada na tentativa de reforçar o conteúdo, melhorar a interação na sala de aula, motivar o aprendizado e tornar as aulas mais atrativas aos estudantes. Portanto, podemos inferir que a

utilização dessa metodologia trouxe resultados satisfatórios e que continuará sendo usada ao longo da nossa jornada como professoras.

Palavras-chave: Ensino remoto. Gamificação. Metodologia ativa.

Abstract: This paper was built to register some of the contributions of the teaching gamification of biology and describe the experience of two students and members of the Pedagogical Residency Program – Offered by CAPES. During the Covid-19 pandemic the schools needed to adapt their classes so the students would be able to continue their studies. The remote classes were the best alternative to make the teaching and learning process happen in this delicate moment, but it also brought new problems to the teachers, such as the necessity to reduce the length of the classes, the facility of the students to lose focus, and the hard interaction between students and teachers in this new online environment. The gamification was used as a tentative to reinforce and remember the previous contents, improve the interaction in the classroom, and to motivate the learning, making classes more attractive to students. We concluded that this methodology brought satisfying results and will keep being used throughout our journeys as teachers.

Keywords: Online classes. Gamification. Active methodology.

Introdução

Os jogos estão presentes na vida de todos há décadas, não só na infância e adolescência como também na vida de muitos adultos. É fato que são quase sempre muito divertidos e atrativos. Pensando assim, por que não usá-los para algo útil como na aprendizagem de diferentes conteúdos? É muito mais fácil aprender quando estamos interessados e envolvidos. Os jogos podem ser uma ferramenta eficiente, já que motivam o aluno, saindo da monotonia de sala de aula, quadro e aulas dialogadas, que acabam sendo cansativas e estressantes, às vezes. Além disso, aumenta a capacidade de retenção do conteúdo, já que o aluno precisa aplicar o que aprendeu, então acaba reforçando o aprendizado. Vale ressaltar ainda que o aluno se diverte, diminuindo o estresse e o deixando mais empolgado para aprender.

Os jogos interativos para fins educacionais vão além do entretenimento, eles servem para ensinar e educar e se constituem em ferramentas instrucionais eficientes. Cabe ao professor planejar, organizar e controlar as atividades de ensino utilizando os recursos tecnológicos apropriados a fim de criar as condições ideais para que os alunos dominem os conteúdos, desenvolvam a iniciativa, a curiosidade científica, a atenção, a disciplina, o interesse, a independência e a criatividade. A Multimídia interativa pode ajudar nesse processo possibilitando a criação de jogos, com uma prática pedagógica implícita que propiciam resultados pedagógicos importantes. (FALKEMBACH, 2007, p.2)

Neste contexto, é possível inferir o uso da gamificação como uma possibilidade pedagógica capaz de corroborar com o processo de ensino e aprendizagem. A este respeito Alves, Minho e Diniz pontuam que:

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se estes elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos (ALVES; MINHO; DINIZ, 2014, p.83).

Essa metodologia promove o aluno como protagonista do seu aprendizado, através da sua interação com o conteúdo abordado. Por ser algo diferente, tem maior aceitação e participação, pois o estudante deixa o papel passivo, de ser ouvinte da aula, para ser o principal responsável pelo seu aprendizado. Sem que percebam, os alunos ainda desenvolvem habilidades e competências importantes para a vida adulta.

Assim, cabe destacar que além da aprendizagem do conteúdo em si, o aluno adquire aprendizagem de outros pontos fundamentais para sua vida. Jogos em equipe, por exemplo, pode contribuir com o desenvolvimento de cooperação e união entre a turma. A descoberta e desenvolvimento de novas habilidades também é um ponto super importante, como concentração, destreza, rapidez. Além disso, também permite que o aluno aprenda sobre regras e disciplina; e que na vida é ótimo vencer, mas nem sempre é isso que acontece e precisamos aprender a lidar com isso.

Comparando o cenário atual da educação com o cenário de tempos atrás, é possível notar como as metodologias pedagógicas evoluíram, através de pesquisas, novos recursos didáticos, tecnológicos, maiores investimentos na educação e ciência. Diante disso, é inegável que novas ferramentas ainda irão surgir. Logo, cabe aos docentes e coordenação pedagógica, atualizarem suas estratégias e propostas pedagógicas, e darem uma chance para que essas novidades possam trazer ótimos resultados e tornar a escola e o processo de aprendizagem muito mais lúdico, divertido e atrativo para os alunos.

A utilização de jogos pode servir como instrumento de avaliação de aprendizagem, adquirindo um aspecto lúdico e inovador, quando comparado com as tradicionais provas. No atual momento de ensino presencial, mediado por tecnologias, a utilização dessas ferramentas permite ao aluno uma interação no desenvolvimento das atividades que têm sido propostas.

Existem diversos jogos no computador e no celular, e ainda vários que podem ser jogados de forma online. Alguns sites e aplicativos permitem que o professor personalize o jogo de acordo com seu objetivo, adaptando ao seu conteúdo. É uma forma interessante de atrair o aluno, já que é ainda mais difícil manter o foco do aluno através do computador, ainda mais sem algumas regras que temos na sala de aula, como por exemplo, em sala de aula o aluno geralmente é proibido de usar o celular, na aula remota o aluno precisa usar o aparelho ou um computador.

A criatividade do professor, no processo de criação, é determinante para o sucesso da aprendizagem quando se utiliza jogos. Podemos criar novos jogos ou utilizar os jogos já existentes, como o tradicional jogo da memória, jogo da forca, caça-palavras, entre outros. Tanto no ensino remoto, como no ensino presencial, o professor pode investir em jogos que possam ser usados depois, que o aluno possa jogar em casa, fora do momento de aula, com os amigos. Assim, o aluno acaba tendo mais contato com o jogo e, conseqüentemente, com o conteúdo, expandindo o seu aprendizado.

Mediante o exposto, este estudo objetiva relatar experiências com o uso da gamificação no ensino remoto, sendo estas vivenciadas durante o período de outubro de 2020 a setembro de 2021, em uma escola pública estadual na cidade de Anápolis - GO, por meio do Programa Residência Pedagógica do Curso de Biologia do Campus Central, Sede Anápolis, da Universidade Estadual de Goiás (UEG).

O Programa Residência Pedagógica

O Programa de Residência Pedagógica (RP) faz parte de um conjunto de ações que integram a Política Nacional de Formação de Professores, com a finalidade de promover o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos de licenciatura, onde o licenciando inicia o seu contato com a escola de educação básica, a partir da segunda metade de seu curso.

Na Universidade Estadual de Goiás (UEG), o projeto institucional do Residência Pedagógica é composto por 7 subprojetos, organizados em 15 núcleos, distribuídos em 13 municípios goianos, sendo o subprojeto de Biologia, o núcleo do qual fazemos parte.

Vale ressaltar que a Residência Pedagógica de Biologia foi pensada para contribuir com um olhar diferenciado para a formação inicial de professores, uma vez que possibilita a vivência da prática escolar e das ações didáticas e pedagógicas, que envolvem o exercício da profissão docente na Educação Básica. Assim, propiciar momentos de reflexão, análise crítica, produção pedagógica e científica e somatizar experiências vividas pelos envolvidos, especialmente pelos residentes, pelo preceptor e pelo professor orientador.

Nesse sentido, é notória a preocupação em colaborar para que aconteçam melhorias no ensino, possibilitando aos acadêmicos em formação inicial, a construção e sistematização de conhecimentos que os auxiliem a terminar sua graduação, almejando serem excelentes professores da Educação Básica.

O profissional docente necessita de muitos conhecimentos para construir a sua profissão. Alguns teóricos, outros práticos, mas ambos devem contribuir para a sua formação. Não destarte, a possibilidade de vivenciar experiências no ambiente escolar, permitindo assim, uma construção real dessa formação, pois é na escola que o futuro professor fará uma ambientação que lhe permita identificar suas características estruturais, administrativas e pedagógicas, bem como o seu funcionamento. Também estará em contato com professores com diferentes tempos de profissão e experiências e ainda com os alunos, onde nessa interação, poderão compreender como os saberes podem ser sistematizados ou quais os

Revista Mirante, Anápolis (GO), v. 15, n. 1, jun. 2022. ISSN 1981-4089



Imagem 2- Fachada do Colégio. Fonte: Google Maps (2021)

O mesmo conta com 09 (nove) salas de aula, equipadas com quadro branco, mesa e cadeira e/ou cadeira de braço, cada sala tem a capacidade de acolher em torno de 25 (vinte e cinco) alunos, 04 (quatro) destas salas dispõem de SMART TV e ventiladores.

A escola conta com um laboratório de Informática, que além dos computadores, tem a disposição uma SMART TV e um datashow. Contamos ainda com a Secretaria, que tem em anexo a Sala da Direção, cantina, sala de coordenação, bem como sala dos professores, pátio e quadra poliesportiva. Contamos com banheiros masculino e feminino, bem como banheiro para cadeirante. Temos vários equipamentos de apoio pedagógico, tais como: datashow, tripés com ring light led e 02 (dois) notebooks.

O colégio funciona em 03 (três) turnos: sendo que no matutino e noturno a clientela é de Ensino Médio e no turno vespertino funciona o Ensino Fundamental fase II.

Experenciando o uso da gamificação no ensino remoto de Biologia

No final do ano de 2019, a Organização Mundial da Saúde (OMS), recebeu um alerta sobre vários casos de pneumonia de causa desconhecida na cidade de Wuhan na China. Dias

depois foi confirmado um novo tipo de Coronavírus que, até então, não tinha sido identificada em humanos. Esse vírus é o responsável pela doença chamada COVID-19, que meses depois elevou seu status para pandemia, já que sua transmissão começou a ocorrer de forma descontrolada no mundo inteiro.

No Brasil, o primeiro caso foi confirmado em fevereiro de 2020, no mês seguinte a Organização Mundial da Saúde declarou pandemia de coronavírus. Ainda em Março, o Ministério da Saúde decretou que fosse feito isolamento social e quarentena em todo o país. A princípio seriam apenas 15 dias, que posteriormente foram prorrogados por meses. Com isso as escolas foram afetadas e, como medida para diminuir ao máximo os prejuízos e atrasos em relação à educação, o Ministério da Educação autorizou a substituição das aulas presenciais por aulas que utilizassem meios digitais de comunicação, sendo assim, foi necessário que as aulas acontecessem de forma remota.

Esse novo formato de aula foi, além de uma surpresa para todos, um desafio, principalmente para os professores. As aulas remotas trouxeram a necessidade de aprendermos a gravar e editar vídeos sobre o conteúdo para que fosse enviado aos alunos, além de nos habituar com as plataformas online, tanto o Google Meet, usado nos encontros síncronos, quanto com o Google Classroom, onde as atividades são postadas aos alunos e onde eles enviam as atividades feitas; e com o Google Forms, onde elaboramos atividade avaliativa.

Desde o início Programa de Residência Pedagógica percebemos a dificuldade de interação dos aluno e a falta de interesse nas aulas, a partir daí procuramos metodologias e recursos que atraíssem os alunos, já que é muito mais difícil ter atenção e interação por parte deles nas aulas online. Além disso, procuramos algo que colaborasse para não deixar a aula tão monótona e cansativa, e que ajudasse o aluno no aprendizado, claro.

A primeira opção que pensamos foi o uso do gamificação, pensando na limitação que temos devido à restrição de aulas presenciais, essa nos pareceu ser a melhor opção. Além disso, já tínhamos conhecimento de alguns jogos que poderiam ser utilizados.

Tivemos conhecimento do aplicativo *Kahoot*¹, na universidade, durante algumas de nossas aulas. A professora regente da matéria utilizava o jogo ao final da aula como forma de reforçar o conteúdo e de certa forma como uma avaliação de aprendizado.

A plataforma nada mais é que um jogo de perguntas e respostas (imagem 1), com tempo e pontuação. O aplicativo dispõe de jogos já prontos, com perguntas de diversos temas e também permite que qualquer pessoa personalize seu próprio jogo, podendo colocar perguntas objetivas de múltipla escolha, com uma resposta correta, ou de verdadeiro ou falso; adicionar imagens as perguntas e definir o tempo de resposta. O jogo fica mais interessante se jogado de forma simultânea, mas também pode ser utilizado sozinho como forma de estudo.

O legal é que o jogo pontua de acordo com o acerto e com o tempo de resposta, sendo assim, quem responde certo e em menor tempo, a pontuação é maior, e vai diminuindo conforme o tempo vai passando. Ao final de cada pergunta vai sendo gerado um ranking de acordo com a pontuação de cada um, criando assim uma competição saudável entre os alunos, que acabam se esforçando mais para aprender e desenvolvendo habilidades, como agilidade e concentração (Imagem 3).

Além de interessante para o aluno, o aplicativo é importante para o professor também. Ao final do jogo ele fornece um relatório que apresenta a quantidade de erros e acertos de cada pergunta, as perguntas que tiveram mais erros, consequentemente sendo considerada a mais difícil, e um relatório individual do aproveitamento de cada aluno. Com base nisso, o professor pode analisar o aprendizado da turma, o aprendizado individual e em que parte os alunos apresentam mais dificuldade, exigindo mais atenção.

¹ O Kahoot é uma ferramenta de aprendizado baseada em jogos e testes de múltipla escolha. Os jogos de aprendizado, também podem ser chamados de Kahoots, e podem ser acessados gratuitamente pelo aplicativo mobile, compatível com IOS e Android, ou navegador.

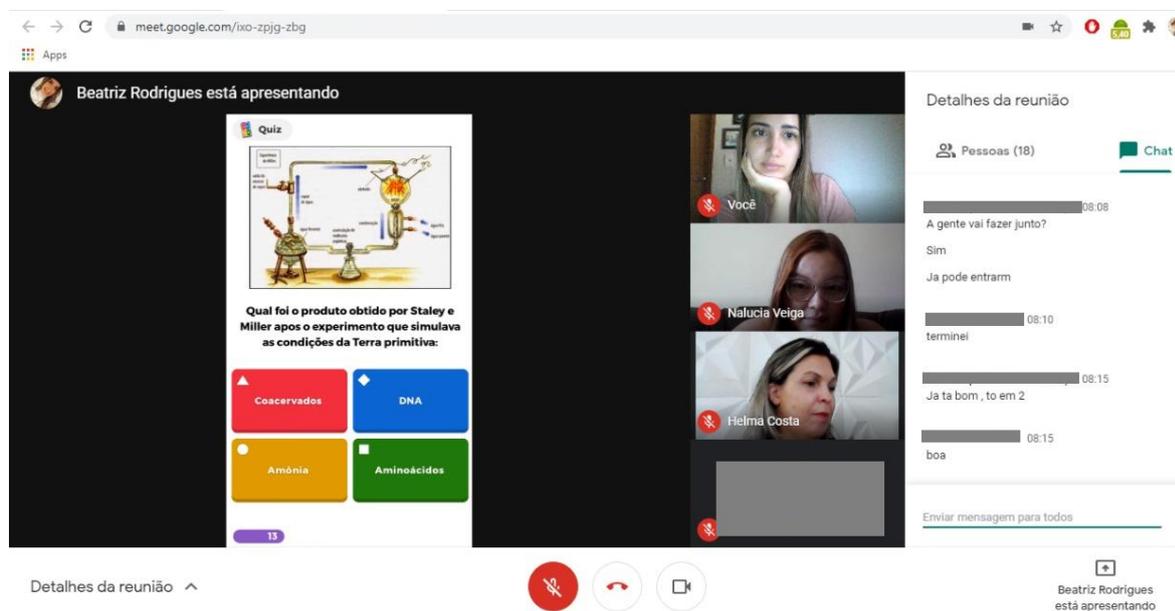


Imagem 3- Captura de tela de um dos momentos em que o jogo foi utilizado na aula remota. Fonte: Autores (2021).

Usamos o jogo ao final de cada conteúdo como forma de reforçar o que foi ensinado, analisar o aproveitamento do conteúdo e, claro, também foi usado como uma descontração pra aula não se tornar tão maçante. O aplicativo foi usado de forma simultânea com os alunos no decorrer da aula através de chamada de vídeo. O jogo pode ser acessado tanto pelo aplicativo, quanto pelo navegador de internet no computador ou celular. Assim, podemos acompanhar os alunos a cada pergunta, mostrar a resposta certa e reforçar o conteúdo, dando uma breve explicação.

Além do *Kahoot*, também utilizamos com os alunos o famoso jogo da forca. O site *Efuturo*² disponibiliza diversos jogos personalizáveis que podem ser usados online. Esse jogo foi usado da seguinte forma: compartilhamos a tela do jogo na reunião online, cada palavra a ser descoberta tinha sua dica e cada aluno, em ordem alfabética, chutava uma letra até que

² Efuturo é uma Rede Social Educativa e de compartilhamento de Conhecimentos, Jogos Educativos, Games Online, Ensino, Aprendizado Colaborativo, Espaço Literário e Interação Online.

alguém soubesse a palavra completa. Foi outro recurso interessante para a interação dos alunos, pois esse sim exigia que todos participassem pelo microfone, portanto tivemos ainda mais interação do ponto de vista de comunicação.

Outro recurso utilizado foi o site *Liveworksheets*³, o site permite criar "folhas interativas", que nada mais é que uma atividade online. É possível inclusive incluir sons, vídeos, exercícios de arrastar e soltar, juntar com setas, múltipla escolha e até exercícios que os alunos devem utilizar sua fala através do microfone.

O legal desse site é que os alunos podem fazer a atividade de forma online e, ao final, ele já mostra ao aluno sua pontuação e envia ao professor, sendo bem interessante também para ser utilizado como método de avaliação. Além de ser motivador para o aluno, economiza o tempo do professor com a autocorreção e ainda economiza papel, sendo bom também para o meio ambiente.

Resultados e discussão

A gamificação foi utilizada na finalização de cada conteúdo como forma de revisar e reforçar os conhecimentos obtidos nas aulas teóricas, buscando amenizar a dificuldade de compreensão dos alunos e também a dificuldade que sentíamos de obter uma boa relação professor-aluno de forma remota.

Os games conseguem manter os jogadores concentrados em uma atividade durante horas, apenas para vencer um amigo, ultrapassar desafios e descobrir o fim da história. Na cultura atual, quase sempre o trabalho é associado com algo difícil, que requer muito esforço, entediante, uma obrigação. Mas nos jogos, o trabalho não é associado apenas a isso, pois os jogadores frequentemente passam horas formulando estratégias e depois passam muitas horas derrotando seus inimigos, coletando itens e até negociando com outros jogadores. Tarefas essas que exigem concentração, dedicação e inteligência. Os games dão trabalho, assim como o estudo, por requisitar

³ Liveworksheets é um site que permite que você transforme suas planilhas tradicionais para impressão em exercícios online interativos com autocorreção, chamadas de "planilhas interativas". Os alunos podem fazer as planilhas online e enviar suas respostas para o professor.

a atividade mental dos jogadores através de seus mecanismos (BISSOLOTTI; NOGUEIRA; PEREIRA, 2014, p.7).

Nesse sentido, a gamificação busca dinâmicas e objetivos que estimulem a atividade mental dos estudantes e o espírito de competição entre os mesmos. Por se tratar de algo cotidiano na juventude, a utilização dos jogos trás mais empenho da parte dos alunos. Podemos ver no trabalho de Feitosa, Silva, Cândido, Araújo (2019, 7-8) onde citam que:

A atividade foi bastante produtiva e interativa, possibilitando a participação de todos os estudantes. Além disso, a dinâmica despertou um olhar competitivo (no sentido bom da palavra) nos alunos, fazendo com que eles se atentassem aos detalhes mínimos de cada informação e/ou pergunta. Sendo assim, possibilitou uma melhor interação entre cada discente e também entre estudante e professor.

Os jogos foram um recurso muito aceito pela maior parte dos alunos, ficamos surpreendidas com a participação da turma, claro que tivemos algumas exceções, como alunos que tiveram dificuldades de acessar ou mesmo não quiseram. Através do jogo conseguimos aumentar a interação dos alunos conosco e entre eles, que era uma das principais barreiras que tínhamos.

Podemos dizer que os alunos tiveram grande envolvimento nas atividades propostas e apresentaram resultados positivos. Porém, dentre os três jogos utilizados, o *Kahoot* foi o que mais tivemos resultados e acabamos utilizando mais vezes. Acredito que, por ser um jogo que promove a competitividade, através do ranqueamento, e os alunos terem naturalmente o espírito competitivo, eles ficam mais motivados a participar e acertar as perguntas.

Uma das vezes que utilizamos o aplicativo foi no ensino do conteúdo sobre a origem da vida. Após as aulas expositivas sobre o assunto, tivemos o momento de jogar. Tivemos treze alunos participantes, desses, nove alunos obtiveram mais que 50% de acerto dentre as 15 perguntas propostas. Além disso, a média da precisão das perguntas, que seria a porcentagem de acertos de cada pergunta, foi mais de 60%. De modo geral, pode-se entender que o jogo foi eficaz para o aprendizado, levando-se em consideração que a maioria dos alunos teve uma boa quantidade de acertos e que a quantidade de acertos foi maior do que a de erros.

O interessante é que, acompanhando o jogo junto com os alunos pudemos explicar ao final de cada pergunta o porquê da sua respectiva resposta ser a correta. Isso permitiu que os alunos esclarecessem suas dúvidas e que o conteúdo fosse reforçado.

O jogo da força também teve acertos da maioria das dicas, porém, por ser feito para ser jogado de forma individual diminuiu o aproveitamento do tempo, já que o utilizamos no momento da aula e tentamos adaptar para que todos participassem. Como o tempo de aula foi reduzido devido ao formato online, os jogos que permitem ser jogados de forma simultânea por mais de um aluno têm mais rendimento. Acredito que esse recurso seja mais proveitoso ao ser utilizado de forma individual e *offline*, como uma atividade de casa, por exemplo.

Assim como o jogo da força, as folhas interativas também são interessantes para serem usadas como uma atividade a parte da aula. O site oferece meios que não temos como usar em uma atividade impressa, por ser algo diferente, os alunos acabam ficando mais curiosos e motivados a realizar a atividade. Esse recurso não foi usado durante as aulas, nem como uma atividade obrigatória. Fizemos algumas atividades e enviamos o link aos alunos com o intuito de reforçar o conteúdo e incentivar o estudo. O que nos surpreendeu é que, mesmo sendo facultativo, vários alunos fizeram questão de responder a atividade.

A dificuldade de motivar os alunos a distância, num período de mudança nas técnicas de ensino, foi um desafio, e a gamificação foi útil para trazer o aluno ao papel de protagonista da aprendizagem e tornar tudo mais divertido. Além disso, foi um aliado na adaptação do conteúdo presencial para o ensino remoto nos tempos da pandemia, observamos logo na primeira utilização dos games o empenho que os alunos demonstravam para entrar nas plataformas digitais e a entrega à atividade realizada. Com esta metodologia obtivemos êxito em estabelecer uma boa relação com os alunos.

Considerações finais

Com base no relato apresentado, é possível sugerir a relevância da gamificação no ensino, sendo assim, uma possível estratégia pedagógica. O uso de jogos em sala de aula pode ser interessante tanto para o professor, como para o aluno, ajudando no ensino e no aprendizado de conteúdos, principalmente nos mais difíceis ou menos interessantes para os alunos.

A gamificação é uma metodologia interessante para ser usada em sala de aula, fora dela e também, durante as aulas remotas. A tecnologia está presente cada vez mais no dia a dia de todos, o que facilita o acesso dos alunos aos jogos educativos e aproxima o aluno do conteúdo. Em tempos onde o ensino acontece de forma remota e o envolvimento e interesse do aluno são diminuídos, a gamificação é uma ótima estratégia pra reinventar as aulas e atrair os alunos.

Apesar de ser relativamente nova, essa metodologia pode ser uma grande aliada para aumentar o engajamento na sala de aula tornando a aula mais prazerosa. Além disso, o uso de jogos como recurso desperta a curiosidade dos alunos, permitindo que saiam da passividade e se tornem protagonistas de seu aprendizado.

Mesmo no nosso caso tendo sido necessário a aplicação dessa metodologia de forma online, é um recurso super valido para ser aplicado de forma presencial também. A tecnologia é uma grande aliada do professor, mas não dispensa os recursos convencionais, os jogos físicos e brincadeiras que podem ser criadas ou reinventadas com objetivo de aprendizagem.

Essa experiência nos deixou motivadas a pesquisar mais sobre o assunto e buscar sempre recursos diferentes para diversificar as aulas. Perceber que os jogos interferiram de forma positiva nas aulas nos despertou para continuar nesse caminho.

Para nós essa metodologia foi extremamente importante e nos trouxe os resultados esperados. Foi desafiador nos habituar com esse novo formato de aula diante do cenário atual e ainda lidar com a falta de interesse dos alunos. Mas foi gratificante ver que a estratégia que

Revista Mirante, Anápolis (GO), v. 15, n. 1, jun. 2022. ISSN 1981-4089

usamos cumpriu nosso objetivo pedagógico, esperamos que nossa experiência possa incentivar outros professores, de diversas áreas, a reinventarem suas aulas e darem uma oportunidade para essa metodologia.

Referências

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria *et al.* (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97. Disponível em: <<http://200.9.65.226/handle/fieb/667>>. Acesso em: 11 mar. 2021

BISSOLOTTI, Katielen; NOGUEIRA, Hamilton; PEREIRA, Alice. Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 2, p. 01-11, dez. 2014. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/53511/33027>>. Acesso em: 28 set. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria nº 343, de 17 de março de 2020**. Diário Oficial Da União, ed. 53. seção 1. p. 39, 18 mar de 2020. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 27 set. 2021.

FALKEMBACH, Gilse A. Morgental. **O lúdico e os jogos educacionais**. **Revista Mídias na Educação**. CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação-UFRGS, Disponível em <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 11 mar.2021

FEITOSA, Robério; SILVA, Carlos; CÂNDIDO, Katerine; ARAÚJO, Raqueline. **A utilização do kahoot como ferramenta pedagógica nas aulas de ciências: o ensino híbrido em foco**. CONEDU, p. 01-15, jun. 2020. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/65248>>. Acesso em: 28 set. 2021.

LIVEWORKSHEETS. **About this site**. Disponível em: <https://www.liveworksheets.com/aboutthis_en.asp>. Acesso em: 27 set. 2021.

REDE EFUTURO. Disponível em: <<https://www.efuturo.com.br/contato.php>>. Acesso em: 25 jun. 2021.



Revista Mirante, Anápolis (GO), v. 15, n. 1, jun. 2022. ISSN 1981-4089

SANAR SAÚDE. **Linha do tempo do coronavírus no Brasil.** Disponível em: <<https://www.sanarmed.com/linha-do-tempo-do-coronavirus-no-brasil>>. Acesso em: 27 set. 2021.

UNIFAJ. **Manual kahoot.** 2020. Disponível em: <https://unifaj.faj.br/hubfs/Manuais%20Presencial%20EAD%202020/Manual%20do%20Docente/KAHOOT_manual_do_docente_UNIFAJ.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2021.