

Vol VII, núm. 2, jul-dez, 2023, pág. 23-33

**A GAMIFICAÇÃO E O ESTÁGIO DE DOCÊNCIA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA DURANTE A DISCIPLINA DE ZOOLOGIA III NA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS (UFAM)**

**GAMIFICATION AND TEACHING INTERNSHIP: AN EXPERIENCE
REPORT DURING THE SUBJECT OF ZOOLOGY III AT UNIVERSIDADE
FEDERAL DO AMAZONAS (UFAM)**

Rayla Beatriz da Silva Santos
Renato Abreu Lima

RESUMO

O presente trabalho trata-se de um relato de experiência vivenciadas no período do Estágio supervisionado de docência, que foi realizado no Instituto de Saúde e Biotecnologia (ISB) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) no curso de Licenciatura em Ciências: Biologia e Química na disciplina de Zoologia III. Com o objetivo de demonstrar de que forma a gamificação como ferramenta metodológica pode contribuir no processo de formação dos futuros docentes. A metodologia utilizada para tal relato é a descritiva, apresentamos por tanto, a descrição das atividades desenvolvidas que está dividida em: atividade de planejamento, observação, regência e avaliação. Acreditamos que a gamificação é uma ferramenta metodológica que pode ser utilizada nos mais diversos níveis e áreas do conhecimento, no entanto, para que essa ferramenta seja bem aproveitada precisa-se de uma formação adequada.

Palavras-chave: Animais vertebrados, Aplicativo Kahoot, Biologia, Formação docente.

ABSTRACT

The present work is an experience report during the period of the supervised teaching internship, which was carried out at the Institute of Health and Biotechnology (ISB) of the Federal University of Amazonas (UFAM) in the course of Degree in Sciences: Biology and Chemistry in the discipline of Zoology III. With the aim of demonstrating how gamification as a methodological tool can contribute to the training process of future teachers. The methodology used for this report is descriptive, therefore, we present the description of the activities developed, which is divided into: planning activity, observation, management and evaluation. We believe that gamification is a methodological tool that can be used in the most diverse levels and areas of knowledge, however, for this tool to be well used, adequate training is needed.

Keywords: Vertebrate animals, Kahoot App, Biology, Teacher training.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho relata as experiências vividas no estágio supervisionado de docência adquiridas por meio das observações e práticas realizadas pela mestrande Rayla Beatriz da Silva Santos do curso de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Humanidades da Universidade Federal do Amazonas do Instituto de Educação, Agricultura e Ambiente (IEAA), desenvolvido na disciplina de Estágio de docência sob a orientação da professora Dra. Eliane Regina Batista.

O estágio foi realizado no Instituto de Saúde e Biotecnologia (ISB) da Universidade Federal do Amazonas na disciplina de Zoologia III, ministrado pela professora Dra. Ana Cláudia Kaminski.

O objetivo desse relato é partilhar as experiências vividas ao longo do período de estágio, visando fazer uma reflexão sobre as teorias analisadas no âmbito da pós-graduação e a prática desenvolvida na graduação. O estágio de docência é de suma importância, pois permite ao pós-graduando a preparação e a qualificação para atuar nas mais diversas áreas de ensino, incluindo a graduação (BRASIL, 2010).

A comunidade acadêmica atualmente tem buscado ferramentas e metodologias que se integrem a essa nova sociedade, os “nativos digitais” estão cada dia mais conectados, esta nova demanda tem exigido mudanças no processo de ensino e aprendizagem, as metodologias tradicionais têm se mostrado pouco eficazes para essa nova clientela escolar. Para Martins; Maria Martins Giraffa; Marina do Rosário Lima, (2018) “neste cenário de cibercultura, os jogos, principalmente os digitais, se apresentam fortemente ligados aos hábitos sociais cotidianos, influenciados pelo uso (quase) massivo de dispositivos móveis”.

Estudo demonstram que as Tecnologias digitais de Informação e comunicação (TDIC), tornaram-se recursos valiosos no auxílio aos professores depois da pandemia de COVID-19, o que levou a muitos docentes a repensarem sua prática pedagógica (SANTOS; CAVALCANTE; LIMA, 2023).

Dessa forma, apresenta-se a gamificação, que é caracterizada como o uso de elementos de design de jogos em contextos não relacionados a jogos (AHMED et al., 2015). A gamificação no processo de ensino e aprendizagem tem sido amplamente debatida como forma de chamar atenção dos alunos ao conteúdo que está sendo ministrado e principalmente dinamizar a forma de apresentar esse conteúdo (SAVI; ULBRICHT, 2008; FARDO, 2013; FRAGELLI, 2018; MARTINS; MARIA MARTINS GIRAFFA; MARINA DO ROSÁRIO LIMA, 2018; BATISTA; MAIA.; ROCHA; MORAIS, 2023).

Para Fragelli (2018), “o uso de games em sala de aula pode ser uma estratégia interessante, principalmente para favorecer o aprendizado de conteúdos mais complexos ou de pouco interesse entre os estudantes”. Dessa forma, o objetivo deste artigo é demonstrar que a gamificação como ferramenta metodológica pode contribuir de forma positiva no processo de formação dos futuros docentes.

METODOLOGIA

O presente estudo foi realizado no Instituto de Saúde e Biotecnologia (ISB) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), no município de Coari-Amazonas. O município está localizado à margem esquerda do Rio Solimões entre o lago de Coari e o Lago do Mamiá, apresentando as coordenadas 4° 05' 06" S 63° 08' 27" O.

Apresentamos nesse relato a descrição das atividades desenvolvidas na disciplina de Estágio de docência, o mesmo está dividido nas seguintes etapas: atividade de planejamento, observação, regência e avaliação. Sendo, 6 horas de planejamento, 10 horas de observação e 14 horas disponibilizadas para regência de acordo com as datas preestabelecidas na ementa da disciplina, totalizando 30 horas de Estágio de docência.

A bibliografia básica utilizadas nas aulas foram as disponibilizadas conforme o PCC do Curso, e o disposto no Inciso IV, Art. 13, da Resolução nº 020/2019 de 16/12/2019 (AMORIM, 1997; HÖFLING; SOUZA-OLIVEIRA; RODRIGUES; TRAJANO; ROCHA, 1995; POUGH; JANIS; HEISER, 2003; ROMER; PARSONS, 1985; SCHIMIDT-NIELSEN, 1996).

As horas de planejamento foram utilizadas para estudo e revisão dos conteúdos que foram ministrados no período de regência, o período de observação serviu para conhecer a turma e os métodos utilizados pela professora tutora da disciplina, no período de regência surgiu então a ideia de fazer um Quiz como método de avaliação, utilizando a gamificação, a plataforma escolhida foi o Kahoot. O Kahoot é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, “Kahoots”, são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

RESULTADO E DISCUSSÃO

Atividade de planejamento

O início das atividades do Estágio foi marcado por uma reunião com a professora responsável/tutora, para orientações relacionadas a ementa da disciplina e o planejamento das atividades que seriam desenvolvidas durante o período do Estágio. A disciplina escolhida foi Zoologia III com carga horária de 60h, ministrada pela Profa. Dra. Ana Claudia Kaminski, ofertada no curso de Licenciatura em Biologia e Química.

A reunião foi realizada no dia 04/07/2022, no Instituto de Saúde e Biotecnologia (ISB) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), localizado a Avenida do Futuro, 315 no município de Coari-AM. Foram divididas as horas de planejamento, observação e regência de acordo com as datas preestabelecidas na ementa, ficando organizada da seguinte forma: 6h para planejamento, 10h de observação e 14h de regência, totalizando 30h de estágio.

Atividades de observação

As atividades de observação foram desenvolvidas na turma 169 do curso de Licenciatura em Biologia e Química, sendo: terça-feira de 7:00h às 9:00h as aulas teóricas e na quinta-feira de 7:00h às 9:00h as aulas práticas (Figura 1).

RECH- Revista Ensino de Ciências e Humanidades – Cidadania, Diversidade e Bem Estar. ISSN 2594-8806

Foram 10h de observação, onde pude observar o a didática e a metodologia utilizadas pela professora responsável pela disciplina, o que me chamou a atenção foi o entusiasmo e a paixão demonstrada pela professora, o domínio de conteúdo claro, advindo do fato de ministrar a disciplina há muitos anos são fatores que podemos destacar nesse período de observação.

O que me levou a refletir minha própria prática, sou professora e leciono Ciências nos anos finais do ensino fundamental e Química no ensino médio, cursei Biologia e Química no ISB e a Profa. Ana também foi minha professora de Zoologia, ainda lembro do seu entusiasmo nas primeiras aulas, o que não mudou até hoje, porém, não ficou estagnada.

Segundo Paniago (2017), nós professores temos a necessidade de estamos nos atualizando constantemente, pois os saberes não são como uma joia que se guarda num baú e anos depois se retira e percebe que está do mesmo jeito, nós precisamos mudar e nos moldar conforme a realidade de cada situação.

Figura 1. Atividades de observação nas aulas teóricas e práticas



Fonte: autoria própria

Atividades de regência e conteúdos

As atividades de regência tiveram duração de 14h, os conteúdos abordados foram selecionados de acordo com a ementa do curso, sendo: Dinossauros; Fósseis; Crocodilia; Crocodilianos. Foram divididas em aulas teóricas e práticas seguindo os horários já estabelecidos.

A metodologia utilizada nas aulas teóricas seguiu a metodologia já utilizada pela professora responsável, com aulas expositivo-dialogadas com o auxílio de Data-show e notebook para projeção de tópicos, imagens e vídeos dos conteúdos expostos. As aulas práticas eram realizadas no laboratório de Zoologia do instituto, onde os discentes podiam observar algumas das espécies empalhadas ou réplicas do conteúdo que estava sendo ministrado.

Depois das aulas práticas os discentes foram instigados a pensar numa forma de passar o conteúdo prático em uma realidade onde não tem laboratório para desenvolver essa prática, por exemplo, uma escola pública com poucos recursos. Na aula seguinte eles traziam as sugestões de como eles poderiam ministrar cada conteúdo (Figura 2).

Figura 2. Período de regência, aula prática no laboratório de Zoologia



Fonte: autoria própria

Atividades de avaliação

As avaliações foram feitas através da participação nos desafios lançados, assiduidade e no final do período de regência trouxemos a gamificação, através de um Quiz realizado com o auxílio de uma plataforma online chamada Kahoot, esse Quiz abordou todos os conteúdos ministrados naquele período, foram elaboradas 20 questões, sendo algumas de múltipla escolha e outras de verdadeiro ou falso.

Para esta etapa a turma foi dividida em duplas, cada dupla deveria ter um celular conectado à internet, através do qual eles tiveram acesso ao Quis, essa plataforma apresenta uma interface bem dinâmica o que facilita seu manuseio, pois os participantes podem baixar o aplicativo em seu dispositivo móvel ou entrar pelo link, nessa aula os acadêmicos tiveram acesso através do código que foi disponibilizado. Depois de entrar na plataforma cada dupla escolheu um nome para sua equipe, então deu-se início ao Quiz.

As perguntas e alternativas foram projetadas com o auxílio do data-show como mostrado na Figura 3, no dispositivo de cada dupla apareciam as alternativas identificadas por cor sendo: vermelho, amarelo, azul e verde. A professora lia as perguntas e as alternativas, cada equipe deveria escolher a resposta correta em um tempo de dois minutos onde podiam discutir com sua dupla qual alternativa deveriam marcar, ao final de cada pergunta o aplicativo mostrava a resposta correta e quantas pessoas acertaram ou erraram.

A equipe vencedora foi aquela que conseguiu acertar o maior número de perguntas no menor tempo possível, pois o próprio aplicativo dá a pontuação e o ranking com a pontuação de cada equipe.

Figura 3. Atividade de avaliação: QUIZ dos conteúdos ministrados utilizando o Kahoot



Fonte: autoria própria

CONCLUSÃO

O estágio supervisionado de docência oportuniza ao pós-graduando uma experiência única, e é indispensável para sua formação enquanto docente, pois permite aos mesmos que integrem seus conhecimentos teóricos a prática vivida em um curso de graduação, especialmente nos cursos de licenciatura como foi nosso caso.

A didática e as metodologias utilizadas em sala fazem toda a diferença no processo de ensino e aprendizagem e ter metodologias que foquem na autonomia dos estudantes é nossa principal dificuldade hoje, e a gamificação é uma das ferramentas que tem se mostrado bem promissora, ela envolve os estudantes de forma lúdica e os motiva.

No entanto, não pode ser só uma brincadeira, para se ter êxito no processo de ensino e aprendizagem o professor precisa atuar como mediador e ter domínio dessa ferramenta metodológicas, para isso, necessita de uma boa formação, ter acesso a essas ferramentas na graduação é um fator determinante para sua utilização.

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto de Saúde e Biotecnologia (ISB) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) no curso de Licenciatura em Ciências: Biologia e Química na disciplina de Zoologia III que me oportunizou em fazer o meu estágio em docência. E ao Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Humanidades (PPGECH).

REFERÊNCIAS

AHMED, Maroof et al. Gamification in medical education. *Medical Education*, n.20, p.1-2, 2015. Disponível em: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4590351/> Acesso em: 5 maio. 2023.

AMORIM, D.S. **Elementos básicos de sistemática filogenética**. Holos Editora e Sociedade Brasileira de Entomologia. 1997.

BATISTA, I. T. P.; MAIA, I. C. V. de L.; ROCHA, A. S.; MORAIS, R. de S. METODOLOGIAS FOCADAS NA GAMIFICAÇÃO PARA O ENSINO SUPERIOR NA ÁREA DA ENFERMAGEM: UMA REVISÃO INTEGRATIVA. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 4, p. 966–983, 2023. DOI: 10.51891/rease.v9i4.9282. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/9282>. Acesso em: 5 maio. 2023.

FARDO, M. L. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 5 maio. 2023.

FRAGELLI, T. B. O. Gamificação como um processo de mudança no estilo de ensino aprendizagem no ensino superior: um relato de experiência. **Revista Internacional de Educação Superior**, Campinas, SP, v. 4, n. 1, p. 221–233, 2018. DOI: 10.22348/riesup.v4i1.8650843. Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650843>. Acesso em: 5 maio. 2023.

HÖFLING, E.; SOUZA-OLIVEIRA, A.M.; RODRIGUES, M.T.; TRAJANO, E.; ROCHA, P.L.B. **Chordata**: manual para um curso prático. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

MARTINS, C.; MARIA MARTINS GIRAFFA, L.; MARINA DO ROSÁRIO LIMA, V. Gamificação e seus potenciais como estratégia pedagógica no Ensino Superior. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2018. DOI: 10.22456/1679-1916.86005. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/86005>. Acesso em: 5 maio. 2023.

PANIAGO, R. N. **Os professores, seu saber e seu fazer**: elementos para uma reflexão sobre a prática docente. 1 ed. Curitiba: Appris, 2017.

POUGH, J.H.; JANIS, C. M.; HEISER, J.B. **A vida dos vertebrados**. Atheneu. 2003.

ROMER, A.S.; PARSONS, T.S. **Anatomia comparada dos vertebrados**. São Paulo, Atheneu, 1985.

SANTOS, R.B da S.; CAVALCANTE, F.S.A.; LIMA, R.A. Os desafios e as contribuições das TDICs para o ensino no contexto da pandemia de COVID-19: uma revisão sistemática de literatura. **CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES**, [S. l.], v. 16, n. 3, pág. 1215–1231, 2023. DOI: 10.55905/revconv.16n.3-015. Disponível em: <https://www.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/451>. Acesso em: 3 maio. 2023.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS: BENEFÍCIOS E DESAFIOS. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14405. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405>. Acesso em: 5 maio. 2023.

SCHIMIDT-NIELSEN, K. **Fisiologia Animal** – adaptação e meio ambiente. Santos, 1996.

Recebido: 20/3/2023. Aceito: 30/6/2023. Publicado: 31/7/2023.

Autores:

Rayla Beatriz da Silva Santos

Mestranda do Programa de Pós-graduação no Ensino de Ciências e Humanidades PPGECH da Universidade Federal do Amazonas. Possui graduação em Biologia/Química pela Universidade Federal do Amazonas (2011). Atualmente é professora concursada - Secretaria de Estado da Educação e Qualidade do Ensino.

E-mail: raylabeatrizsan@gmail.com

Renato Abreu Lima

Formação em Ciências Biológicas (Bacharelado e Licenciatura) pelo Centro Universitário São Lucas (UNISL), Especialista em Gestão Ambiental, Mestre em Desenvolvimento Regional e Meio Ambiente e Doutor em Biodiversidade e Biotecnologia. Atualmente, é professor do Magistério Superior da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) em Humaitá-AM. Nos últimos cinco anos têm atuado nas áreas de Biodiversidade, Botânica, Ensino de Ciências e Plantas Medicinais. CRBio-6 sob nº 073096/AM-D.

E-mail: renatoal@ufam.edu.br