



## GAMIFICAÇÃO E TAXONOMIA DE BLOOM NO BIG AGRO

Kétuly da Silva Ataides ([ketuly.ataides@itpacporto.edu.br](mailto:ketuly.ataides@itpacporto.edu.br))<sup>1</sup>  
Micaele Rodrigues de Souza ([micaele.souza@itpacporto.edu.br](mailto:micaele.souza@itpacporto.edu.br))<sup>1</sup>;  
Diogo Luiz Quixabeira Camargo ([diogo.camargo@itpacporto.edu.br](mailto:diogo.camargo@itpacporto.edu.br))<sup>1</sup>  
Luis Henrique Froes Michelin ([lhfmichelein@gmail.com](mailto:lhfmichelein@gmail.com))<sup>1</sup>

1 – ITPAC Porto Nacional, Porto Nacional - TO

### Área: Ciências Agrárias

**Introdução/Justificativa:** O perfil dos acadêmicos mudou ao longo dos anos, juntamente com a compreensão de como as pessoas aprendem. Para atender as diferentes formas de aprendizagem, a utilização de metodologias ativas, como a gamificação, tem sido ferramentas aliadas, principalmente, por colocarem os acadêmicos no centro do processo de aprendizagem. **Objetivo(s):** Apresentar a metodologia de gamificação intitulada de “BIG AGRO”, elaborada para aplicação das classificações da Taxonomia de Bloom e estimular a liderança e trabalho em equipe. **Método/Relato da Experiência:** Com o intuito de estimular a participação e a imaginação dos acadêmicos, foi desenvolvida a metodologia BIG AGRO, inspirada e apresentada contendo elementos de um *reality show* que faz parte de forma significativa do cotidiano deles. Utilizando a classificação “criar” da taxonomia de Bloom, cada grupo foi desafiado elaborar um jogo relacionando os conteúdos da disciplina de suinocultura, ocorreram correções para garantir a qualidade das perguntas e desafios, além da jogabilidade. Na noite de jogos, o líder coordenou o seu jogo e distribuiu os membros para participar dos jogos das outras equipes, com a regra de que cada membro, exceto o líder, jogasse uma vez sem poder disputar o próprio jogo. O número de equipes foi planejado para assegurar o cumprimento dessas regras e um representante por equipe em cada jogo. Com a execução das partidas foi possível explorar as categorias “memorizar”, “compreender”, “aplicar” e “analisar” da taxonomia. Enquanto que a categoria “avaliar” foi aplicada, principalmente, quando o líder julgava se as repostas dos jogadores eram adequadas para pontuar durante as partidas. Com base no *ranking* geral, quatro equipes disputaram a semi-final, com as duas melhores avançando para a final, que elegeu a equipe campeã. Ambas as etapas apresentaram jogos elaborados pela professora que reforçaram os assuntos mais relevantes na disciplina. Para auxiliar na atribuição de notas, os alunos foram avaliados por jurados durante os jogos, com barema previamente apresentado. Para confirmar a efetividade, um formulário online foi aplicado para os alunos e julgou de zero a cinco pontos alguns níveis de satisfação. **Resultados:** Os conteúdos da disciplina foram abordados de diferentes formas através de jogos já conhecidos que foram adaptados e de jogos inéditos. No formulário, em todos os questionamentos, a maioria dos alunos se dividiram entre 4 e 5 ao atribuir a nota. Nele, avaliou-se o quanto o aluno conseguiu aprender/fixar o conteúdo através da metodologia, 4 (36,4%) e 5 (24,2%); o quanto achou satisfatório participar do BIG AGRO, 4 (33,3%) e 5 (36,4%); o quanto gostaria que essa metodologia fosse aplicada em outros conteúdos/disciplinas, 4 (27,3%) e 5 (48,5%). Dois *feedbacks* espontâneos se destacaram devido a recorrência: a metodologia gerou interação entre colegas que não se relacionavam e deveria ocorrer antes das atividades avaliativas, pois é uma excelente revisão dos conteúdos. **Considerações Finais:** A maioria dos alunos foi receptiva a metodologia que combinou elementos de interesse extraclasse dos



acadêmicos com gamificação, a Taxonomia de Bloom e conteúdos da disciplina trabalhada, além de estimular o trabalho em equipe e liderança. Considera-se, portanto, que o BIG AGRO é uma abordagem inovadora relevante para o ensino contemporâneo e em edições futuras poderá ser aplicada à outras disciplinas e conteúdos.

**Palavras-chave:** Agronegócio. Gamificação. Taxonomia de Bloom.