



## GAMIFICAÇÃO ANALÓGICA-JOGO VERDADEIRO OU FALSO:UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Maria Alice Silva de Oliveira  
Universidade Estadual de Montes Claros  
[mariaalicemg20@gmail.com](mailto:mariaalicemg20@gmail.com)

Larissa Monteiro Baumann  
Universidade Estadual de Montes Claros  
[Larissa.monteiro.baumann@gmail.com](mailto:Larissa.monteiro.baumann@gmail.com)

Ana Júlia Lopes Miranda Ferreira  
de Sá

Escola Estadual Professor Plínio  
Ribeiro  
[anajulialopesmiranda@yahoo.com.br](mailto:anajulialopesmiranda@yahoo.com.br)

### Palavras-chaves

Educação, gamificação, metodologia ativa.

O presente relato de experiência tem por objetivo demonstrar a importância da gamificação no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos do ensino médio, por meio da realização de jogos educativos. A gamificação, focada no tema “sistema imunológico” foi organizada para os estudantes do terceiro ano do ensino médio de uma escola estadual localizada na cidade de Montes Claros. A gamificação aludida foi desenvolvida por uma aluna de graduação do quinto período do curso de Ciências Biológicas Licenciatura da Universidade Estadual de Montes Claros, à qual é participante do Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID). A metodologia teve como aspecto principal a consolidação da aprendizagem sobre o sistema imunológico, de uma forma dinâmica, promovendo o protagonismo dos discentes em práticas escolares (Andrade et al 2011), destacando a relevância do sistema imunológico na defesa do organismo contra antígenos, e frisando a importância da vacinação como imunidade de rebanho, empregando uma metodologia ativa. A dinâmica foi desenvolvida para complementar as aulas expositivas da professora responsável pela sala, unindo teoria e a prática, através da ludificação que de acordo com Meroto et al.(2024) afirma que a gamificação auxilia na formação de um ambiente mais envolvente e motivacional para os discentes. Inicialmente, os alunos foram divididos em cinco grupos, cada grupo recebeu uma placa de verdadeiro, outra placa de falso, e o dever de discutir entre si as perguntas projetadas, em relação a tudo que foi desenvolvido em sala de aula. Para o desenvolvimento e concretização desse projeto educativo, foi necessário reuniões com a professora regente para o aprimoramento da abordagem e a consolidação do planejamento. Como resultado, constatou-se o engajamento dos alunos na realização das atividades como RAGUZE e SILVA (2016) sustenta que a gamificação motiva o ambiente educacional. Dessa forma, os alunos conseguem ver sentido no conteúdo passado em sala de aula, como ocorre em experiências práticas ou a

gamificadas, motivando os alunos a estudar (Lima et al 2018). Conclui-se que gamificação analógica atrai a atenção dos alunos, fazendo com que eles busquem estudar para conseguir resolver os desafios que são propostos para eles em sala de aula, tornando-se as aulas de Ciências/Biologia mais lúdica e atrativa para os discentes.

## Referências

MEROTO, Monique Bolonha das Neves; GUIMARÃES, Christiane Diniz; SILVA, Claudia Kreuzberg da; SILVA, Dinaléia Araujo da; ARAÚJO, Fábio José de; SÁ, Gilmar Benício de; CARVALHO, Ianan Eugênia de; BEZERRA, Olinderge Priscilla Câmara. **Jogando para aprender: como a gamificação está mudando a educação.** Revista Foco, Curitiba (PR), v. 17, n. 1, p. 1–18, 2024. DOI: 10.54751/revistafoco.v17n1-058. Disponível em <https://ojs.focopublicacoes.com.br/foco/article/view/4122>. Acesso em 18 de abr. 2025.

RAGUZE, Tiago; SILVA, Régio Pierre da. **Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem.** GAMEPAD, 2016. Disponível em: <https://www.feevale.br/comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b-96e4-933a0e63874f/gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20aprendizagem.pdf>. Acesso em: 18 de abr. 2025

ANDRADE, Marcelo Leandro Feitosa de; MASSABNI, Vânia Galinho; **O Desenvolvimento de Atividades Práticas na Escola: um desafio para os professores de ciências.** Ciência & Educação 2011, 17(4):835-854

LIMA, Josiane Ferreira de; AMORIM, Thamiris Vasconcelos; LUZ, Priscyla Santiago da. **Aulas práticas para o ensino de Biologia: contribuições e limitações no Ensino Médio.** Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio 2018 11(1):36-54.

