



II Congresso Nacional de  
Licenciaturas e Pesquisas  
Acadêmicas - **CONLINPS**

## **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO EM BIOLOGIA: ENGAJANDO ESTUDANTES DE FORMA CRIATIVA**

LUCAS DO ROSARIO SILVA; PÂMELA VANESSA DA SILVA FONSECA; SOPHIA DE  
OLIVEIRA DA CUNHA

**Introdução:** Os games passaram a ter destaque nas interações digitais, tornando-se uma linguagem acessível e divertida para variados públicos. Na educação em Biologia, tal fenômeno pode ser usado como uma poderosa ferramenta para os estudantes de uma maneira inovadora e dinâmica. Ao utilizarem jogos no processo de ensino-aprendizagem, os professores podem abordar conceitos difíceis de uma maneira lúdica, facilitando a construção do pensamento e a retenção das informações.

**Objetivo:** Engajar os estudantes para a melhora do ensino-aprendizagem. **Relatos de experiências:** Durante o estágio na escola Gênio em Capanema-PA, preparou-se uma aula sobre evolução, a escolha da gamificação como método inovador para este fim mostrou-se uma excelente estratégia. Os alunos do 2º ano do ensino médio ficaram muito interessados, pois o jogo aumentou sua competitividade, o que impulsionou o estudo e intensificou o interesse dos discentes. Ademais, o ambiente competitivo estimulado pelo método de gamificação levou os alunos à prática e ao estudo mais aprofundado, o que se destacou positivamente aos olhos dos colaboradores da escola. Antes de iniciar a atividade, foi necessário preparar as aulas teóricas para que eles pudessem ter uma base onde recorrer. Após o embasamento do que era a evolução, era preciso revisar e assimilar o que já havia sido passado da matéria, para que o aprendizado praticado fosse mais didático e assertivo. Os estudantes, dessa forma, puderam revisar o assunto em questão, promovendo um ensino mais eficiente. Além disso, o método de gamificação proporcionou interação entre os alunos, tornando o plano de aula mais cooperativo e leve, utilizou-se um Quis oral e digital com soma de pontos, sendo perguntas individuais, fazendo com que os primeiros lugares fossem premiados. **Conclusão:** Portanto, essa experiência mostrou que usar jogos é eficiente e positivo para ensinar um conteúdo mais difícil e demorado, como o retorno dos alunos foi positivo, foi possível notar a motivação de estudar, aprendendo de forma moderna e prazerosa. Nesse sentido, as aulas gamificadas não só aprimoraram a disciplina, mas a escola como um todo, levando a produtividade, renovando a curiosidade e a vontade desta ciência ser uma realidade.

**Palavras-chave:** Jogos, Ensino-aprendizagem, Engajar, Melhora, Inovação.