



GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DA BIOLOGIA: UMA EXPERIÊNCIA COM JOGO FROGGY JUMPS

Fabício Azevedo da Silva- Acadêmico do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UPE-Campus Garanhuns
Vera Lúcia Chalegre de Freitas (Dra. Profª Adjunta da UPE - Campus Garanhuns (Orientadora)
Email: fabricaoazevedo@upe.br; vera.chalegre@upe.br

1 INTRODUÇÃO

A gamificação, como estratégia pedagógica, tem se mostrado uma ferramenta importante no engajamento entre os estudantes e especialmente nas aprendizagens formativas de conceitos, valores, atitudes e comportamentos a depender de como são usados os games.

Este texto tem por objetivo elucidar a aplicação do jogo Froggy Jumps, disponível na plataforma Educaplay, como recurso didático para o estudo dos sistemas reprodutores masculino e feminino, consequentemente contribuir com a compreensão de conceitos biológicos complexos, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Bakhsh *et al.* (2022), as pesquisas têm favorecido impactos construtivos dos jogos no processo de aprendizagem, favorece o desenvolvimento de jogos educacionais digitais e, por certo, aprimora as habilidades de aprendizagens para o século XXI.

De acordo com Fardo (2013), a gamificação tem sido aplicada para elementos de jogos em contextos não lúdicos, com fins de aumentar o engajamento e a motivação.

Para Murr (2020), a gamificação precisa envolver algo da vida real, bem como aplicar elementos de jogos concernentes as atividades propostas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo Froggy Jumps sobre os sistemas reprodutores masculino e feminino demonstrou um aumento perceptível no interesse e na participação dos estudantes. Observou-se que a natureza competitiva e interativa do jogo incentivou a revisão do conteúdo e a busca por informações adicionais. A discussão pós-jogo revelou que os alunos conseguiram identificar e nomear as estruturas anatômicas e fisiológicas com maior precisão, além de compreenderem melhor as funções de cada sistema. A plataforma Educaplay (<https://www.educaplay.com/types-ofactivities/froggy-jumps.html>), forneceu feedback imediato, permitindo que os estudantes identificassem suas lacunas de conhecimento e as corrigissem de forma autônoma.

A gamificação, neste contexto, não apenas reforçou o conteúdo, mas também desenvolveu habilidades como resolução de problemas e pensamento crítico. Foi possível ampliar conceitos essenciais a formação em processos educativos de saberes da docência, como postulado na obra de Freire (1996).

Figura 1 - Aplicação do jogo



Fonte: Acervo dos autores (2025)

4 CONCLUSÃO

O uso do jogo Froggy Jumps na plataforma Educaplay para o ensino dos sistemas reprodutores masculino e feminino possibilitou ser uma metodologia inovadora e eficaz. A gamificação proporcionou um ambiente de aprendizado envolvente, que contribuiu significativamente para a assimilação do conteúdo e para o desenvolvimento de uma atitude mais positiva em relação à Biologia. Recomenda-se a incorporação de estratégias gamificadas em outras áreas do currículo, visando potencializar o engajamento e o sucesso acadêmico dos estudantes.

5 REFERÊNCIAS

BAKSHSH, k ET AL. Effectiveness of Digital Game Based Learning Strategy in Higher Educational Perspectives. **Journal of Education and e-Learning Research**. Vol. 9, No. 4, 258-268, 2022.

EDUCAPLAY. **Froggy Jumps**. Disponível em: <https://www.educaplay.com/types-ofactivities/froggy-jumps.html>. Acesso em: 9 out. 2025.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **Renote. Novas tecnologias na Educação**. V. 11. N. 1. Cited – UFRGS. 2013. Disponível em: . Acesso em: 10/10/2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25 ed. São Paulo: Paz e Terra. 1996 (Coleção de Leituras).

MURR, C. E. **Entendendo e aplicando a gamificação** [recurso eletrônico]: o que é, para que serve, potencialidades e desafios. Caroline Elisa Murr; Gabriel Ferrari. Florianópolis-SC: UAB. 2020. 36p...il. - Tutoriais Lantec: n.2. 2. Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 10 out. 2025.