

Infográfico da dissertação intitulada “A gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana” da autora Caroline Oenning de Oliveira

Juliardnas Rigamont dos Reis

Cristina Lúcia Dias Vaz, Dionne Cavalcante Monteiro e Márcio Lima do Nascimento -
Orientadores

RESUMO: Trata-se de um infográfico resultante de uma curadoria de produtos e processos educacionais. Esta curadoria foi uma atividade da Disciplina Oficina Pedagógica, ministrada pelos professores Cristina Vaz, Dionne Monteiro e Márcio Nascimento, ofertada no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) do Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NiTae²) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Os principais critérios para realização da curadoria era destacar a contribuição da criatividade e da inovação na concepção do produto e/ou do processo. Além disso, os produtos e/ou processos deveriam abordar características, métodos ou técnicas de tendências educacionais inovadoras, preferencialmente Cultura MAKER, metodologia STEAM e Metodologias Ativas, com enfoque em Tecnologia Assistiva, Gamificação, Realidade Virtual e Realidade Aumentada. Pesquisa e seleção dos produtos e/ou processos educacionais deveriam atender a critérios previamente selecionados, contemplando os referenciais teóricos sobre criatividade e inovação, escolhidos pelo participante, para fundamentar a curadoria.

A dissertação “**A gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana**” da autora Caroline Oenning de Oliveira apresenta como produto o *Software* BioMais, que aborda característica de metodologia ativa, com enfoque na gamificação. Voltado para alunos da Educação Básica e do Ensino Superior, o *software* tem como temática a Anatomia e Fisiologia Humana, mais especificamente os sistemas digestório e cardiovascular humano, para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Consiste num *software* de perguntas e respostas, desenvolvido pela professora/autora e por uma equipe de professores de informática. A base de pesquisa dos conteúdos abordados no BioMais foram livros didáticos do ensino médio da Educação Básica; livros clássicos e específicos sobre a temática; artigos científicos e pesquisas *on-line*. As imagens foram obtidas em bancos de imagens gratuitos da *web*. Sua validação deu-se após aplicação do *software* no Colégio Estadual Professor Bento Munhoz da Rocha Neto, no Instituto Federal do Paraná, campus Paranavai e na Universidade Estadual do Paraná.

Palavras-chave: Ensino; REA criativo; BioMais, gamificação, anatomia humana, fisiologia humana.

Etiquetamento do Produto

De acordo com o etiquetamento proposto pelo Centro de Inovação para Educação Brasileira (CIEB) no livro Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Editor Centro de Inovação para educação Brasileira - CIEB. 2017. Disponível em <http://www.cieb.net.br/wp-content/uploads/2017/10/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>. Este produto está etiquetado da seguinte forma:

- 1. Autores:** Juliardnas Rigamont dos Reis
Cristina Lúcia Dias Vaz - Orientadora
Dionne Cavalcante Monteiro - Orientador
Márcio Lima do Nascimento - Orientador
- 2. Instituição:** Universidade Federal do Pará – UFPA.
- 3. Tipo:** Infográfico
- 4. Público Alvo:** Professores e Alunos;
- 5. Palavras-chave:** Ensino; REA criativo; BioMais, gamificação, anatomia humana, fisiologia humana.
- 6. Título:** Infográfico da dissertação intitulada “A gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana” da autora Caroline Oenning de Oliveira
- 7. Assunto:** A gamificação no processo de ensino aprendizagem.
- 8. Descrição do Material:** é um infográfico da dissertação “A gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana” da autora Caroline Oenning de Oliveira apresenta como produto o *Software* BioMais, que aborda característica de metodologia ativa, com enfoque na gamificação. Voltado para alunos da Educação Básica e do Ensino Superior, o *software* tem como temática a Anatomia e Fisiologia Humana, mais especificamente os sistemas digestório e cardiovascular humano, para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Consiste num *software* de perguntas e respostas, desenvolvido pela professora/autora e por uma equipe de professores de informática. A base de pesquisa dos conteúdos abordados no BioMais foram livros didáticos do ensino médio da Educação Básica; livros clássicos e específicos sobre a temática; artigos científicos e pesquisas *on-line*. As imagens foram obtidas em bancos de imagens gratuitos da *web*. Sua validação deu-se após aplicação do *software* no Colégio Estadual Professor Bento Munhoz da Rocha Neto, no Instituto Federal do Paraná, campus Paranavai e na Universidade Estadual do Paraná.
- 9. Acesso:** livre/gratuito.

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE ANATOMIA E FISILOGIA HUMANA

O QUE É?

Um aplicativo multiplataforma desenvolvido para dispositivos móveis, consistindo em um game de perguntas e respostas com a temática de Anatomia e Fisiologia Humana.

APP BIOMAIS

Disponível na Google Play Store, o app conta com cinco grupos de estudo do corpo humano: os sistemas digestório, cardiovascular, respiratório, urinário e reprodutor.

GAMIFICAÇÃO

Os elementos de gamificação presentes no app são: feedback com elogios e incentivos, pontuação, divisas, integração com o usuário. Esses elementos despertam emoções e promovem o engajamento dos discentes na aprendizagem, integrando o cognitivo e o emocional.

ACEITABILIDADE

Cerca de 80,1% das atribuições apresentaram-se positivas pelos usuários, caracterizando-se como um alto índice de aceitabilidade pelos sujeitos envolvidos na testagem.

RESULTADOS



Diário de Aprendizagem


Página inicial Resumo de Curadoria Classificação de um REA Movimento Maker Resultado Curadoria Infográficos da Curadoria - Tar... Oficinas da Curadoria Resultado da Oficina Aplicabil... Resultado da Oficina Jogando... Desenvolvendo um Produto E... Mais

Infográf Pressione **F11** para sair do modo tela cheia.

Infográf

A dissertação "A gamificação como estratégia para o ensino e aprendizagem de anatomia e fisiologia humana" da autora Caroline Denning de Oliveira apresenta como produto o Software BioMais, que aborda características de metodologia ativa, com enfoque na gamificação. Voltado para alunos da Educação Básica e do Ensino Superior, o software tem como temática a Anatomia e Fisiologia Humana, mais especificamente os sistemas digestório e cardiovascular humano, para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Contida num software de perguntas e respostas, desenvolvido pela professora autora e por uma equipe de professores de informática. A base de pesquisa dos conteúdos abordados no BioMais foram livros didáticos do ensino médio da Educação Básica, livros clássicos e específicos sobre a temática, artigos científicos e pesquisas on-line. As imagens foram obtidas em bancos de imagens gratuitos da web. Sua validação deu-se após aplicação do software no Colégio Estadual Professor Bento Munhoz da Rocha Neto, no Instituto Federal do Paraná, campus Paranavai, e na Universidade Estadual do Paraná.

Essa dissertação está disponível em:
<https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id.trabalho=6325883> Acessado em 8 abr. de 2019.



<https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto/infogr%C3%A1ficos-da-curadoria-tarja-preta/a-gamifica%C3%A7%C3%A3o-como-estrat%C3%A9gia-para-o-ensino-e-aprendizagem-de-anatomia>

FONTE: REIS, Juliardnas Rigamont dos. Diário de Aprendizagem. Disponível em < <https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto>>. Acesso em 09 jul 2019 16h 33 min.



Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY 4.0 BR. Essa licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, inclusive para fins comerciais, contanto que atribuam crédito ao autor corretamente.
Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>