



GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO AMBIENTAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID CIÊNCIAS DA NATUREZA

Rafaela Carolina Soares Beck, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Carlos Henrique Silveira Verçosa, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Jacqueline Gomes, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Oscar Vitor dos Santos Borba, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa, Campus Uruguaiana

Cristiane Barbosa Soares, docente, EMEF Moacyr Ramos Martins

Ailton Jesus Dinardi, docente, Universidade Federal do Pampa

rafaelabeck.aluno@unipampa.edu.br

Promover espaços de conscientização ambiental é uma ação extremamente importante, sobretudo nos tempos atuais, em que o meio ambiente tem sido, cada vez mais, degradado em prol do capital e interesses privados. Tal temática, atinge diretamente as condições de vida das populações, podendo, quando negligenciada, resultar em sérias consequências, como o aumento da temperatura global, a instabilidade climática, extinção de espécies, queimadas ilegais, descarte incorreto de resíduos, poluição, dentre outros fatores que afetam diretamente a vida dos indivíduos. Nesse contexto, em que a educação se faz necessária, os jogos surgem como uma possibilidade de abordar o assunto de forma leve e descontraída, envolvendo os estudantes e os permitindo aprender enquanto se divertem. Sabendo-se disso, o presente trabalho tem o objetivo de relatar as experiências vivenciadas por acadêmicos e acadêmicas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) Ciências da Natureza, projeto institucional da Universidade Federal do Pampa, ao elaborarem a gamificação de uma sequência didática (SD) de temática “Consciência Ambiental” e aplicá-la, remotamente, em uma turma de 8º ano do ensino fundamental de uma escola pública do município de Uruguaiana. Tal atividade surge a partir da realização de uma oficina de gamificação ofertada ao PIBID Ciências da Natureza com o propósito de gamificar uma SD interdisciplinar, construída pelos professores de uma das escolas-campo em que o subprojeto atua, tornando-as mais atraentes aos alunos e proporcionando novas experiências aos futuros professores. A plataforma utilizada para a confecção dos jogos foi o *Wordwall*. Nela é possível encontrar diversos modelos de atividade, pagas e gratuitas, podendo citar: anagramas, caça-palavras, roda aleatória, questionários e combinação. Após a escolha dos *templates*, optou-se pelo anagrama e pelo caça-palavras, realizou-se uma seleção de palavras chaves que, posteriormente, serviram como base para o desenvolvimento dos jogos. Como objetivo, visou-se a fixação do aprendizado trabalhado anteriormente pelos textos que estavam presentes na SD original. A aplicação dos jogos ocorreu de forma síncrona, por meio da plataforma Google Meet, contando com a participação de 9 nove alunos. Antes disso, porém,

realizou-se uma breve revisão do conteúdo, contextualizando o tema e apresentando a dinâmica dos jogos. Na própria plataforma, foi possível analisar os resultados, pontuação e ranking dos jogadores, o que foi vantajoso para obter-se o *feedback* da atividade como um todo. Ao final de cada jogo, construiu-se nuvens de palavras, através da plataforma Mentimeter, com o retorno dos estudantes, questionando se haviam gostado dos jogos, se divertindo, quais dificuldades sentiram ao longo da aula, a fim de se absorver o máximo possível da experiência enquanto educadores em formação. Como resultado, vivenciou-se uma experiência extremamente enriquecedora aos licenciandos que, ultrapassando medos e desafios característicos da iniciação à docência, construíram aprendizagens extremamente significativas. Por se tratar da primeira experiência de gamificação vivenciada pelos(as) pibidianos(as), incertezas relacionadas à forma mais adequada do jogo, que tipo de dinâmica aplicar e qual plataforma escolher deram-se por superadas. A relação docente-estudante durante o ensino remoto foi outro ponto a se destacar. Durante a realização da aula, os alunos demonstraram-se extremamente engajados e participativos, contribuindo com respostas e comentários positivos. Nesse quesito, a gamificação foi fundamental, pois trouxe uma nova abordagem à temática trabalhada, tornando a construção do conhecimento mais atrativa, dinâmica e, principalmente, divertida. Dessa forma, muito mais do que simples fonte de entretenimento, os jogos demonstraram-se ferramentas pedagógicas extremamente versáteis e eficientes, auxiliando a encarar conteúdos antigos com uma nova roupagem. O *feedback* dos estudantes, em consonância com a riqueza de vivências proporcionadas aos pibidianos resume com primor a atividade aqui relatada: um momento aprendizagem significativa à quem ensina aprendendo e à quem aprende ensinando.

Agradecimentos: à UNIPAMPA e CAPES.

Palavras-chave: PIBID; gamificação; educação ambiental.