

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DO APRENDIZADO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA CRIANÇAS NO SERTÃO DE CRATEÚS

Encontro de Iniciação Acadêmica

Afonso Augusto de Oliveira Neto, CAIO DE CASSIO GOMES DE SOUZA MARCOS DANIEL MARQUES BONFIM LUÍSA GARDêNIA ALVES TOMé FARIAS, Janaina Lopes Leitinho

A educação ambiental tem como objetivo construir cidadãos conscientes e comprometidos com a natureza, contribuindo para a melhoria da realidade socioambiental. Para isso, é necessário aumentar a conscientização ambiental da população, principalmente das crianças que são o presente e o futuro de nossa sociedade. Este trabalho tem como objetivo proporcionar educação ambiental para crianças de 8 a 12 anos dos municípios do sertão de Crateús, em especial aquelas que convivem direto ou indiretamente com o bioma caatinga e com o rio Poty. Como estratégia educacional foi construído um vídeo de 2:49 min com temas da caatinga e do rio Poty, com discurso pedagógico apropriado para a faixa etária e disponibilizado no endereço eletrônico <https://youtu.be/xsy7xKfEMP4>. Junto a este vídeo foi disponibilizado um game no formato quiz, via plataforma wordwall, disponibilizado em <https://wordwall.net/play/20699/284/903>. Estes recursos devem ser usados de forma associada com as cartilhas do catingueiro da Associação Caatinga e plano pedagógico de escolas municipais da região como forma de proporcionar fixação dos conteúdos abordados e previstos para educação ambiental nas escolas. Os resultados foram coletados através de gráficos fornecidos pelo aplicativo do jogo. O estudo preliminar realizado com 10 crianças na faixa etária definida anteriormente, analisado pelo ponto de vista dos gráficos do game mostrou que, 40% das crianças acertaram todas as perguntas do quiz, 30% obtiveram resultados baixos e os outros 30% alcançaram resultados de intermediários. É importante salientar ainda que, o uso da gamificação diminui a distância entre o conteúdo formal e o aprendizado, pois permite através do lúdico, uma maior absorção além de feedbacks instantâneos.

Palavras-chave: Gamificação - Educação ambiental - preservação.