

MODALIDADE: (X) PIBID () Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

RELATO DE EXPERIÊNCIA DA CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DE UM JOGO SOBRE QUEIMADAS

Amanda Oliveira Alves¹; Napoleão Zeituni Júnior²; Gabriel Martins Moraes³;

Carmo Gabriel Cavalheiro Pedroso⁴; Juliana Cristina dos Santos⁵; Cristiane Bashiyo-Silva⁶

RESUMO

Este resumo relata a experiência dos alunos participantes do programa institucional de bolsas de iniciação à docência – Pibid, com a aplicação de uma aula remota utilizando um método alternativo para chamar a atenção dos alunos. O tema escolhido foi “Educação ambiental: queimadas - fator ecológico e impactos ambientais”. A aula foi aplicada em uma instituição de ensino federal. Este trabalho discorre sobre todo o processo de planejamento e a execução da aula proposta. Também foram descritos os problemas encontrados e as soluções. Este projeto possui grande importância para a evolução dos docentes, pois possibilita contato direto com os alunos.

Palavras-chaves: Ensino remoto; TICs; Jogos educativos; Ferramentas digitais.

1 INTRODUÇÃO

A execução do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) torna possível que os bolsistas selecionados participem do contexto das escolas de ensino básico, de forma que auxilia os futuros docentes na aprendizagem de novos conhecimentos e experiências. Devido às circunstâncias do momento da intervenção, colégios e outras instituições de ensino foram forçadas a aplicarem o ensino remoto emergencial (ERE), as aulas deixaram de ser presenciais e se tornaram remotas.

Em decorrência dos eventos ocorridos nos períodos de seca em 2021 (BRONZE, 2021), o conteúdo selecionado pelo grupo para a interação remota foi “queimadas”, com o intuito de ministrar esse conteúdo como forma de conscientização sobre os impactos e as consequências das queimadas, em especial, as artificiais, ou seja, produzidas pelos humanos, além de apresentar soluções para combatê-las.

¹Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

²Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil. E-mail: napoleaozeitunijr@gmail.com

³ Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.:

⁴ Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

⁵Coordenadora do PIBID, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Muzambinho. E-mail:

⁶Supervisora do PIBID, IFSULDEMINAS *Campus* Muzambinho.

Por fim, objetiva-se com este resumo expandido apresentar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) que foram utilizadas para atrair a atenção dos alunos, discorrer sobre como se deu a recepção dos alunos a essas ferramentas, os desafios enfrentados no percurso da preparação e aplicação da aula e as reflexões sobre a intervenção.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Um empecilho à aprendizagem neste contexto é a dispersão da atenção ou a falta dela por parte dos alunos (FONSECA *et al.*, 2021). Assim, faz-se necessário utilizar outras metodologias ou ferramentas digitais para atrair a atenção dos alunos, como as TDICs, que podem auxiliá-los na absorção do conteúdo.

Dessa forma, optou-se por várias TDICs para trabalhar o conteúdo, e a principal delas foi a criação de um jogo feito por meio de um vídeo no YouTube, cujo final seria decidido pelo próprio aluno e ele veria as consequências de suas escolhas. Segundo a revisão sistemática de Lopes Júnior (2020), percebe-se que os jogos digitais apresentam grande potencial como ferramentas de apoio ao ensino-aprendizagem no processo educacional.

3 MATERIAL E MÉTODOS

A intervenção ocorreu em uma instituição de ensino federal no município de Muzambinho/MG, com os alunos dos primeiros anos dos cursos integrados de agropecuária e informática.

O tema da aula aplicada foi “Educação ambiental: queimadas - fator ecológico e impactos ambientais”. Além de evidenciar as diferenças entre os fenômenos das queimadas de incêndios, os tipos de queimadas e suas respectivas causas, foram apresentadas possíveis soluções para o seu combate. Visando tornar a aula mais interativa e chamativa, a intervenção foi dividida em dois momentos: assíncrono e síncrono, utilizando diversos recursos tecnológicos.

Para o momento assíncrono, foi elaborado um jogo de perguntas interativas, por meio do site Kahoot, o qual atuou como pré-questionário e permitiu identificar os conhecimentos prévios da turma. Foi elaborada, também, uma cartilha informativa, envolvendo todos os assuntos tratados em relação ao tema da intervenção, utilizando a leitura como ferramenta didática para os alunos adquirirem conhecimento. Todo o material elaborado foi disponibilizado no ambiente virtual de aprendizagem da instituição.

No momento síncrono, foi disponibilizado aos alunos um vídeo interativo no YouTube, produzido pelos integrantes do grupo, que contava por meio de história em quadrinho a história do Condado de Rune, uma ficção que poderia ou não sofrer as consequências desencadeadas pelas queimadas, de acordo com a escolha individual de cada aluno, cabendo ao espectador decidir o final

da história, entre duas opções disponíveis. Ao final, com o auxílio de um mapa mental, elaborado no site MindMaster, houve um aprofundamento no assunto proposto em todos os tópicos mencionados no segundo parágrafo desta seção, com uma abordagem expositiva dialogada.

Após a aplicação do jogo e as devidas explicações, foi disponibilizado um questionário por meio do site Google Formulários, no qual os discentes expuseram o final escolhido. Além disso, o questionário possuía sete perguntas sobre os tópicos assimilados ao longo da aula e atuou como um pós-questionário, trazendo um diagnóstico do aprendizado obtido pelos estudantes.

Por fim, para a avaliação da metodologia utilizada pelo grupo, foi elaborado um mural no site Padlet e disponibilizado o link, para que eles respondessem, de forma anônima, perguntas opinativas e pessoais sobre a aula, além de poderem deixar sugestões de melhorias na didática do grupo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao iniciar o planejamento da aula, fizemos uma reunião entre os integrantes do grupo para decidir qual seria o tema e o método a ser utilizado. Nossa aula foi planejada para ser executada de forma totalmente virtual, pois a escola concedente estava em modelo remoto. Após essa primeira reunião, ficou definido que o tema seria “queimadas”, uma vez que elas estavam ocorrendo com certa frequência na região onde os alunos moram, assim, seria possível que eles conectassem a aula ao cotidiano.

A atividade do momento síncrono ocorreu em uma sexta-feira; inicialmente, estava programada para se iniciar às 14 h, porém, nesse horário, entrou apenas um aluno. Após esperarmos por meia hora, mais alunos chegaram (cerca de 20 alunos), pois a professora responsável entrevistou e ofereceu ponto bônus àqueles que participassem da intervenção. Iniciamos então nossa aula como planejado, começando pela exibição do primeiro vídeo via YouTube, que contava com dois finais alternativos.

De acordo com os dados levantados, 83,3 % escolheram o final A, o “bom”, e 16,7 % escolheram o final B, o “ruim”. Esse formulário também contava com um questionário pós-aula para obter a comparação da evolução dos alunos em relação ao primeiro questionário aplicado. Por meio das perguntas, foi feita a avaliação dos alunos sobre o conteúdo lecionado, obtivemos 12 respostas. No padlet, foram coletadas respostas de 10 alunos, porém alguns não responderam todas as perguntas. De maneira geral, os feedbacks foram positivos.

Durante o momento assíncrono, a maior dificuldade encontrada foi o pouco acesso ao jogo Kahoot, por isso, foi novamente disponibilizado o link durante o encontro síncrono via Google Meet.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Num primeiro momento, os integrantes dos grupos estavam com uma expectativa de alto engajamento por parte dos alunos, mas com o decorrer da intervenção, percebemos que, por ser algo novo, não teríamos a participação esperada. Um dos motivos pode ter sido o fato de a intervenção ter sido realizada no final de semestre; segundo a professora supervisora, o cansaço dos alunos e a não necessidade de nota para poder concluir o bimestre também contribuíram para a baixa adesão.

Para o grupo, foi uma experiência diferente e angustiante, não sabíamos como os alunos iriam se comprometer com a aula e se iriam realmente participar, pois existiam muitas questões que estavam fora do nosso controle. Contudo, o final foi de certa forma gratificante, por ter dado certo e termos conseguido alcançar o objetivo.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRONZE, Giovanna. 5 biomas brasileiros registram piores queimadas de 2021 em agosto. **CNN Brasil**, São Paulo, 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/5-biomas-brasileiros-registram-piores-queimadas-de-2021-em-agosto/>. Acesso em: 05 dez. 2021.

FONSECA, G. C. da.; SILVA, J. V. F. dos S.; ARANTES, A. L. M.; LIMA, I. F.; ALMEIDA, V. H. C.; PANIAGO, R. N. As vozes de alunos do ensino médio acerca do ensino remoto emergencial: possibilidades e desafios na aprendizagem. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 8, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i8.17436.

LOPES JUNIOR, Carlos Alberto. Tecnologias Digitais: Revisão Sistemática da Literatura Sobre o Uso de Jogos Digitais na Educação. In: CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CTRL+E), 5., 2020, Evento Online. **Anais...** Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 415-424. DOI: <https://doi.org/10.5753/ctrl.2020.11419>. Acesso em: 28 out. 2021.