

TRILHA GAMIFICADA TRANSDISCIPLINAR: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM A TEMÁTICA ‘ÁGUA’ NO ENSINO MÉDIO

Sandra Lúcia Pita de Oliveira Pereira¹
Graça Regina Armond Matias Ferreira²

RESUMO

No intuito de propiciar uma imersão criativa e inovadora na forma de trabalhar a temática Água no Ensino Médio de maneira transdisciplinar, lúdica e ao mesmo tempo que buscasse articular os objetos de conhecimento pautados em objetivos diferentes, articulados entre as disciplinas, surge essa proposta didática que originou essa escrita. A gamificação, aqui compreendida como o uso de elementos de games, no contexto de não jogos foi utilizada em formas de trilhas, envolvendo diferentes componentes curriculares, das diversas áreas, que dentro do seu contexto buscou por meio de pistas, envolver os alunos da 1ª série do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica (EMITec) no ano de 2022 com essa temática. O objetivo da atividade foi envolver e permitir o diálogo entre os componentes Física, Biologia, Geografia, Química e Artes com a temática, visando propiciar essa articulação de saberes contendo pistas, narrativas, pontuações e regras como alguns dos elementos da gamificação. Trata-se de uma pesquisa aplicada, com abordagem qualitativa, explicativa, visando identificar e determinar os fatores que indicam a ocorrência dos fenômenos científicos imersos no cenário das disciplinas. A metodologia utilizada foi por meio da aula mediada pelas tecnologias dos diferentes componentes curriculares, ofertar esses elementos de forma a permitir que os alunos se envolvessem nas aulas e a partir daí fornecessem as narrativas que foram analisadas por meio do chat e postagens no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) na aula de Iniciação Científica. Os resultados permitiram aos alunos identificar e observar as relações entre os diferentes objetos de conhecimento, que ao serem citadas nas aulas dos componentes curriculares puderam ser conectados a temática, envolvendo um projeto transdisciplinar. Concluímos que as trilhas gamificadas podem ser um ótimo recurso pedagógico de articulação de temas, permitindo que os alunos se envolvam nos conteúdos propostos e que interajam inclusive a partir de atividades com o uso de tecnologias educacionais, como foi o caso deste relato.

Palavras-chave: Trilha Gamificada, Iniciação Científica, Práticas Pedagógicas, Água.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Iniciação Científica, Práticas Pedagógicas, Videoaulas, Youtube.

¹ Licenciada em Química (UFBA). Mestranda em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC/UNEB) Especialista em Competências Educacionais (FTC). Professora de Química e Iniciação Científica na Rede Estadual da Bahia (EMITec/SEC/BA). Contato: sandrapita@uol.com.br ;

² Licenciada em Ciências Biológicas (UCSal). Especialista em Tecnologias na Educação (PUC-RJ). Mestre em Engenharia Ambiental (UFBA). Doutora em Ensino, Filosofia e Histórias das Ciências (UFBA). Professora de Biologia, Ciências e de Iniciação Científica na Rede Estadual da Bahia (EMITec/SEC/BA). Contato: gracamatiasf@gmail.com ;