

MOBILE LEARNING E A GAMIFICAÇÃO: PROPOSTA DE CRIAÇÃO DE JOGO PARA SMARTPHONE ABORDANDO A HISTÓRIA DAS CIÊNCIAS DA NATUREZA

Francisco Bismak Freire Batista¹
 Maria Inês de Affonseca Jardim²

RESUMO

A Mobile Learning e a gamificação são metodologias ativas que buscam solucionar a ineficiência reconhecida no ensino das Ciências da Natureza. Nesta pesquisa, buscamos mesclar e analisar o potencial dessas metodologias. Para isso, foi desenvolvido e aplicado o jogo "Labirinto da Ciência", que possibilita uma viagem pela história da ciência da natureza a partir da biografia de cientistas importantes para a Química, Física e Biologia. O jogo foi desenvolvido por meio da plataforma Wordwall. Tendo como principal proposta contar a história da Ciência de forma lúdica e interativa, o "Labirinto da Ciência" é uma excelente iniciativa para despertar o interesse dos estudantes pelas Ciências Naturais. Para testar sua aplicabilidade, o jogo foi apresentado a alunos dos cursos de licenciatura em Física, Química e Biologia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Após se familiarizarem com o jogo e discutirem em quais contextos o "Labirinto da Ciência" e a plataforma Wordwall podem ser explorados, os licenciandos participaram de uma entrevista de grupo focal, na qual puderam apresentar suas percepções, destacando a possibilidade de uso da Mobile Learning e da gamificação para explorar os dispositivos móveis dos alunos. A partir da percepção dos alunos, notamos entusiasmo não apenas com o "Labirinto da Ciência", mas também com a possibilidade de criação de outros jogos para dispositivos móveis utilizando ferramentas NO-CODE.

Palavras-chave: : Mobile Learning, Gamificação, Formação Inicial de Professores, Tecnologias móveis, Ensino De Ciências Da Natureza,

¹ Doutorando Curso de doutorado em ensino de ciências, Universidade Federal De Mato Grosso Do Sul-UFMS, bismak.freire@gmail.com;

² Professor orientador: Doutora, Universidade Federal De Mato Grosso Do Sul- UFMS maria.jardim@ufms.br

