**A gamificação como estratégia para o ensino de ecologia**

Débora Gracielem Alves da Silva1; Luciana Monteiro da Costa2; Erick José dos Santos Silva3

1 Mestranda no Programa de Mestrado em Ensino de Biologia em Rede Profissional. Universidade Federal do Pará. [debbalves@bol.com.br](mailto:debbalves@bol.com.br); 2Mestranda no Programa de Mestrado em Ensino de Biologia em Rede Profissional. Universidade Federal do Pará. lumcostabio@yahoo.com; 3Mestrando no Programa de Mestrado em Ensino de Biologia em Rede Profissional. Universidade Federal do Pará. ej007@bol.com.br

**RESUMO**

Não é de hoje que as questões ambientais são tema de discussões e polêmicas em todo o mundo, já que estão associadas ao crescimento socioeconômico, sustentabilidade ambiental, saúde pública, entre outros fatores. Sob essa perspectiva, a abordagem da Ecologia e suas vertentes no ambiente escolar assume um papel de extrema importância, desde a Educação básica. Assim, esse trabalho trouxe como objeto de estudoa Gamificação, a qual pode contribuir como auxílio para o ensino-aprendizagem da Ecologia, e apresentou como objetivos difundir conhecimentos ludicamente e sensibilizar os alunos quanto ao uso sustentável dos recursos naturais, de forma a promover mudanças atitudinais nos alunos. Trata-se de um relato de experiência docente com uso da Gamificação para o ensino-aprendizagem da Ecologia que teve como público-alvo alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Ensino Integrado Almirante Renato Guillobel, situada em Belém-PA. A princípio foram utilizadas aulas expositivas e análises de vídeos, com intuito de ambientação dos alunos ao tema, e posteriormente foram realizadas atividades lúdicas e jogos que incluíram cruzadinhas, jogos (da água e da forca) e “queimada ecológica”, através dos quais foi possível avaliar o interesse e a capacidade de interelacionar os conteúdos ecológicos com as dinâmicas executadas. Ao final do bimestre, a turma foi submetida à avaliação escrita e aproximadamente 72% dos alunos apresentaram desempenho igual ou acima da nota mínima exigida pela Secretaria de Estado de Educação do Pará – SEDUC, demonstrando quantitativamente a aquisição do conhecimento adquirido. A Gamificação mostrou-se como excelente estratégia para o ensino da Ecologia, pois o seu uso tornou o aprendizado mais dinâmico, atraente e divertido para docentes e discentes, o que é muito significativo no processo da construção do conhecimento. Essa metodologia lúdica motiva o aluno, integrando-o ao ambiente escolar, fazendo com que ele seja sujeito ativo da aprendizagem, tornando-o crítico e consciente sobre os conteúdos de Ecologia, além da preservação e o uso adequado dos recursos naturais, a partir do momento no qual o aluno percebe que ele também é um integrante do ambiente.

- Pensei em eliminarmos essa parte que destaquei em vermelho: seriam 17 palavras a menos!

- Eles solicitaram q incluíssemos algo sobre a avaliação, pois alegaram que havia uma “lacuna” entre a metodologia e a conclusão. Copiei e colei um pequeno trecho lá do trabalho completo e deu nisso hehehehe

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino. Ecologia.

**Área de Interesse do Simpósio**: Ensino de Ciências.