

## DESMISTIFICANDO O SENSO COMUM: A GAMIFICAÇÃO COMO UMA METODOLOGIA PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO BÁSICA

Cássia Brenda Firmino Lira<sup>1</sup> (Física, bolsista PRP/CAPES); Lays Naara Marques Cezar<sup>2</sup>  
(Preceptora do subprojeto de Física, bolsista PRP/CAPES);

Francisco Leandro de Oliveira Rodrigues<sup>1</sup> (Prof. Dr. do curso de Física da UVA  
Coordenador de área, bolsista PRP/CAPES)

Universidade Estadual Vale do Acaraú - UVA, Sobral, CE<sup>1</sup>  
EEMTI Prefeito José Euclides Gomes Ferreira Júnior, Sobral, CE<sup>2</sup>

Com o advento do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), a disseminação rápida de informações levou a uma proliferação de falsas informações sem embasamento científico. O objetivo deste trabalho foi desmistificar crenças populares, envolver os jovens em discussões sobre conhecimento científico e destacar a verdade científica. Como campo de atuação, tivemos alunos do 1º ano da Escola de Ensino Médio de Tempo Integral Prefeito José Euclides Gomes Ferreira Júnior, localizada na cidade de Sobral, CE. Foi planejada uma aula que empregou a metodologia de gamificação, a qual utiliza elementos de jogos para aumentar o engajamento dos participantes, resolver problemas e promover a aprendizagem ativa, incluindo elementos como voluntariedade, regras, níveis, pontuação e *feedback* imediato. Deste modo, no início da aula, foi realizada uma contextualização sobre a diferença entre mitos e verdades, além de como funcionam os desafios. Foram expostos cenários para que os alunos identificassem se estava sendo tratado de um mito ou não, despertando a argumentação crítica dos alunos. Para a aplicação dessas situações, os alunos foram submetidos a elementos da gamificação como a voluntariedade e *feedback*. Além disso, com o resultado da grande imersão dos alunos nessa aula, resolveu-se ampliar essa ideia para a II Feira de Ciências e Matemática (II FECIMA) da escola supracitada. No estande, foi organizada uma dinâmica utilizando a 'mesa passa ou repassa'. Com as fichas confeccionadas de situações, era perguntado se a afirmação era mito ou verdade. Para que a dinâmica funcionasse, foi necessário a voluntariedade dos alunos, assim como seguir as regras, sendo a principal a de que, durante ou após a fala do condutor do jogo, ao ser acionado o botão, o participante deveria responder. Caso acertasse, pontos seriam atribuídos, e o participante que atingisse mais pontos vencia a rodada. Cada dupla tinha direito a três perguntas para que outros alunos tivessem a oportunidade de participar. Assim, foram utilizados elementos da gamificação para obter um engajamento mais ativo dos alunos. Com isso, os alunos se interessaram por participar das perguntas orais em sala de aula e na II FECIMA. Desta forma, a desconstrução do senso comum através da ciência foi amplamente propagada entre grande parte dos alunos. Portanto, obtivemos um método de abordagem que traz para a escola de educação básica a divulgação científica, sendo de suma importância buscar do aluno a aprendizagem ativa através da construção do senso crítico, no qual foi utilizado a gamificação para aproximar a participação dos alunos a fim de desconstruir crenças populares.

**Palavras-chave:** Aprendizagem ativa; Educação científica; Tecnologia educacional.

**Agradecimento:** A CAPES pela bolsa do Programa de Residência Pedagógica.