

USO DE FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO VIRTUAL E GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM EM GESTÃO AMBIENTAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Lidia de Oliveira Rodrigues, Hingridy Cristina Freitas Nascimento, Fabio de Oliveira Matos

Vinculada ao Programa de Iniciação à Docência (PID/PROGRAD), a monitoria intitulada “Gestão Ambiental” está sendo desenvolvida desde maio/2021 com previsão de término em janeiro/2022 para as disciplinas de Gestão Integrada da Zona Costeira (GIZC), Gestão Urbana Ambiental (GUA), Áreas Protegidas (AP) e Métodos Científicos (MC). O presente trabalho tem como objetivo tratar sobre as ações da monitoria junto aos discentes, dando ênfase na percepção dos estudantes quanto às ferramentas utilizadas na disciplina de GIZC, ofertada para os cursos de Ciências Ambientais e Oceanografia do Instituto de Ciências do Mar (LABOMAR/UFC). Objetivando ampliar as vias digitais de contato com os discentes, devido a pandemia da COVID-19, no início do semestre letivo de 2021.1 foi criado o perfil no Instagram do Laboratório de Economia, Direito e Sustentabilidade e um grupo no WhatsApp com a turma de GIZC. A disciplina foi ofertada em formato síncrono (Via Google Meet) e assíncrono (Via SIGAA) para atender melhor aos matriculados e, para torná-la lúdica, utilizou-se a plataforma Kahoot com a criação de quizzes não avaliativos acerca das temáticas abordadas. A disciplina foi dividida em cinco blocos e para cada um foram elaboradas publicações (totalizando 9) interativas para o Instagram, que obtiveram juntas 2.021 impressões, 1.495 contas alcançadas e 472 curtidas até o momento (agosto/2021). Ao final da disciplina foi aplicado um formulário eletrônico para que os discentes avaliassem a disciplina. Dos 18 discentes matriculados, 14 informaram que a disciplina foi satisfatória. 100% responderam haver gostado da criação do grupo no WhatsApp. 68,8% disseram ser extremamente importante a utilização da gamificação no processo de aprendizagem. 75% afirmaram gostar da utilização da plataforma Kahoot e Instagram no decorrer das disciplinas e que outras disciplinas deveriam adotar. Diante disto, considera-se eficiente a utilização das ferramentas digitais adotadas e a gamificação para discentes.

Palavras-chave: Ludificação. Ferramentas digitais. Aprendizagem.