

## **GAMIFICAÇÃO E INOVAÇÃO NA BIOLOGIA: O USO DO WORDWALL PARA TRABALHAR RELAÇÕES ECOLÓGICAS**

### **RESUMO**

As rápidas transformações tecnológicas e as novas demandas sociais impõem ao professor o desafio de repensar seu papel no processo de ensino e aprendizagem, buscando práticas que favoreçam o engajamento e a autonomia discente. Nesse contexto, este trabalho apresenta uma proposta didática fundamentada na gamificação, compreendida como o uso de elementos característicos dos jogos, como desafios, recompensas e feedbacks em situações de aprendizagem. Com objetivo de potencializar a motivação, a participação ativa e a construção colaborativa do conhecimento. A experiência foi desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e teve como foco a utilização da plataforma Wordwall no ensino de relações ecológicas, aplicada em turmas do 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública de Picos-PI. A fundamentação teórica dialoga com Huizinga (1996), ao destacar a relevância do lúdico na formação cultural com Freire (1995) que defende a mediação crítica e dialógica do docente; e com Moran (2018), que evidencia o papel das metodologias ativas na construção de aprendizagens significativas. A pesquisa, de abordagem qualitativa, ocorreu em quatro encontros, envolvendo aulas dialogadas, quizzes gamificados e a produção de materiais didáticos criativos, como maquetes, cartazes interativos e jogos educativos. A análise dos registros em diário de campo apontou maior envolvimento, cooperação e compreensão dos conteúdos pelos alunos. Conclui-se que a gamificação, aliada à produção colaborativa, torna o ensino de Biologia mais atrativo e significativo, além de desenvolver competências da BNCC, como pensamento crítico, criatividade e uso responsável das tecnologias, reforçando a necessidade de práticas docentes inovadoras e alinhadas às realidades dos estudantes.

**Palavras-chave:** PIBID, Ecologia, Wordwall, Tecnologias, Ensino Médio.

