

Transformando o Google Formulários em um jardim interativo em tempos de pandemia

Jefferson de Oliveira Machado

Licenciando em Ciências biológicas, desde do início do curso sem envolvimento com atividades de pesquisas e extensão, um apaixonado pela diversidade da biologia e da educação, aprendendo a lidar com o fato, que não podemos abraçar o mundo;

João Paulo dos Santos Bezerra

Aluno do curso de Ciências Biológicas, admirador da natureza e de uma educação de qualidade e acessível para todos. Apaixonado por mapas conceituais e a quarentena foi um período de resiliência e reflexões;

Lariça Alves de Souza

Aluna do curso de Ciências Biológicas, atualmente, colaboradora do projeto de extensão “Meu corpo fala, mas será que eu entendo?” e aluna de iniciação científica do Laboratório de Evolução do Comportamento Humano (LECH).;

Marciana Leandro de Lima

Aluna de Ciências Biológicas, bolsista do Projeto de Extensão “Ciência Andante” do setor de paleontologia do Museu Câmara Cascudo. Apaixonada por educação, botânica e geologia, encontrou na paleontologia um lugar seguro para suas aspirações;

Samyr Damasceno Bonifácio

Aluno do curso de Ciências Biológicas, tutor nas disciplinas do Ensino Supervisionado II (Ciências Biológicas) e Instrumentação para o ensino de ciências, colaborador na produção de conteúdo nas redes sociais do Parque das Ciências - UFRN. Criador do canal do Youtube Beleza e Saúde com Samyr, onde atua dando dicas de receitas caseiras de cuidados com a pele, além de dicas de culinária.

12

Quando iniciamos o estágio, a vida ainda parecia um tanto normal, afinal, não sabíamos que uma pandemia estava por vir e as aulas eram presenciais. Porém, isso durou pouco mais de dois meses, então o estágio só voltou às atividades no segundo semestre. Com as voltas às aulas remotas, nós estávamos muito ansiosos, sem rumo e perspectiva para com o que seria de nossos projetos de intervenção. Apesar da dificuldade, o professor Thiago Severo ainda nos deu um pingão de esperança, e todos nós conversamos sobre o que poderíamos fazer e como iríamos trabalhar. Neste sentido, tivemos a sorte de possuímos na turma alunos que trabalhavam no Parque das Ciências e também do Estágio II ser um estágio que poderia ser trabalhado inteiramente com espaços não formais de ensino.

Eis que o professor correu atrás de nossas decisões e acabamos sendo abraçados pelos colaboradores do Parque. Nesse momento tivemos um pingão de esperança e uma sensação de alívio. Nós estávamos progredindo! E isso foi incrível, termos a oportunidade de realmente conseguirmos fazer o Estágio II, ainda que remotamente, em meio a uma pandemia, estávamos tendo a oportunidade de seguir com o nosso curso. Visto isso, decidimos trabalhar com um tema gerador dos nossos projetos de ciências, que foi intitulado como “Ciências para Gente”. Este tema visava a integração e inclusão do ensino de ciências. Para a criação desse título nós da turma do Estágio II demos várias ideias e acabou que o último nome a ser falado foi escolhido, nome no qual a pessoa em que pensou achou que não seria interessante, mais um momento em pudemos perceber que não devemos ignorar nossas ideias nem rebaixá-las.

Depois de conseguirmos o local no qual iríamos trabalhar e pensar no nosso tema gerador, estava na hora de colocar em prática as ideias sobre o projeto de intervenção com o qual iríamos trabalhar. Dentre tantas possibilidades, as que mais chamaram nossa atenção foi a da criação de um jogo, então como criá-lo? Como aplicá-lo num período de pandemia? Quais ferramentas teríamos que aprender a usar para desenvolvê-lo? Depois de vários questionamentos que surgiram, de vários possíveis temas e formas de como criar esse jogo, o grupo entrou em consenso, decidindo falar sobre as plantas do Jardim Sensorial do Parque das Ciências. A princípio, tivemos a ideia de criar um jogo de tabuleiro, mas o Professor Thiago Severo apresentou para nós várias ferramentas para o desenvolvimento da atividade em outras plataformas.

Dentre as suas generosas sugestões, a que mais nos chamou a atenção foi a de desenvolver o nosso jogo utilizando o *Google Forms*. Para nós, esta possibilidade era muito nova, pois conhecíamos esta ferramenta de outra forma. Então, mergulhamos - por meio de tutoriais,



Foto por Tatiana Syrikova/Unsplash

textos e conversas com o Docente Thiago - no mundo da gamificação, assim, transformamos uma ferramenta um tanto “neutra”, em um lugar divertido e interativo. Mas como toda história feliz, o caminho requer desafios e para nós não foi diferente. Em uma das reuniões da disciplina do Estágio II, apresentamos o trabalho ao professor, a supervisora, e à equipe do Parque e aos demais colegas da disciplina. Eles nos fizeram perceber, que mesmo não sendo a nossa intenção, nosso trabalho tornou-se um pouco antropocêntrico, pois nós não nos atentamos em dar ao jogo uma maior reflexão acerca das plantas e nos prendemos ao uso delas.

Apesar disso, fomos bastante elogiados pela história e criatividade do jogo e nos sentimos motivados com os conselhos e dicas sugeridos. Diante da grande bagagem de novas informações, existia uma dúvida: como falar de plantas para a sociedade sem mencionar a sua utilidade? Como não se deter somente ao uso? Os questionamentos eram grandes mas o tempo era curto, então começamos a trabalhar e acrescentar mais contexto na história e melhorar a gramática. Nesse processo de construção, tivemos a resposta para nossos questionamentos: tínhamos que trabalhar o jogo por etapas. Inicialmente, as pessoas teriam contato com desafios referentes à sua realidade, como a utilização das plantas, partindo disso se podia falar sobre morfologia e preservação.

Para tornar a jornada mais interativa, foram criados personagens nos quais acompanhavam as pessoas no percurso e apresentavam desafios para elas. Na medida que os jogadores iam avançando positivamente no jogo, eram premiadas com medalhas e troféus. Nele, ninguém saía perdendo, pois independente das

suas escolhas - em que comumente chamamos de “certo” ou “errado”- os indivíduos podiam aprender. Todas as vezes que a resposta não correspondia ao desafio apresentado o jogador era guiado para outra rota, onde podia se aprofundar um pouco mais e ser desafiado mais uma vez. Os que comumente acertavam os questionamentos propostos nos desafios também podiam se aprofundar no assunto. E assim, o nosso projeto - no qual chamamos carinhosamente de “filho”-, ganhou forma e recebeu um nome: “Jornada Botânica”.

Nessa jornada, as pessoas que se aventuram de modo virtual pelo Parque das Ciências, são convidadas a conhecer um pouco mais sobre as plantas do local e refletir sobre sua própria realidade. Buscamos trabalhar de maneira bem descritiva para uma imersão do internauta na história, onde ele o vivenciaria assim que desse início ao jogo. Além de personagens interessantes, trouxemos seres animados, animais que participaram dessa verdadeira Jornada Botânica. A todo momento os cenários vão consolidando a importância das plantas, e trazendo situações que expressam a importância das relações para que haja uma harmonia dentro da natureza. Nessa jornada, tanto plantas como animais são seus parceiros para uma aventura repleta de aprendizagem.

Como a equipe do Parque estava engajada e envolvida nos projetos, eles nos permitiram usar as redes sociais do Parque das Ciências para divulgar os trabalhos da turma. Dessa maneira, de forma remota, conseguimos atrair diversas pessoas, e aplicar o nosso jogo. Assim, além de alcançar um público variado, foi possível falar de ciências e chamar a atenção do público para as plantas, dando-lhes o seu devi-



Foto por Sam Lion/Unsplash

do papel de protagonistas. Visto que, apesar da vida vegetal estar sempre presente no ambiente, os humanos tendem a ignorá-la. A cegueira botânica é algo muito presente na sociedade e as plantas são vistas como seres os quais os homens podem explorá-las. Logo, chamar a atenção das pessoas de forma a sensibilizá-las sobre a importância e o protagonismo delas não seria uma tarefa fácil! Mas como somos brasileiros, não desistimos fácil e fomos à luta, passando noites em claros, madrugando por muito tempo para cumprir essa tarefa.

Sendo assim, como o meio para disponibilização da nossa atividade de intervenção o *Instagram* foi o meio mais usado, pois é uma das plataformas digitais mais utilizadas atualmente, na qual as ações acontecem de maneira muito rápida, por isso essa rede social foi um aliado muito efetivo para a divulgação do nosso projeto. Outro desafio que nós enfrentamos foi: como tornar o *Google Forms* mais interativo, atrativo e que seduzisse nosso público, sem tornar a

jornada massante, e completar o nosso projeto? Para resolver esse problema, chegamos a ideia de incluir no jogo personagens e recompensas, quando o jogador tivesse um desempenho positivo, fora que fornecemos algumas informações extras e formas dele aprender mais, melhorando assim a construção do conhecimento. Uma consequência disso é uma conclusão do jogo de maneira assertiva e um ganho de conhecimento pessoal bem maior, obtendo um resultado educativo de maneira super dinâmica, atual e acessível.

Nesse contexto, conseguimos alcançar os objetivos propostos do nosso trabalho, junto com a parceria do campo de estágio no Parque das Ciências. Sendo assim, podemos concluir que, foi um caminho produtivo, de resiliência, autoconhecimento e exercício da aprendizagem. No qual, através da utilização de metodologias ativas e acessíveis para os alunos, se percebeu um fortalecimento para com a visão inclusiva, indo de encontro com o propósito da ciência para todos. Assim, concretizando os conhecimentos sobre as plantas e evidenciando a sua importância em um contexto atual tão desafiador, em que é marcado por processos de urbanização crescente, causando alterações no meio ambiente, além do desmatamento e do afrouxamento das políticas ambientais. Pensando nisso, foi essencial o desenvolvimento e aplicação do jogo didático *Jornada Botânica*, sensibilizando as pessoas acerca de uma temática tão importante, na qual influencia as nossas vidas, e consolidando o papel da educação, transformando a sociedade.