ISSN: 2358-8829

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENGAJAMENTO NO ENSINO FUNDAMENTAL II EM ESCOLA PÚBLICA

Sara Cristina da Silva [1]
Giovana Kelly dos Santos Fonseca [2]
Vinícius Souza de Oliveira[3]
Paulo Orlando Vieira de Queiroz Sousa[4]

RESUMO

O presente estudo investiga o uso da gamificação como estratégia de engajamento discente na educação pública. O objetivo principal é analisar o potencial de atividades gamificadas para o engajamento participativo e cognitivo no Ensino Fundamental II de uma escola pública, tendo em vista os desafios relacionados à participação discente em contextos marcados por práticas pedagógicas predominantemente expositivas. Em muitos ambientes escolares, observa-se que metodologias tradicionais centradas apenas na exposição teórica dos conteúdos nem sempre despertam o interesse dos estudantes, o que pode contribuir para a diminuição da participação e da motivação em sala de aula. Diante desse cenário, torna-se relevante refletir sobre estratégias pedagógicas que dialoguem com a realidade dos alunos, especialmente considerando o contexto atual em que os jovens estão cada vez mais inseridos no universo das tecnologias digitais. A gamificação surge como uma estratégia pedagógica que incorpora elementos característicos dos jogos como desafios, recompensas, pontuações e feedback imediato em ambientes educacionais, buscando tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, interativo e motivador. Para tanto, busca-se compreender de que forma atividades gamificadas mediadas por ferramentas digitais, como Kahoot e Quizizz, podem favorecer a motivação, o envolvimento e a compreensão dos conteúdos pelos estudantes. Realiza-se, assim, uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório, cujos dados serão analisados qualitativamente a partir da aplicação das atividades e da utilização de um questionário digital. Nesse sentido, a pesquisa encontra-se em fase de desenvolvimento e espera-se que os resultados contribuam para a reflexão acerca do uso intencional de tecnologias digitais na escola pública, evidenciando a gamificação como possibilidade de fortalecimento da participação e do envolvimento discente no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Gamificação, Engajamento escolar, Educação pública, Tecnologias digitais, Ensino Fundamental II.

[1] Cursando Curso Licenciatura em Informática do Instituto Federal do Rio Grande do Norte – IFRN, cristina.sara1@escolar.ifrn.edu.br ;
[2] Cursando Curso Licenciatura em Informática do Instituto Federal do Rio Grande do Norte – IFRN, giovanakelly058@gmail.com ;
[3] Cursando Curso Licenciatura em Informática do Instituto Federal do Rio Grande do Norte – IFRN, viniciussouzabarbalho15@gmail.com ;
[4] Professor orientador: Doutor, Instituto Federal do Rio Grande do Norte – IFRN, paulo.orlando@ifrn.edu.br.