



DESENVOLVENDO O POTENCIAL DA INICIAÇÃO CIENTÍFICA POR MEIO DE JOGOS ELETRÔNICOS: UM ESTUDO NA REDE PÚBLICA DE ENSINO

KEILA CRUZ LIMA; DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA

Introdução: Este relato analisa a percepção do Pedagogo(a) sobre a aplicação da iniciação científica na Escola Estadual José Soares Diniz e Silva em 2023. Nesse contexto, alunos dos anos finais da educação básica e ensino médio, entre 13 e 18 anos, participaram de projetos de iniciação científica usando jogos eletrônicos. Essa abordagem visou unir o currículo escolar com elementos de jogos modernos para estimular o desenvolvimento de habilidades analíticas. **Objetivo:** O principal objetivo desta iniciativa é avaliar como o trabalho de iniciação científica, implementado por meio de jogos eletrônicos, é percebido pelo Pedagogo(a) e como ele contribui para o desenvolvimento dos alunos na rede pública de ensino. **Relato de Caso/Experiência:** Cada aluno propôs um projeto de pesquisa envolvendo uma disciplina específica, o professor "coorientador" ficou com a responsabilidade em orientar o desenvolvimento da escrituração de todo trabalho. Já o Professor "Orientador", em desempenhar a função em supervisionar de forma geral as pesquisas. Foi relevante, incentivando a colaboração entre alunos e professores e planejando a execução bem-sucedida dos projetos. Isso visava aprimorar o currículo dos estudantes e promover o desenvolvimento de habilidades em diversas áreas, abrangendo aspectos cognitivos, afetivos e sociais. **Discussão:** A experiência destacou a importância do trabalho de iniciação científica na educação pública. Além de contribuir para o avanço do conhecimento em várias áreas, ele proporcionou aos alunos oportunidades de crescimento tanto no aspecto profissional quanto pessoal. Ao integrar a iniciação científica às disciplinas escolares, a abordagem buscou fortalecer as competências previstas na BNCC, incentivando os alunos a se envolverem em práticas inovadoras, compartilhar conhecimentos e participar ativamente de eventos extracurriculares. **Conclusão:** A implementação do trabalho de iniciação científica, por meio de um jogo eletrônico, demonstrou ser uma estratégia eficaz para motivar os alunos da rede pública a se envolverem em experiências significativas. Essa abordagem não apenas enriquece o currículo dos estudantes, mas também os prepara para a vida, incentivando-os a interagir, compartilhar e contribuir para a sociedade. A iniciação científica, quando incorporada à prática pedagógica, promove a formação de indivíduos motivados e engajados em sua educação, capacitando-os para enfrentar desafios e oportunidades tanto na escola quanto fora dela.

Palavras-chave: Iniciação científica, Ensino público, Jogos eletrônicos, Desenvolvimento de habilidades, Educação básica.