



DESVENDANDO A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: POSSIBILIDADES, DESAFIOS E ESTRATÉGIAS

JULIANA DE ALMEIDA CANOFF ZAYAS

Introdução: A gamificação tem se destacado como uma ferramenta inovadora no campo da educação básica, e este estudo se dedica a investigar suas potenciais contribuições e os desafios associados a essa abordagem. O foco principal reside na exploração da eficácia da gamificação no processo de ensino/aprendizagem e na identificação dos obstáculos que permeiam seu uso. Estes obstáculos abrangem desde a clara definição dos problemas educacionais a serem enfrentados até o planejamento, implementação e análise das estratégias gamificadas, bem como a obtenção de resultados mensuráveis.

Objetivos: O estudo tem diversos objetivos fundamentais. Em primeiro lugar, busca compreender como a gamificação pode ser empregada para lidar com desafios persistentes na educação básica, como a evasão escolar e o desempenho insatisfatório dos alunos em avaliações. Além disso, pretende-se examinar como a gamificação pode estimular a motivação dos alunos, promover o envolvimento ativo na sala de aula, encorajar a participação e facilitar a aquisição de conhecimentos significativos. A justificativa para esta pesquisa é clara: é imperativo abordar as questões críticas que afetam a educação básica, reconhecendo a gamificação como uma estratégia promissora para enfrentar esses problemas e preenchendo uma lacuna no conhecimento existente.

Metodologia: A metodologia adotada é essencialmente quantitativa e descritiva, envolvendo uma análise abrangente da literatura, observação de práticas gamificadas e entrevistas com os envolvidos, a fim de compreender os detalhes e desafios associados à gamificação no contexto educacional. O embasamento teórico deste estudo repousa em conceitos que enfatizam a gamificação como a aplicação de elementos de jogos em contextos não relacionados ao entretenimento, com o objetivo de melhorar a motivação, participação e aprendizado dos alunos.

Resultados: Os resultados esperados deste estudo incluem o desenvolvimento de estratégias gamificadas eficazes para a educação básica, superando problemas como a evasão escolar e a falta de engajamento dos alunos.

Conclusão: Adicionalmente, busca-se disseminar esses resultados por meio de eventos acadêmicos e publicações, com o propósito de incentivar novas pesquisas e promover o uso da gamificação como uma valiosa ferramenta no ensino.

Palavras-chave: Gamificação, Ferramenta, Metodologia, Educação básica, Engajamento.