

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO MÉDIO: UMA ABORDAGEM INOVADORA PARA A EDUCAÇÃO

JOSÉ OSEAS DE OLIVEIRA FILHO; FERNANDO SILVIO CAVALCANTE PIMENTEL

Introdução: Visando a transformar o ambiente educativo ao melhorar a experiência de aprendizagem no ensino médio, a prática da gamificação tem emergido como uma abordagem inovadora. A gamificação, oriunda do campo da administração e marketing, utiliza dos elementos dos jogos em contextos que não são jogos, visando o engajamento das pessoas na resolução de problemas, ou na proposta de uma aprendizagem mais experiencial. **Objetivo:** investigação foi analisar como a gamificação, como recursos digitais pedagógica, pode motivar os estudantes e melhorar o engajamento nas atividades escolares, potencializando, assim, a aprendizagem. **Metodologia:** trata-se de revisão de literatura e estudo descritivo com abordagem qualitativa entre os períodos de 2018 a 2022, foram encontrados 567 estudos sobre aprendizagem baseada em Gamificação em importantes bases de dados como dos quais considerando os critérios de inclusão e exclusão estabelecidos, 91 foram selecionados. elaborado por meio do levantamento de periódicos da base de dados Scientific Electronic Library (SciELO), ACM Digital Library, ERIC, SAGE, ScienceDirect, SpringerLink, Taylor and Francis Online, Wiley e estudos de caso de instituições de ensino que já implementaram a gamificação em suas práticas educacionais. **Resultados:** indica que a gamificação pode estimular o interesse dos estudantes pelos conteúdos e favorecer o desenvolvimento de habilidades, como resolução de problemas, tomada de decisões e senso crítico. **Conclusão:** que a gamificação pode ser adotada como uma metodologia complementar ao ensino. Espera-se que essa metodologia contribua para o desenvolvimento de uma educação mais significativa e promissora para a realidade da nova geração. A gamificação vem ganhando notoriedade no ambiente escolar. O crescimento das publicações, no meio acadêmico, sobre o tema no Brasil em quatro anos (2018 - 2022) alinha-se, provavelmente, com a qualidade e conhecimento público mencionado.

Palavras-chave: Gamificação, Aprendizagem ativa, Tecnologia na educação, Desenvolvimento de habilidades, Ambiente educativ.