

MEG: método de ensino gamificado para o ensino de ciências da natureza

Matheus de Vargas¹, André da Silva Maciag², Eloísa Kieling Bolis³, Nicolas Eisfeld Ferreira⁴, Phelipe Eduardo Schmidt⁴, Gema Luciane Agliardi^{1*} *Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) –
Campus Erechim. Erechim, RS

O projeto “MEG: método de ensino gamificado para o ensino de ciências da natureza” propõe a criação de um site gamificado e voltado para auxiliar estudantes do 9º ano no preparo para o processo seletivo de ingresso no IFRS. Essa aplicação se faz importante pela notável dificuldade na área de ciências da natureza por esses estudantes, pois foi a área dos últimos processos seletivos (2023, 2024 e 2025) que obteve a menor nota. O objetivo geral do projeto é projetar um site com elementos de gamificação, como rankings, moedas e personalização de perfil que auxilie os estudantes nos estudos dessa área, melhorando o desempenho no processo seletivo. Esse trabalho é uma iniciativa das disciplinas de Projeto Integrador do curso Técnico Integrado em Informática desde 2024, atualmente o desenvolvimento ainda encontra-se na parte da análise, com protótipos elaborados, e com previsão de implementação em 2026. A plataforma terá questões e simulados, ambos terão resolução explicada, além da seleção de questões anteriores. Espera-se que a apresentação da plataforma, acompanhada da explicação, demonstre não apenas o potencial das estratégias gamificadas no ensino, mas também a relevância das atividades desenvolvidas no Projeto Integrador para a formação técnica dos estudantes.

Palavras-chave: Gamificação; Ciências da Natureza; Plataforma Web; Processo Seletivo; Projeto Integrador

Modalidade: Ensino – Feira do Conhecimento