

Desenvolvimento de competências digitais em direção à educação 4.0 por meio da gamificação.

Nicole Güntzel¹, Fernando Ropke Neiverth², Edimar Manica³

¹Autor(a)/Apresentador(a), ²Coautor(a), ³Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Ibirubá

Este resumo descreve um projeto de extensão que tem como objetivo o desenvolvimento de competências digitais em direção à educação 4.0 por meio da gamificação, da programação em blocos e da robótica educacional. A educação 4.0 consiste em mesclar o aprendizado tradicional das escolas com a implementação de abordagens tecnológicas. Dessa forma, são necessárias a adoção de práticas tanto no setor administrativo quanto no setor organizacional das escolas, além da inserção da tecnologia na educação e no dia a dia da sala de aula e o letramento digital, que funciona como uma alfabetização do mundo tecnológico para os estudantes. Nesse sentido, os bolsistas Fernando Ropke Neiverth e Nicole Güntzel realizaram atividades referentes à demanda do projeto, do 1º ao 5º ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Educação Básica Menino Deus, localizada na cidade de Quinze de Novembro/RS. Este resumo descreve as práticas de gamificação, que consistem em realizar atividades escolares por meio de experiências positivas encontradas em jogos e brincadeiras. Primeiramente, foram realizadas reuniões com os docentes e gestores da escola para definição do cronograma e para identificar os conteúdos trabalhados em cada turma. A partir do feedback dos professores foram elaborados objetos de aprendizagem gamificados específicos para cada turma, visando trazer conhecimentos relacionados aos componentes curriculares de maneira prática e divertida. Esses objetos foram criados na ferramenta online Kahoot!, que permite criar uma série de perguntas ou escolher de uma biblioteca pública do próprio site. Os participantes respondem às perguntas e ganham pontos que variam conforme o número de acertos e o tempo para responder. A cada resposta, é exibido um ranking com a pontuação dos respondentes, a fim de motivá-los. No total foram criados 30 objetos de aprendizagem, que estão catalogados por tema e turma, bem como estão disponíveis para qualquer professor utilizar. Para cada turma, foram realizadas duas aulas de 50 minutos no laboratório de informática da escola. Durante esse período, os bolsistas utilizaram também um projetor para melhor visualização das questões pelos alunos. No decorrer da aula, os estudantes utilizam os periféricos do laboratório, individualmente ou em duplas, para responder questões de múltipla escolha. No final da atividade, para que os bolsistas obtivessem um feedback, os estudantes responderam um questionário anônimo, avaliando a prática de gamificação com uma nota de 1 a 5, onde mais de 95,5% atribuiu nota igual ou superior a 4. O seguinte projeto é realizado com o apoio do IFRS.

Palavras-chave: Gamificação; Educação 4.0; Ensino fundamental.

Trabalho executado no: Edital IFRS nº 57/2020, Edital IFRS nº 95/2021, Edital IFRS nº 13/2022, Edital IFRS nº 034/2022 e Edital IFRS Nº 18/2022.