JOGOS DESPLUGADOS: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Fátima Fraron[1], Monica Aparecida Sagin[2], Daniel Dorini Rodrigues Da Cruz[3], Elisabeth Baretta[4], Vilséia Aparecida Ronsani[5]

1. Discente do curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional, Unoesc, Joaçaba, SC
2. Discente do curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional, Unoesc, Joaçaba, SC
3. Discente do curso de Licenciatura em Tecnologia Educacional, Unoesc, Joaçaba, SC
4. Docente do Curso de Educação Física, Coordenadora de Área do PIBID, Joaçaba, SC
5. Docente da EEB Nelson Pedrini, Supervisora do PIBID, Joaçaba, SC

Autor correspondente: Fátima Fraron, fatimafraron@gmail.com

Área: Ciências da Educação

Introdução: A educação básica é essencial para a formação de cidadãos críticos, mas ainda enfrenta desafios de engajamento. A gamificação, por meio de técnicas de design de jogos, pode aumentar a motivação e tornar o aprendizado mais interativo e significativo. As atividades lúdicas sem o uso de dispositivos eletrônicos, promovem o ensino de programação, lógica e raciocínio matemático de forma prática, sendo eficazes no desenvolvimento de habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico, constituindo uma ferramenta valiosa para o ensino dinâmico e envolvente. **Objetivo:** Integrar gamificação e tecnologias digitais no ensino, enriquecendo a experiência educativa. **Método:** A proposta dos Jogos Desplugados foi desenvolvida na EEB Nelson Pedrini, em Joaçaba (SC), pelos bolsistas do PIBID e direcionada aos estudantes do ensino fundamental II. As atividades incluíram o Jogo da Velha, Tetris, Tangram, Amarelinha, Labirinto e Bola na Caixa, confeccionados com materiais sustentáveis. O projeto teve duração de 32 horas, distribuídas em 8 encontros (dois encontros semanais de 4 horas cada), ao longo de quatro semanas, nos meses de março e abril de 2025. As aplicações ocorreram durante os intervalos do lanche e no Dia da Família na Escola, em 12 de abril de 2025. Foram utilizados notebooks e smartphones da escola, acesso à internet, jogos fornecidos pela instituição e jogos produzidos pelos acadêmicos com materiais diversos como tecido, papelão, cartolina, fita adesiva, cola e lápis de cor e outros. **Resultados:** Na avaliação das atividades, foi considerada a participação, a colaboração e o engajamento dos alunos na realização dos jogos, aspectos que contribuíram para o desenvolvimento de conhecimentos teóricos, habilidades de comunicação e atitudes como proatividade e empatia. Essas experiências enriqueceram o processo de aprendizagem e favoreceram a formação de competências essenciais para a inserção dos estudantes em um mundo cada vez mais digital. **Conclusão:** A implementação da gamificação, alinhada à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), enriquece o currículo e torna as aulas mais interativas. Essa experiência permite aos bolsistas do PIBID desenvolver habilidades pedagógicas e metodológicas, aprimorando o planejamento e a execução de atividades que promovem o aprendizado ativo. Ao criar jogos e estratégias gamificadas, exercitam criatividade, inovação e buscam novas formas de engajar os alunos. Além disso, os bolsistas observam os impactos da gamificação no desenvolvimento de competências como comunicação, proatividade e resolução de problemas. Assim, a prática beneficia tanto os estudantes quanto a formação dos bolsistas, preparando-os para uma atuação docente mais eficaz e alinhada às demandas do século XXI.

Palavras-chave: Gamificação; Tecnologia Educacional; Habilidades Sociais.

Agradecimentos: Os autores agradecem à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa de iniciação à docência (PIBID).