

RESUMO SIMPLES - CIÊNCIAS HUMANAS/SOCIAIS

DESPERTANDO A PAIXÃO PELA PESQUISA: PROJETO ICEB E A INTEGRAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Danilo Américo Pereira Da Silva (daniloamps@gmail.com)

Cássio Luiz Araújo Pereira (cassio.araujo@educacao.mg.gov.br)

Hugo Fernando Costa Saranholi (hugo.saranholi@educacao.mg.gov.br)

Keila Cruz Lima (keila.cruz@educacao.mg.gov.br)

Líliá Aparecida Luciano (lilia.luciano@educacao.mg.gov.br)

Mayra Luana Brandão De Oliveira Gomes (profmayrabrandaog@gmail.com)

Thiago Fernandes Da Silva (thiago.silva58@educacao.mg.gov.br)

Introdução: No âmbito da educação básica, surge o projeto ICEB - Iniciação Científica na Educação Básica, uma iniciativa da Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais. A partir de um edital de 02/02/23, o projeto proporcionou aos professores estaduais a oportunidade de inscrever projetos para avaliação e concorrência a suporte financeiro. Seu objetivo é despertar o interesse científico nos alunos dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio. A Escola Estadual José Soares Diniz e Silva, em 2023, foi contemplada em maio de 2023 com um projeto sobre a integração de jogos

digitais e educação, gerando participação de alunos e professores. Ao longo das aulas, os alunos exploraram o método científico e a prática da escrita científica. A proposta envolveu estudantes do 6º ao 3º ano do ensino médio, propondo pesquisas críticas sobre a relação entre jogos e educação. O professor orientador colaborou com profissionais de diversas áreas do conhecimento. O processo de seis meses culminou na apresentação das propostas em feiras de educação, como Femic, Febrat, Cinped e Ensipex, onde os alunos não apenas submeteram trabalhos, mas também obtiveram reconhecimento, certificações e desenvolveram artigos completos sobre o potencial didático dos jogos digitais. Este trabalho reflete não apenas uma jornada de pesquisa, mas também uma experiência enriquecedora, evidenciando o potencial transformador da iniciação científica e da integração de jogos digitais na educação básica.

Objetivos: Nossa missão transcendia a mera transmissão de conhecimento; buscávamos instigar a paixão pela pesquisa nos alunos dos anos finais do ensino fundamental e do ensino médio. Os jogos digitais tornaram-se nossos aliados, promovendo o método científico, o pensamento crítico e a capacidade de propor pesquisas.

Relato de Caso/Experiência: Ao longo de seis meses, testemunhamos a metamorfose dos alunos em verdadeiros pesquisadores. A estratégia de utilizar trechos de jogos para ilustrar conceitos, como a análise de caricaturas ou questionários bilíngues para avaliar o aprendizado de inglês, mostrou-se eficaz. As feiras educacionais, tornaram-se palcos para apresentação de seus projetos, culminando em artigos e capítulos de obras que desvendam o potencial didático dos jogos digitais.

Discussão: A reflexão sobre os resultados revelou não apenas progresso, mas uma verdadeira saga de superação. Desde a aprovação de apenas dois projetos na primeira feira até a plena participação de todos os alunos na última, testemunhamos uma evolução notável. Os desafios, como a falta de certificação em uma feira, foram enfrentados com resiliência, evidenciando uma melhoria

constante na escrita científica e um aprofundamento na interação entre os alunos.

Conclusão: O impacto positivo deste projeto vai além dos resultados acadêmicos. Na interdisciplinaridade estimulada, na motivação tangível dos alunos e no engajamento impulsionado pela abordagem gamificada, vislumbramos não apenas aprimoramento educacional, mas também a semente do entusiasmo e da confiança sendo plantada. Como vice-diretor e coordenador do ensino médio, testemunho que a iniciação científica, aliada aos jogos digitais, não apenas amplia horizontes acadêmicos, mas também prepara os alunos para desafios mais amplos e emocionantes. Este relato é um testemunho vivo do poder transformador da educação aliada à inovação e à paixão dos alunos.