



**XV Congresso Nacional de Pesquisa em  
Educação - COPED 2024**

**EDUCAÇÃO** em (re)construção:  
desafios para a **DEMOCRACIA** e a  
**FORMAÇÃO** de **PROFESSORES(AS)**

DATA DO EVENTO: 12 A 14 DE JUNHO DE 2024



**A FALTA DE INTERESSE DA GERAÇÃO INTRODUZIDA PRECOCEMENTE NO  
MUNDO DIGITAL E A TECNOLOGIA A FAVOR DA APRENDIZAGEM**

Wemerson Ferreira de Oliveira  
Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES  
njprotetor@gmail.com

**Eixo:** Saberes e práticas educativas  
**Palavras-chave:** Métodos, Tecnologia - Ensino

A pesquisa tem como objetos de estudo os métodos modernos de ensino, tendo como objetivo geral, investigar a falta de atenção na sala de aula e os novos métodos de ensino voltados para a geração digital, para contornar esse problema. Propõe como metodologia a utilização da gamificação como estratégia educacional, visando envolver os alunos do Ensino Médio. Traz uma abordagem quali-quantitativa para avaliar os efeitos dessa estratégia. Os participantes são alunos do ensino médio, selecionados de turmas regulares, matriculados na disciplina alvo. A amostra será de cerca de 30 alunos por turma. O estudo ocorre em quatro fases: introdução ao conceito de gamificação e seus objetivos, implementação das atividades gamificadas ao longo de um período definido, coleta de feedback dos alunos através de questionários e observações em sala de aula. Nesse contexto, ao enfrentar o desafio do desinteresse dos jovens imersos na era digital, é fundamental compreender o impacto dessa exposição aos dispositivos digitais não apenas na atenção, mas também na busca por gratificação instantânea e estímulos constantes. Para lidar com essa realidade em constante evolução, é essencial repensar nossas estratégias educacionais e adaptá-las para aproveitar as oportunidades oferecidas pela tecnologia. Isso implica em utilizar a tecnologia de maneiras criativas para tornar a aprendizagem mais envolvente, além de reconhecer e integrar as habilidades digitais dos alunos em sala de aula. Além disso, é crucial criar um ambiente escolar que estimule a curiosidade e conceda aos alunos maior autonomia. Projetos práticos, discussões em grupo e desafios são formas eficazes de envolvê-los mais ativamente na aprendizagem, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades essenciais para o mundo contemporâneo, como pensamento crítico e trabalho em equipe. Como resultados prováveis, uma vez que o estudo está em andamento, poderemos construir um ambiente de aprendizagem mais estimulante e relevante para os jovens nativos digitais, auxiliando-os a se engajarem mais na escola e na busca pelo conhecimento. Este é um passo crucial para garantir que estejam preparados para enfrentar os desafios e oportunidades do mundo atual e futuro.

**Referências:**

[https://www.google.com/search?q=Estado+de+Minas+24%2F10%2F2023+Era+da+Dopamina%3A+impacto+do+uso+excessivo+de+tecnologia+nas+redes+sociais+-+Sa%C3%BAde+-+Estado+de+Minas+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+arte+de+aprender+jogando+-+Iberdrola&rlz=1C1RXQR\\_pt-PTBR1060BR1060&oq=Estado+de+Minas+24%2F10%2F2023++Era+da+Dopamina%3A+impacto+do+uso+excessivo+de+tecnologia+nas+redes+sociais+-+Sa%C3%BAde+-+Estado+de+Minas+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+arte+de+aprender+jogando+-+Iberdrola&gs\\_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEUYOdIBBzYyN2owajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Estado+de+Minas+24%2F10%2F2023+Era+da+Dopamina%3A+impacto+do+uso+excessivo+de+tecnologia+nas+redes+sociais+-+Sa%C3%BAde+-+Estado+de+Minas+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+arte+de+aprender+jogando+-+Iberdrola&rlz=1C1RXQR_pt-PTBR1060BR1060&oq=Estado+de+Minas+24%2F10%2F2023++Era+da+Dopamina%3A+impacto+do+uso+excessivo+de+tecnologia+nas+redes+sociais+-+Sa%C3%BAde+-+Estado+de+Minas+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+Gamifica%C3%A7%C3%A3o+arte+de+aprender+jogando+-+Iberdrola&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEUYOdIBBzYyN2owajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8) – Visitado em 28/04/2024.