



**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 qualitativa 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.