

GRUPO DE PESQUISA - EDUCAÇÃO DIGITAL COMO ESTRATÉGIAS INTERDISCIPLINARES PARA O ENSINO E SUSTENTABILIDADE

OBJETIVO

O projeto tem como objetivo estimular os alunos da FACENS, a participarem do Grupo de Pesquisa em Educação Digital, a aplicar seus conhecimentos técnicos na criação de jogos digitais e experiências gamificadas voltadas à aprendizagem e à sustentabilidade. A proposta iniciou-se no segundo semestre de 2025 e buscou integrar a prática de desenvolvimento de software com a reflexão sobre o papel da tecnologia na promoção de uma educação inovadora e inclusiva, incentivando a autonomia, o trabalho colaborativo e a responsabilidade socioambiental.

METODOLOGIA APLICADA

A metodologia adotada baseou-se em princípios construtivistas de aprendizagem ativa, promovendo o protagonismo dos alunos e a aplicação prática dos conteúdos relacionados à gamificação e ao desenvolvimento de jogos educacionais. A partir da formação de grupos, os estudantes ficaram responsáveis por analisar trabalhos científicos da área, conceber, planejar e desenvolver jogos digitais e aplicações interativas alinhadas aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Durante o processo, foram explorados conceitos de design de jogos, metodologias ágeis, prototipação, avaliação de usabilidade e implementação de soluções gamificadas, favorecendo a aprendizagem significativa e colaborativa em contextos educacionais reais.

Figura 1 - Aspectos da Gamificação na Educação.



Fonte: Adaptado de rubeus.com.br.

RESULTADOS OBTIDOS

Dentre os resultados preliminares, destacam-se a criação de aplicações e jogos educacionais voltados ao ensino digital, desenvolvidos por grupos de alunos de cursos de Computação e áreas afins, cada um explorando diferentes perspectivas de ensino-aprendizagem e de aplicação das tecnologias digitais. Além do desenvolvimento técnico, os estudantes realizaram análises críticas de jogos sob uma perspectiva pedagógica, elaboraram fichamentos e resumos teóricos e participaram ativamente da produção de artigos científicos baseados em suas experiências práticas.

Durante o processo, foram promovidos workshops e oficinas voltados ao desenvolvimento de habilidades acadêmicas, como escrita científica, revisão de literatura e estruturação de trabalhos de pesquisa, fortalecendo a capacidade reflexiva e investigativa dos participantes. A dinâmica das atividades estimulou o trabalho em equipe, a organização de tarefas e o uso de metodologias ágeis para planejar e validar cada etapa dos protótipos e estudos desenvolvidos.

DIFICULDADES E APRENDIZADOS

O engajamento dos alunos no projeto promoveu autonomia, pensamento crítico e criatividade, permitindo que aplicassem os conceitos teóricos de gamificação e tecnologia educacional em situações práticas e reais. Ao longo do processo, enfrentaram desafios relacionados à definição de escopo, análise de dados e implementação de soluções digitais, que exigiam constante acompanhamento e planejamento colaborativo.

No campo técnico e científico, os participantes aprimoraram suas competências em design de jogos, desenvolvimento web, escrita acadêmica e análise de experiências educacionais, consolidando uma formação mais ampla e interdisciplinar. Para os docentes, a experiência reforçou o papel de mediadores e orientadores, guiando os grupos em reflexões críticas sobre o uso da tecnologia na educação e na pesquisa.

Figura 2 - Integrantes do Grupo de Pesquisa.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Ao final do período, todos os grupos apresentaram projetos digitais inovadores e estudos teóricos consistentes que integraram ensino, tecnologia e sustentabilidade, demonstrando domínio técnico, maturidade acadêmica e compromisso com a aprendizagem significativa. A atividade possibilitou a consolidação de competências técnicas, socioemocionais e científicas, além de estimular a integração entre o ensino digital e a resolução de demandas reais da sociedade, reforçando o compromisso com a Educação de Qualidade (ODS 4) e a inovação pedagógica.

O GPED – Grupo de Pesquisa em Educação Digital permanece ativo, ampliando suas ações em 2026 com o objetivo de desenvolver novas soluções digitais, jogos educacionais, frameworks gamificados e projetos colaborativos com outras áreas do conhecimento, bem como produzir e publicar trabalhos científicos relevantes que disseminem os resultados obtidos. O grupo segue comprometido em fortalecer a pesquisa aplicada, a formação continuada de docentes e a integração entre tecnologia, aprendizagem e sustentabilidade, contribuindo para o avanço da educação digital no contexto acadêmico, social e profissional.

Nome Docente: Deivison e Fabrício

Curso: Engenharia da Computação e
Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Educação Digital

Período: 1º semestre

Semestre/ano: 2º semestre de 2025