Resumo: Educação, cultura e sociedade

POTENCIALIDADES DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ATENDIMENTO PEDAGÓGICO DE DISCENTES DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO NO INSTITUTO FEDERAL BAIANO

Larissa de Queiroz Santos

Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica – ProfEPT pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo em associação com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano. Pedagoga no Instituto Federal Baiano campus Serrinha. lary.pedagoga@gmail.com

RESUMO: O atendimento pedagógico (AP) compõe parte importante das atribuições de pedagogos e técnicos em assuntos educacionais nos Institutos Federais. Contudo, ainda há equipes trabalhando sem a regulamentação dessa atividade, o que pode gerar divergências no atendimento prestado em diferentes *campi* dentro da mesma instituição, além de dificultar a organização do trabalho e a inovação nas práticas, em consonância com os avanços científicos e tecnológicos da sociedade atual. Visando a responder à necessidade de ações institucionais no sentido de criar estratégias coletivas para utilização no AP, a pesquisa, atualmente em fase de coleta de dados, objetiva compreender as potenciais relações entre o AP e a gamificação, bem como as implicações no acompanhamento do processo de aprendizagem de discentes no Ensino Médio Integrado (EMI), tomando o Instituto Federal Baiano como lócus de investigação, a fim de desenvolver um produto educacional que contribua para o sucesso acadêmico dos discentes atendidos pelas equipes pedagógicas dos *campi*, fortalecendo as ações já realizadas na instituição. A metodologia apoia-se na fenomenologia como abordagem epistemológica, numa perspectiva de pesquisa aplicada de natureza qualitativa com elementos quantitativos, mediante pesquisa exploratória do tipo estudo de caso. A pesquisa de campo foi subdividida em três etapas: pesquisa documental, aplicação de questionário aos membros das equipes pedagógicas e aos discentes acompanhados, e realização de grupo focal com pedagogos e técnicos em assuntos educacionais envolvidos com o AP no Instituto. Nos resultados preliminares, foi verificado que a maior parte dos representantes das equipes pedagógicas ingressou na equipe nos últimos dois anos (2020 a 2022) e todos concordam que a regulamentação do AP é imprescindível. Também foi verificado que a maioria já teve acesso ao conceito de gamificação, principalmente após as formações sobre metodologias ativas ocorridas no período do ensino remoto, embora metade não tenha participado de

atividades de trabalho ou formação utilizando elementos de gamificação (pontos, *ranking*, níveis de dificuldade, bônus e emblemas). Outro resultado interessante se refere ao interesse da totalidade em aplicar estratégias gamificadas no trabalho de AP, e à concordância da maioria sobre a criação de um ambiente virtual gamificado para o AP, revelando disponibilidade em utilizar em sua prática.

Palavras-chave: Atendimento Pedagógico, Gamificação, Mediação.

BICENTENÁRIO DA INDEPENDÊNCIA
200 ANOS DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO NO BRASIL
V Seminário de Pesquisa, Extensão, Inovação e Cultura do Território do Sisal
19 A 22 DE OUTUBRO DE 2022
INSTITUTO FEDERAL Baiano Campus Serrinha