



## XXXV SALÃO de INICIAÇÃO CIENTÍFICA

6 a 10 de novembro

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2023: SIC - XXXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2023
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	Gamificação com Genial.ly - análise dos vídeos mais relevantes para o YouTube
<b>Autor</b>	FELIPE NUNES MACIEL
<b>Orientador</b>	MARCELO LEANDRO EICHLER

Em um contexto de crescente utilização de dispositivos móveis e redes sociais, este estudo apresenta uma pesquisa de caráter exploratório que visa investigar a discussão sobre o ensino de ciências e química relacionado à gamificação em vídeos disponíveis na plataforma YouTube. A escolha da gamificação como estratégia pedagógica e a adoção da plataforma Genial.ly podem ser ferramentas importantes para promover um aprendizado envolvente e acessível a diversos públicos. A gamificação é selecionada como abordagem principal devido à sua capacidade de engajar os aprendizes, tornando o processo de ensino mais interativo e motivador. O Genial.ly, por sua vez, é uma ferramenta versátil e adequada para a gamificação, permitindo a criação de conteúdo interativo de forma eficaz. O estudo está realizando a análise de 15 vídeos, selecionados de acordo com a relevância nas buscas realizadas na plataforma. Alguns shorts também serão analisados. A análise se concentrará nas categorias emergentes, incluindo os canais de origem dos vídeos, os sujeitos envolvidos e o conteúdo discutido. Os resultados parciais desta pesquisa buscam identificar como a gamificação, quando aplicada por meio do Genial.ly, é empregada nos vídeos mais relevantes no YouTube relacionados ao ensino de ciências e química. Além disso, investigará a diversidade de vozes e perspectivas presentes nesses vídeos. Este estudo contribuirá para a compreensão das potencialidades da gamificação com Genial.ly na promoção do ensino de ciências e química, bem como para o enriquecimento da discussão sobre a presença de conteúdo educacional relevante no YouTube.