

# A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

## GAMIFICATION IN BASIC EDUCATION



### ALEXANDRA APARECIDA DE SOUZA LUZ

Graduação em Pedagogia, pela UNINOVE, em 2010. Pós-Graduação em Educação Especial, pela UNINOVE, em 2011. Professora de Ensino Fundamental I e Educação Infantil.

### RESUMO

Aprender brincando ou brincar para aprender? A brincadeira (livre ou dirigida) é essencial nas primeiras fases da vida. Por isso deve ser aplicada tanto no primeiro ciclo da Primeira Infância (dos 0 aos 3 anos) como no segundo (dos 3 aos 6 anos). E como? Uma possibilidade é a gamificação, técnica de aprendizagem em que a dinâmica do jogo é utilizada em ambientes que não precisam ser lúdicos, conseguindo assim uma maior conexão com as crianças e, como consequência, melhores resultados educacionais. A gamificação sempre foi utilizada na educação. Contudo, o contexto social atual, com uma sociedade hiperconectada e crianças nativas digitais, torna necessária a inclusão das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação) na estratégia de gamificação na sala de aula. O ponto de partida para a aplicação da gamificação no Infantil é que esta deve ser uma ferramenta transversal para trabalhar diferentes questões ao mesmo tempo. Dessa forma, servirá para abordar questões de educação ambiental, igualdade, entre outros. Na prática, e no caso da educação infantil, este tipo de abordagem significa que ao mesmo tempo que as crianças brincam podem aprender conceitos matemáticos, cores ou a fauna de uma zona.

**PALAVRAS-CHAVE:** Brincar; Conceitos Matemáticos; Gamificação.

## ABSTRACT

Learning by playing or playing to learn? Play (free or directed) is essential in the early stages of life. That's why it should be applied both in the first cycle of Early Childhood (from 0 to 3 years) and in the second (from 3 to 6 years). And how? One possibility is gamification, a learning technique in which game dynamics are used in environments that don't need to be playful, thus achieving a greater connection with children and, as a consequence, better educational results. Gamification has always been used in education. However, the current social context, with a hyperconnected society and digitally native children, makes it necessary to include ICT (Information and Communication Technologies) in the gamification strategy in the classroom. The starting point for applying gamification in kindergarten is that it should be a transversal tool for working on different issues at the same time. In this way, it can be used to address issues of environmental education, equality, among others. In practice, and in the case of early childhood education, this type of approach means that while children play they can learn mathematical concepts, colors or the fauna of an area.

**KEYWORDS:** Play; Mathematical Concepts; Gamification.

## INTRODUÇÃO

A gamificação baseia-se na utilização de elementos de design de videogames em contextos educativos que não se caracterizam por serem especificamente jogos, de forma a incentivar um processo de aprendizagem divertido, atrativo e motivador. Este conceito difere claramente da aprendizagem tradicional baseada em jogos, que utiliza jogos para apoiar a aprendizagem, assimilação ou avaliação de conteúdos, mas afasta-se do desafio de incorporar dinâmicas e mecanismos dos videogames.

Portanto, jogar, introduzir jogos na sala de aula, utilizar a aprendizagem baseada em jogos e gamificar não são a mesma coisa. Os fundamentos da gamificação são a dinâmica, a estrutura implícita do jogo; a mecânica, ou seja, os processos que provocam o desenvolvimento do jogo e os componentes, as implementações específicas da dinâmica, como avatares, emblemas, pontos etc., vão um passo além nesse sentido e entendem que a gamificação não pode ser desenvolvida em sala de aula sem mudar a interação e a participação na construção coletiva do conhecimento.

As instituições de ensino têm incorporado em suas práticas pedagógicas o uso de elementos tecnológicos que permitem a aprendizagem por meio de jogos, a gamificação, a qual foi apresentada como uma alternativa para gerar uma mudança significativa no comportamento dos professores, esses elementos podem ser usados em todos os níveis educacionais. Nesse sentido, é importante reconhecer que as práticas educativas por meio da incorporação de elementos de jogos estimulam a aprendizagem dos alunos.

No âmbito educacional, atualmente existe uma ampla variedade de jogos e aplicativos baseados em tecnologia que os professores utilizam com seus alunos. O motivo por trás dessa utilização é

o fato de muitos alunos não prestarem total atenção durante as aulas virtuais. Essas aplicações e jogos têm o objetivo de captar a atenção dos alunos e são considerados estratégias eficazes para engajá-los no aprendizado, aproveitando-se do caráter lúdico dos jogos. Os professores estão constantemente aprendendo a incorporar jogos em suas atividades de ensino, pois a implementação desses recursos na dinâmica pedagógica é importante para criar um ambiente participativo que motive os alunos a aprenderem e explorar o conteúdo de maneira divertida.

Existem diversos modelos de metodologias ativas disponíveis no mercado, como estudos de caso, aula prática, trabalho em grupo, simulações, aprendizagem baseada em problemas ou projetos (PBL), entre outros. No entanto, o sucesso de qualquer um desses modelos depende de uma mudança significativa na forma como o professor atua em sala de aula (SILVA, 2013, p.1).

Por essa razão, a gamificação está sendo incorporada à educação atual, embora tenha origem no setor empresarial desde 1896. A gamificação envolve a aplicação de elementos de jogos a tarefas do mundo real, o que influencia o comportamento das pessoas, melhorando sua motivação e engajamento. Estudos demonstram que a gamificação pode aumentar a motivação e estimular a criatividade em diversas áreas, incluindo a educação, abrindo novas possibilidades de aprendizado, nas quais os professores podem criar práticas relacionadas a situações do cotidiano. Dessa forma, a gamificação consiste na aplicação de diferentes estratégias de jogo em contextos não relacionados a jogos, tornando a aprendizagem dos alunos mais divertida.

A importância e as características dos jogos na educação, bem como o aprendizado da Língua Portuguesa, tornam-se ainda mais significativos com o uso da gamificação, pois isso melhora a criatividade nos processos linguísticos.

O constante avanço tecnológico tem proporcionado aos professores a oportunidade de se atualizarem em novas estratégias de ensino, especialmente no que diz respeito à abordagem da gamificação como uma ferramenta aplicada no contexto educacional. Essa metodologia tem se mostrado eficaz para superar a simples transmissão de conhecimento em aulas ministradas de forma assíncrona, despertando o interesse e o engajamento dos alunos por meio de jogos educativos online.

O envolvimento das instituições de ensino, professores e demais profissionais da educação nesse processo de implementação de tecnologias digitais é considerado um desafio, e discussões sobre o tema são frequentes em diferentes contextos. Dentre as diferentes propostas de implementação do uso de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, as vantagens da adoção de Metodologias Ativas são apresentadas neste texto (BACICH, 2017, p. 38).

Portanto, considera-se que o corpo docente das diferentes instituições enfrenta um grande desafio ao lidar com a gestão das novas ferramentas tecnológicas para ministrar suas aulas. Surge então um problema, uma vez que nem todos os professores têm a capacidade de se adaptar aos serviços proporcionados pela tecnologia digital, o que impede o progresso na construção do conhecimento na era tecnológica.

## **AS TECNOLOGIAS, O PERÍODO DE PÂNDEMIA E A EDUCAÇÃO ATUAL**

Durante o contexto da pandemia do COVID-19, surgiram inúmeras dificuldades no campo da educação devido à implementação de um novo formato a partir de 2020. Nesse período, foram

identificadas necessidades no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, enquanto os professores, apesar das circunstâncias, continuaram utilizando materiais tradicionais baseados em livros didáticos. Diante dos problemas observados, muitos não consideraram as diversas ferramentas tecnológicas disponíveis para se adaptarem ao novo método de estudo, que poderiam ter sido utilizadas para motivar os alunos por meio da tecnologia. Essa abordagem poderia ter evitado o desinteresse dos alunos e proporcionado a geração de novos conhecimentos.

Conseqüentemente, o desafio da educação contemporânea consiste na capacidade dos professores de se adaptarem às habilidades e lacunas dos alunos, a fim de orientá-los no desenvolvimento de competências por meio do gerenciamento de recursos tecnológicos digitais. Isso visa atender às expectativas tanto dos alunos quanto das instituições. Portanto, a aplicação da gamificação no sistema educacional tem um impacto direto na atenção dos alunos.

Os jogos podem naturalmente fazer parte de uma abordagem educacional, pois oferecem uma forma lúdica e divertida na qual as pessoas interagem, raciocinam e tomam decisões. Eles são projetados para criar problemas a serem resolvidos e metas a serem alcançadas. Os jogos despertam a necessidade de saber, perguntar, analisar e assimilar, representando uma forma de aprendizado em tempo real que permite o desenrolar da história proposta (VANCINI et al., 2008, p. 73).

Nesse sentido, a gamificação possibilita a transformação do ensino tradicional na nova era tecnológica, integrando processos de ensino e aprendizagem em diferentes ambientes virtuais, visando à construção do conhecimento e, principalmente, permitindo que os alunos aprendam em seu próprio ritmo. Os educadores podem expandir o ensino oferecido aos alunos, moldando a sociedade para torná-la mais competitiva. Diante do problema mencionado, surge a seguinte questão: como a gamificação influencia a estratégia de ensino e aprendizagem que os professores utilizam atualmente?

Para responder a essa pergunta, o objetivo é analisar o uso da gamificação como uma ferramenta tecnológica no desempenho acadêmico dos estudantes que utilizam plataformas digitais. A importância desse estudo reside na necessidade de focar em metodologias que melhorem o desempenho acadêmico dos alunos no ensino da Língua Portuguesa, aumentando sua motivação para a aprendizagem. Os professores utilizam novas ferramentas tecnológicas de gamificação por meio de plataformas digitais, o que gera benefícios acadêmicos para os alunos.

O processo de ensino e aprendizagem ocorre em uma interação simbiótica, profunda e constante entre o que chamamos de mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços separados, mas um espaço expandido, uma sala de aula ampliada, que se mescla e se hibridiza constantemente (GAROFALO, 2018, p.17).

O uso da gamificação como uma ferramenta tecnológica na área educacional possui uma relevância social significativa. Sua aplicação cria um ambiente pedagógico excepcional, no qual os professores podem promover uma aprendizagem mais criativa e os alunos são capazes de sintetizar e aplicar efetivamente os conhecimentos adquiridos.

O novo modelo de aprendizagem virtual gradualmente se transformou em uma abordagem centrada no aluno, na qual a colaboração e as interações ativas entre professores e alunos, bem como entre os próprios alunos, são possíveis graças às ferramentas tecnológicas disponíveis. Além disso, o uso da gamificação também contribui para melhorar a concentração dos alunos durante as aulas.

## AS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS

A inovação está presente nos lares, nos ambientes de trabalho, nas ruas e desempenha atualmente um papel relevante nas instituições educacionais. A incorporação dessas inovações no campo da educação exige uma análise cuidadosa, considerando um novo cenário de atuação dos educadores que vai além do simples aprimoramento do ensino tradicional ou do mero uso de tecnologia nas escolas por meio de computadores. Na verdade, elas exercem uma influência profunda na educação, promovendo uma cidadania participativa e crítica, permitindo uma compreensão mais abrangente do mundo em que vivemos e enriquecendo nosso repertório de conhecimentos.

[...] as chamadas abordagens ativas, ao terem o professor como facilitador do processo de aprendizagem, têm os alunos conduzindo o ensino de acordo com suas necessidades, interesses, preferências e ritmo. Nesse contexto, caso o aluno não assimile adequadamente o conhecimento, imediatamente será gerada uma demanda por intervenção do professor na medida e forma necessárias para suprir a carência específica identificada (ROCHA; LEMOS, 2014, p. 3).

Entre os recursos tecnológicos mais amplamente utilizados na era da globalização, a Internet se destaca como um dos mais proeminentes, contribuindo para o progresso da sociedade e o acesso à informação. De acordo com Santos (1994, p. 30):

Existe hoje um relógio mundial, resultado do avanço tecnológico, mas o tempo-mundo é abstrato, exceto como relação. Temos, sem dúvida, um tempo universal, um tempo ditatorial, um instrumento de medida hegemônica que governa o tempo dos outros. Esse tempo ditatorial é responsável por temporalidades hierárquicas, conflitantes, mas convergentes.

O cronômetro global dominante mencionado por Santos (1994) é simplesmente o tempo tecnológico mecânico abstrato e vazio, ou seja, as pessoas têm acesso tão amplo às Tecnologias de Informação que, por vezes, não aprofundam a pesquisa sobre os assuntos em discussão. Muitos veem nas Tecnologias a perspectiva transformadora para melhorar a educação, porém é necessário considerar que ainda existem vários problemas relacionados à integração da tecnologia nas escolas.

Embora a educação possa ocorrer em qualquer contexto da vida social, é crucial destacar o propósito da escola como um espaço onde é proporcionado um ambiente organizado para o conhecimento e que favorece a aprendizagem de forma planejada. Nessa concepção, a escola é concebida como um local de reestruturação dos conhecimentos legitimados pela sociedade, desempenhando assim uma função social importante na formação dos indivíduos.

Nunca subestime a importância dos ambientes informais de aprendizagem e o tempo que os alunos têm entre as aulas. Embora o tempo em sala de aula seja altamente valorizado, é igualmente significativo o ambiente em que professores e alunos refletem, estudam e se envolvem ativamente com o conteúdo, além de colaborarem com outras pessoas fora do ambiente "formal" da sala de aula e do cronograma estabelecido.

Talvez com frequência excessiva, mais energia e reflexão são direcionadas para a criação de salas de aula, onde os alunos passam apenas um tempo limitado, enquanto os demais espaços do campus, onde os estudantes e professores passam a maior parte do tempo, não recebem a mesma atenção cuidadosa. Ao não planejar intencionalmente esses ambientes informais de aprendizagem, as instituições perdem oportunidades de estimular a colaboração, o estudo e a personalização da



aprendizagem por parte dos alunos.

À medida que educadores e estudantes colaboram para repensar os ambientes de aprendizagem e avançar em direção ao futuro da sala de aula, explorando novas abordagens para o ensino, estão construindo coletivamente o futuro, repleto de inúmeras oportunidades a serem exploradas, à medida que aprimoram a educação em nossas instituições.

Frequentemente, as pessoas argumentam a favor do impacto da tecnologia no desenvolvimento da pedagogia e, em muitos casos, observamos que o uso da tecnologia permitiu que os professores repensassem suas práticas. Essa percepção ressalta a necessidade de explorar as interações entre comunicação, tecnologia e educação. Ao considerar e questionar o contexto da sociedade influenciada pela mídia, Barbero (2014) destaca a inadequação e a falta de conexão das abordagens tradicionais de ensino quando se trata da dinâmica dos processos comunicativos e educacionais que ocorrem diariamente, nas influências culturais e sociais, na formação da subjetividade dos indivíduos e na troca de significados na interação. Ele identifica as tecnologias como mediadoras dessas interações e da aprendizagem.

É evidente que as mudanças e avanços nos métodos de produção, uso e compartilhamento de informações, comunicação e tecnologia ao longo do tempo têm criado um mundo cada vez mais interconectado. Isso tem modificado a maneira como aprendemos e interagimos com o conhecimento, tanto dentro como fora da escola.

De acordo com Moran (2000), o processamento da informação no século XXI ocorre de várias maneiras, que podem ser descritas como processamento lógico-sequencial (como fala, escrita e leitura, com construção gradual e progressiva), hipertextual (situações interconectadas, entrelaçadas e ramificadas, com construção "linkada" em diferentes sequências possíveis, de acordo com as significações lógicas estabelecidas) e multimídia (superposição simultânea de linguagens em uma tela que se conecta com outras telas, com construção em forma de "mosaico" de significados rápidos e provisórios, guiados por uma narrativa subjetiva).

Essas duas últimas formas de processamento atendem melhor às demandas contemporâneas e estão se tornando cada vez mais difundidas. As crianças e os jovens estão mais familiarizados com elas e as utilizam facilmente em seu cotidiano, o que traz impactos significativos para a realidade escolar.

Isso implica em educar indivíduos, indo além da abordagem tradicional de transmitir e reproduzir conhecimentos, da relação emissor/receptor entre educadores e alunos, das práticas focadas apenas em conteúdos descontextualizados e compartimentalizados. É necessário fazer a transição da lógica de ensinar para a lógica de aprender.

Conforme Silva (2016, p. 62) afirma:

A interação entre sujeito e objeto nos processos de comunicação e educação, proposta como uma maneira de superar uma visão polarizada e transmissiva, ocorre por meio do diálogo, da mediação, da troca e do valor atribuído à diversidade cultural.

Superar as limitações da transmissão e da comunicação entre professor e aluno, assim como do conhecimento no âmbito do ensino tradicional, requer uma mudança de paradigma. Isso implica

em incorporar metodologias ativas ao processo pedagógico, integrando-as às mídias e tecnologias. Essa abordagem torna o ambiente escolar mais atrativo e estimulante para os alunos contemporâneos, pois permite a construção do conhecimento, a inovação, a resolução de problemas, a investigação, o diálogo, o pensamento crítico e a experimentação de novas formas de se relacionar com o mundo.

Nesse contexto, ocorre uma reestruturação da formação de professores, pois é essencial capacitar educadores com uma visão e atitude mais interativa, dinâmica e global, alinhados com a realidade e as necessidades comunicativas e culturais de seus alunos. Eles devem estar conscientes das mediações possíveis no contexto escolar, capazes de vincular a aprendizagem a situações e problemas reais, abertos a novas experiências de ensino e às transformações da prática pedagógica, desejosos de aprender e reaprender.

## **A ERA ATUAL E A INCORPORAÇÃO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO PARA CRIANÇAS**

A sociedade contemporânea está notavelmente imersa na era tecnológica. Diante desse panorama, é evidente a presença das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no cenário atual. Com o avanço tecnológico, várias áreas, como saúde, indústria e transporte, tornaram-se dependentes do seu uso. Paralelamente, a educação também necessita cada vez mais utilizar as TICs em seu cotidiano, especialmente no contexto da pandemia.

De acordo com Almeida (2004, p. 8): "A introdução das TICs na educação oferece a oportunidade de romper com as limitações da sala de aula e da escola, integrando-as à comunidade, à sociedade da informação e a outros espaços geradores de conhecimento."

Esse desenvolvimento ocorre de forma impressionante, visto que até mesmo os recursos tecnológicos mais simples permitem a realização de processos básicos com rapidez, como um simples toque em um smartphone.

Observa-se que essa grande transformação tecnológica começou a ocorrer de maneira mais intensa neste século, que é considerado o século da contemporaneidade, da informação e da fusão do conhecimento, entre outros aspectos.

Além disso, o século XXI trouxe consigo a facilidade de acesso às mudanças tecnológicas, o que permitiu que diferentes camadas sociais interagissem com as TICs, impactando cada vez mais a sociedade. Atualmente, crianças cada vez mais jovens têm acesso a esses avanços tecnológicos.

A integração das tecnologias da informação, combinadas com as competências de cada fase educacional, tornam-se elementos críticos que têm a capacidade de enriquecer e facilitar a transmissão do conhecimento em nosso tempo (CASTELLS, 1999).

Diante desse cenário de mudanças constantes, a área da educação não pode ficar alheia a transformações tão significativas. Portanto, o uso de ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem é cada vez mais necessário, permitindo que a comunidade escolar vivencie essa realidade, como afirmam Almeida e Prado (1999, p. 01):

"Atualmente, é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem

potencializar a mudança nos processos de ensino e aprendizagem, e os resultados promissores em termos de avanço educacional estão diretamente relacionados ao uso da tecnologia para a emancipação humana, desenvolvimento da criatividade, autocrítica, autonomia e liberdade responsável."

Seguindo o raciocínio das autoras mencionadas acima, percebe-se que a tecnologia tem o poder de abrir novos caminhos, pois seu uso permite a adoção de uma nova linguagem, na qual o processo educacional se fortalece, gerando um efeito de desenvolvimento antes não oferecido.

Zabala (1998, p.18) define um conjunto de atividades organizadas, estruturadas e articuladas para alcançar objetivos educacionais específicos, com um começo e um fim conhecidos tanto pelos professores quanto pelos alunos. Essas atividades têm a capacidade de manter a unidade e abranger toda a complexidade da prática, ao mesmo tempo em que permitem incluir as três fases de qualquer intervenção reflexiva: planejamento, aplicação e avaliação.

Portanto, quando se trata da infância e da educação, percebe-se uma disparidade entre as transformações tecnológicas e sua aplicação no ambiente escolar, em comparação com o final do século passado.

Nesse contexto, a Educação Infantil no Brasil é reconhecida como a primeira etapa da educação básica. É durante esse período que a criança se desenvolve integralmente, passando por processos de humanização e troca de experiências sociais que a tornam um sujeito crítico e reflexivo.

Conforme estabelecido pela legislação educacional, a Educação Infantil engloba crianças de zero a seis anos de idade, sendo as creches para crianças de zero a três anos e as pré-escolas para aquelas de quatro a seis anos (MATTIOLI citado em TADEI; STORER, 1998). A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) desempenha um papel fundamental no desenvolvimento das habilidades das crianças nessa fase.

Nesse contexto, é de extrema importância destacar que a Educação Infantil desempenha um papel crucial no desenvolvimento humano e social da criança. A combinação de infinitas possibilidades oferecidas por essa etapa pode ser transformada em uma abordagem colaborativa e eficaz de ensino-aprendizagem.

No mundo contemporâneo, as crianças estão expostas a uma infinidade de informações e recursos tecnológicos, o que lhes permite desenvolver-se de forma autônoma e participativa. Na escola, elas trazem consigo conhecimentos prévios que devem ser considerados, uma vez que são nativas digitais, imersas em um ambiente onde as mídias estão presentes em suas interações sociais (BARBOSA et al., 2014, p. 289).

Diante dessa nova realidade, é evidente que as tecnologias devem ser utilizadas como complemento no processo de ensino-aprendizagem, aproximando a escola do cotidiano dos alunos fora do ambiente escolar. Para isso, é fundamental que esses dispositivos tecnológicos estejam alinhados com a proposta pedagógica da escola.

Dessa forma, em um contexto que adota novas práticas pedagógicas integradas às tecnologias da informação e comunicação (TICs), o professor assume uma dupla missão: proporcionar uma experiência de aprendizagem lúdica e promover a inclusão digital das crianças. É essencial levar em consideração a investigação prévia dos conhecimentos empíricos de cada aluno.

Para que esse processo de aprendizagem possa gerar oportunidades de libertação, é essencial



que os educadores compreendam a verdadeira razão por trás dos desafios e dificuldades que enfrentam, assumindo assim o seu papel de facilitadores e construtores do conhecimento (DEMO, 1993).

No que se refere à utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação, é fundamental compreender que elas não apenas auxiliam na construção de valores sociais por meio do compartilhamento de mídias, mas também exigem cautela ao serem utilizadas, ensinando às crianças que são ferramentas que exigem um processo para alcançar um objetivo.

Ao considerar a realidade da nova geração e observar o modelo atual de ensino-aprendizagem, é evidente a lacuna entre a forma como os alunos percebem e experimentam a realidade e como as instituições educacionais lidam com essa mesma realidade. Não é difícil perceber que o atual método de ensino gera desinteresse por parte dos alunos devido à forma abstrata como as informações são apresentadas (TOLOMEI, 2017, p. 146).

Observa-se que as crianças utilizam esse universo tecnológico como meio de comunicação e diversão, transformando essa prática em uma cultura digital. A construção dessa cultura proporciona uma nova perspectiva, permitindo uma melhor compreensão do ser humano e do mundo. Ou seja, a tecnologia é produzida em benefício da humanidade, indo além de mídias e ferramentas.

[...] se a cultura é um reflexo da ação humana, ela é formada pela ação do ser humano na sociedade; criando formas, objetos, dando vida e significado a tudo ao seu redor. É essa ação humana que deu origem ao computador e, conseqüentemente, à cultura digital. E essa cultura passa a fazer parte de vários aspectos da vida humana, na aprendizagem pedagógica, na vida afetiva, na vida profissional, na simbologia da comunicação humana. Dessa forma, surge uma nova estruturação de pensamentos, práticas e conceitos. Vale ressaltar aqui que a cultura não se torna digital, mas sim busca se adaptar ao cenário digital, ao mundo virtual (BARATTO e CRESPO, 2013, p. 17).

Diante desse cenário, surge uma necessidade inegável de gerenciar essa cultura por parte dos educadores, permitindo assim que a habilidade de lidar com as TICs seja gradualmente incorporada ao contexto da sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O saber é o alicerce de todo processo de aprendizagem. Através dele, estabelecemos nossa percepção do universo e desenvolvemos competências para interagir com ele. No entanto, a forma como adquirimos e aplicamos o saber está passando por rápidas transformações com o surgimento da cultura digital.

A cultura digital, impulsionada pelos avanços na tecnologia da informação e comunicação, revolucionou nossa forma de viver, trabalhar e aprender. Ela nos oferece novas maneiras de acessar, criar e compartilhar conhecimento. É aqui que a gamificação desempenha um papel importante. A gamificação consiste na aplicação de elementos do design de jogos em contextos não relacionados a jogos, como a educação. Ela pode tornar o processo de aprendizagem mais divertido e motivador, estimulando os alunos a se envolverem de forma mais profunda com o conteúdo do curso. Ao interagir diariamente com a cultura midiática e tecnológica, cada indivíduo constrói e interpreta os significados e mensagens apresentados pelos meios de comunicação, à medida que esses meios alcançam e influenciam suas vidas, em um contínuo processo de descobertas e enfrentamento da realidade.

Isso resulta na formação de culturas, na criação de linguagens, na organização de modos de vida, trabalho, hábitos e costumes, na geração de ideias e teorias, conferindo sentido e valor a tudo isso, culminando na concretização de uma visão de mundo.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Educação a distância na Internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 29, n. 2, p. 327-340, dez. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso 02 jun. 2024.

ALMEIDA, M. E. B. **Inclusão digital do professor. Formação e prática pedagógica**. São Paulo: Articulação, 2004.

AREA, Manuel. **Vinte anos de políticas institucionais para incorporar as tecnologias da informação e comunicação no sistema escolar**. In: SANCHO, Juana. (Org.). Tecnologias para transformar a educação. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 153-175.

BARBOSA, Gilvana Costa; BORGES, Luzineide Miranda; FERREIRA, Márcia Maria Guimarães de Almeida; SANTOS, Adilson Gomes dos. **Tecnologias Digitais: Possibilidades e desafios na Educação Infantil**. ESUD 2014 – XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior à Distância. UNIREDE. Florianópolis, 2014.

BARATTO, Silvana Simão; CRESPO, Luís Fernando. **Cultura digital ou cibercultura: definições e elementos constituintes da cultura digital, a relação com aspectos históricos e educacionais**. Revista Científica Eletrônica UNISEB, Ribeirão Preto, v.1, n.2, p. 16-25, ag/dez.2013. Disponível em: <http://estacioribeirao.com.br/revistacientifica/arquivos/jul-2.pdf>. Acesso 10 jun. 2024.

GARÓFOLO, Débora. **Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado**. Nova escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias?query=como%20as%20metodologias>. Acesso 02 jun. 2024.

ROCHA, Henrique Martins; LEMOS, Wellington de Macedo. **Metodologias Ativas: do Que Estamos Falando? Base Conceitual e Relato de Pesquisa em Andamento**. IX SIMPED - simpósio pedagógico e pesquisas em comunicação. Associação Educacional Dom Bosco -AEDB: Resende – RJ. 2014.

SACRISTÁN, J. G. **A construção do discurso sobre a diversidade e suas práticas**. In: ALCUDIA, Rosa et al. Atenção à diversidade. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, Salete. **Aprendizagem ativa**. Revista educação. 2013. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2013/07/15/aprendizagemativa/> Acesso 02 jun. 2024.

TOLOMEI, B. V. **A Gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação**. EaD em Foco, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, set. 2017.