

# MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: A GAMIFICAÇÃO TRANSFORMANDO O APRENDIZADO DOS ESTUDANTES NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

*DIGITAL MEDIA IN EDUCATION: GAMIFICATION TRANSFORMING STUDENT LEARNING IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS*

**Rosenilda Torres<sup>1</sup>**

Must University, Estados Unidos

**Ivone Conrado de Souza<sup>2</sup>**

Must University, Estados Unidos

**Maria Leane Fontes Pinheiro<sup>3</sup>**

Must University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/ew8h7d40>

Publicado em: 28.12.2025

**Resumo:** O referido trabalho traz uma abordagem sobre mídias digitais na educação a gamificação transformando o aprendizado dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem. A incorporação de mídias digitais na educação tem revolucionado a maneira como os estudantes se envolvem com o aprendizado. Uma das abordagens mais promissoras dentro desse contexto é a gamificação, que utiliza elementos típicos de jogos digitais para incentivar e motivar os estudantes. Gamificar o aprendizado significa integrar mecânicas de jogos, como pontuação, recompensas, desafios progressivos e feedback instantâneo, em ambientes educacionais, compreende ainda, em sua metodologia, de uma revisão bibliográfica, de natureza qualitativa, objetivando refletir acerca das vantagens da utilização dos jogos digitais na sala de aula, o que trazem de benefício para o ambiente escolar, apoiando-se em estudo de pesquisas na área de tecnologia no campo educacional bem como apresentar a compreensão de como os profissionais da educação lidam com a utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A partir dessa pesquisa bibliográfica, compreende-se, a gamificação como extremamente importantes para os estudantes, complementa e enriquece o processo educacional, com o potencial de transformar o aprendizado dos alunos, tornando-o mais atraente, interativo e significativo para os estudantes.

**Palavras-chave:** Mídias Digitais. Ensino Aprendizagem. Gamificação.

- 1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: rosetlaurentino1@gmail.com.
- 2 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ivone.souza@educacao.am.gov.br.
- 3 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: leanefontes.edu.tds@gmail.com.



**abstract:** This work brings an approach to digital media in education, gamification, transforming student learning in the teaching and learning process. The incorporation of digital media into education has revolutionized the way students engage with learning. One of the most promising approaches within this context is gamification, which uses typical elements of digital games to encourage and motivate students. Gamifying learning means integrating game mechanics, such as scoring, rewards, progressive challenges and instant feedback, in educational environments, also comprises, in its methodology, a bibliographic review, of a qualitative nature, aiming to reflect on the advantages of using digital games in the classroom, what they bring of benefit to the school environment, based on the study of research in the area of technology in the educational field as well as presenting the understanding of how education professionals deal with the use of games in the teaching and learning process of students. From this bibliographic research, it is understood that gamification is extremely important for students, complementing and enriching the educational process, with the potential to transform student learning, making it more attractive, interactive and meaningful for students.

**Keywords:** Digital Media. Teaching Learning. Gamification.

## 1 Introdução

Nas últimas décadas, a revolução tecnológica tem transformado profundamente diversas áreas da sociedade e a educação não ficou para trás. Entre as inovações mais promissoras e envolventes desse cenário está a gamificação, uma abordagem que utiliza elementos de jogos digitais para potencializar o aprendizado.

A gamificação está promovendo uma verdadeira metamorfose no cenário educacional, tornando-a mais dinâmica, interativa e atraente para os alunos. Ao integrar a dinâmica dos jogos, com pontuações, níveis, desafios e recompensas, o processo de ensino aprendizagem ganha uma nova dimensão, promovendo maior engajamento, motivação e retenção de conhecimento. Este novo paradigma de ensino não apenas capta o interesse dos alunos, mas também aproveita o poder dos jogos para desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

O presente trabalho aborda as mídias digitais e a gamificação na potencialização do aprendizado dos estudantes na sala de aula e como os jogos contribuem para garantir a aprendizagem dos alunos, focando sua relevância na discussão dos estudos e pesquisas nessa área, pois tem como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico abordado na disciplina, indicado de acordo com as discussões sobre o contexto educacional e social. Aborda ainda, a prática pedagógica na educação, como uma abordagem sistemática que contribui para a construção do conhecimento para o desenvolvimento de competências e habilidades, tornando a aprendizagem significativa.

## 2 Mídias digitais na educação

As mídias digitais têm desempenhado um papel revolucionário na educação, transformando a maneira como os educadores e estudantes interagem com o conhecimento e entre si.

Segundo Souza (2015, p.26), “mídia digital pode ser definida como o conjunto de veículos e aparelhos de comunicação baseados em tecnologia digital, permitindo a distribuição ou comunicação digital das obras intelectuais escritas, sonoras ou visuais”.

Dessa forma, percebe-se que o uso de tecnologias na sala de aula, oferecem e promovem aos estudantes novas possibilidades para aquisição de conhecimento, ampliando o acesso dos alunos a recursos educacionais e possibilitam experiências interativas e globais. E isso inclui o uso de dispositivos eletrônicos, acesso à internet e plataformas de aprendizagem online, permitindo aos discentes se conectarem com informações de diferentes partes do mundo.

Para Sousa (2015) A partir de 1995, de forma acelerada, as mídias digitais começaram a integrar o cotidiano, expandindo-se não apenas na utilização de computadores, mas também, em um segundo momento, em celulares, *smartphones* e outros dispositivos.

Segundo Kenski (2010, p.46), “Não há dúvida de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideráveis e positivas para a educação”. Os estudantes tem acesso fácil e rápido a uma quantidade infinita de informações, permitindo que pesquisem, estudem e se informem sobre qualquer assunto de seu interesse.

Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir. (Moran,2022, n.p.).

As mídias desempenham um papel fundamental no contexto educacional, especialmente na prática pedagógica dos docentes e no processo de ensino e de aprendizagem, oferecendo uma variedade de recursos que podem ser utilizados para diferentes estilos e ritmos dos estudantes.

Segundo Munhoz (2019, p.13), “Novos olhares estão sendo lançados sobre velhas propostas tradicionais, readequando-as a um ambiente permeado por tecnologia”. Nos últimos anos, tem havido um crescente interesse em reavaliar e readequar as práticas tradicionais para um contexto permeado pela tecnologia.

Com a utilização das mídias digitais os docentes promovem a criação de ambientes inovadores que sejam propícios para o desenvolvimento de projetos que aproximem os estudantes dessa nova realidade permitindo que alunos aprendam através das práticas experimentando inúmeras possibilidades.

É importante destacar que o recurso tecnológico é apenas um meio, e não um fim em si mesma. As metodologias ativas não se limitam ao uso de dispositivos tecnológicos, mas sim a uma mudança de postura e de abordagem pedagógica. É fundamental que os educadores

tenham domínio da utilização da ferramenta tecnológica para integrar os estudantes de maneira significativa nas atividades como protagonista do seu próprio aprendizado.

Moretto enfatiza que,

Esse novo contexto nos permite a ressignificação do papel do / da docente como mediador, aquele que enseja oportunidades didáticas, não lineares, instigando seu aluno/sua aluna ao pensamento crítico, ao desejo de conhecer. Agora também colocado/a como um motivador da aprendizagem, numa construção colaborativa de conhecimentos por intermédio dos meios virtuais de aprendizagem. (Moretto & Feitoza, p.8,2020).

A sociedade está em constante evolução e, para que aprendizagem ativa de fato aconteça, os estudantes devem interagir com os professores, perguntando, refletindo, discutindo para enfrentarem os desafios e oportunidades do mundo moderno. Os avanços tecnológicos, as mudanças socioeconômicas e a globalização requerem pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração. Em um espaço de aprendizagem, o docente atua como agente facilitador e não transmissor de conteúdo.

Para Moran (2015), a tecnologia atualmente encontra-se em todos os espaços e o processo de aprendizagem acontece na relação presencial e virtual através da tecnologia, uma sala mista. Por essa razão, a educação formal é gradativamente blended, híbrida, porque não ocorre só entre as quatro paredes da sala da instituição, mas, nos diversos espaços do dia a dia, que incluem os eletrônicos. Os docentes não só precisam do contato direto com os estudantes, mas também da tecnologia.

## 2.1 Gamificação no processo de ensino e aprendizagem

Os jogos fazem parte da humanidade desde a antiguidade e continuam a atrair crianças e adultos, oferecendo um universo envolvente. Por meio de desafios, pontos e competição, os jogos proporcionam a busca por objetivos.

Para Krajden (2017) a gamificação é uma abordagem que utiliza dinâmicas, mecanismos e elementos dos videogames em contextos reais. Seu principal objetivo é envolver as pessoas de modo a estimular mudanças de comportamento, visando alcançar resultados relacionados a metas específicas. Em geral, a gamificação proporciona soluções criativas para diversos problemas e incorpora a diversão como um elemento central nesse processo. A proposta subjacente a essa técnica é a de aprender através de jogos.

Gaio (2021) enfatiza que o principal objetivo da gamificação é aumentar o envolvimento dos usuários utilizando mecânicas semelhantes às dos jogos. Isso permite que os indivíduos se sintam parte do processo e percebam que suas ações tem um impacto sobre a organização.

A tecnologia presente nos ambientes gamificados, pois a tecnologia da informação permite a criação de experiências personalizadas e imersivas, além de acompanhar as interações em tempo real e, assim, tornam-se aliados importantes na aplicação da gamificação. É claro que

a gamificação também existe em ambientes não digitais, mas a maior parte das empresas realizam atividades online ou aplicativos de smartphones. (Gaio, 2021, p.14).

A utilização de jogos na sala de aula, é uma estratégia pedagógica que visam tornar o processo de ensino mais dinâmico, interativo e envolvente, promovendo a participação ativa dos alunos, oferecendo uma variedade de benefícios que podem enriquecer o processo de aprendizagem dos estudantes. Muitas atividades de jogo exigem colaboração, comunicação ajudando a desenvolver habilidades sociais, tornando o aprendizado, mas divertido.

Para Santaella (2018, p.178), “o objetivo da gamificação é transmitir conteúdos e adicionar elementos baseados em jogos (histórias, desafios, feedback, recompensas etc.) para criar uma oportunidade de aprendizagem gamificada sob a forma de um jogo educativo ou de uma experiência em sala de aula”. Na sala de aula, a gamificação transforma o processo de aprendizado em uma experiência motivadora, desenvolvem habilidades críticas de forma prática.

Elementos de simulações representam objetos ou situações, envolvem interações dos usuários, estimulam a prática e possibilitam a transferência do aprendizado e de habilidades para o mundo real. É importante que o contexto da simulação esteja alinhado com o contexto da situação real que pretende simular, e tecnologias atuais permitem inclusive misturar elementos da realidade nas próprias simulações. (Mattar, 2010, p.52).

Quando os alunos se divertem, eles tendem a se envolver mais nas atividades e demonstram maior disposição para aprender, participam ativamente, explorando conceitos e experimentam estratégias, ao invés de serem apenas receptores passivos de informação, estimulam o pensamento crítico e conforme Mattar (2010, p.49), “os games permitem criar mundos virtuais em que podemos pensar de maneiras diferentes”.

Segundo Krajden (2017) a gamificação pode ser vista como uma ferramenta eficaz para moldar comportamentos, desenvolver habilidades e promover a inovação. Quando combinada com certas tecnologias e tendências, cria um ambiente propício para o aprimoramento e inovação desempenho de equipes, na educação e no desenvolvimento pessoal e na sala de aula os estudantes aprendem por meio de jogos. O aspecto mais interessante é que, além de se envolverem em atividades que de outra forma poderiam desestimular, os alunos se divertem nesse processo.

Segundo Tavares (2021, p. 137), “o hábito de jogar é positivo porque proporciona maior criatividade, concentração, memória, disciplina, capacidade de raciocínio mais rápida e de solução de problemas”. Os jogos podem oferecer uma variedade de benefícios para estudantes em diferentes contextos educacionais como o aprimoramento da memória e concentração, jogos que exigem dos alunos memorização e foco ajudam os estudantes a melhorarem a memória e habilidades de concentração.

As esferas educacionais investem em jogos para o aprendizado dos discentes, pois consideram essa abordagem mais prazerosa em comparação aos métodos tradicionais. Nos dias de hoje, é evidente que a geração atual se encontra profundamente voltada para o mundo

tecnológico, contrastando com épocas anteriores. Essa transformação não apenas altera a forma como se comunica, mas também molda as expectativas dos alunos em relação ao aprendizado futuro. O acesso à informação instantânea, as novas ferramentas de ensino e a presença constante da tecnologia no cotidiano influenciam diretamente o modo como os estudantes veem seu papel no mundo.

Num game, o leitor é uma parte integrante do significado do jogo, como se espera que o aluno contemporâneo seja parte integrante do processo de aprendizagem. Um game delega ao seu leitor um tipo de liberdade que o leitor de um texto tradicional não tem. (Mattar Neto, 2010, p. 46).

Assim, percebe-se que o uso de games na educação tem trazido uma série de contribuições significativas para o aprendizado dos estudantes integrando disciplinas, promovendo uma abordagem mais holística ao conhecimento. A integração de games no campo educacional não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também promove a aquisição de habilidades essenciais para o século XXI, preparando os alunos para enfrentarem desafios futuros em um mundo em constante mudanças.

### **3 Considerações finais**

A incessante busca por formas de aprimorar o trabalho pedagógico nas escolas, visando a inclusão de todos, tem sido uma preocupação constante entre os professores. A utilização de mídias digitais em prol da aprendizagem veio para desbravar novas possibilidades e auxiliar os estudantes na construção de conhecimentos, o que demanda a incorporação de mudanças sociais no ambiente escolar. O ensinar não se limita mais a transmissão de informações, mas sim a uma abordagem mais interativa e participativa e com a inserção de tecnologias da informação e comunicação.

A partir desse estudo, constatou-se que a inserção das mídias não apenas facilita a absorção de conteúdos, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades cruciais como o pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e autoconfiança, mas para que o uso das mídias digitais tenha um impacto real, é fundamental que esteja integrada ao currículo de forma coerente. E, nessa proposta, enfatizou-se a gamificação que aumenta o engajamento dos alunos, feedback instantâneo e a interação lúdica, mas é importante reconhecer os desafios da gamificação, como a necessidade de formação adequada para professores, acesso desigual a tecnologia e a potencial superficialidade na aprendizagem, se a mesma não for implementada de forma consciente e intencional. A integração de elementos de jogos em ambientes educacionais pode transformar a experiência do estudante, tornando-a mais interativa e envolvente.

## Referências

- Gaio, O. (2021). Gamificação. Contentus. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 21 de setembro de 2024.
- Kenski, V. M. (2010). Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. (7ª ed.) Papirus. Disponível em <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 15 de setembro de 2024.
- Krajden, M. (2017). O despertar da gamificação corporativa. Intersaberes. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 19 de setembro de 2024.
- Mattar Neto, J.A. (2010). Games em educação: como os nativos digitais aprendem. Pearson. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 19 de setembro de 2024.
- Moran, J. M, Masseto, M.T., Bhrens, M. A. (2022). Novas tecnologias e mediação pedagógica. Papirus. <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 15 de setembro de 2024.
- Santaella, L., Nesteriuk, F. (2018). Gamificação em debate. Blücher. <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 21 de setembro de 2024.
- Moretto, M. Feitoza, C. J. A. (orgs.) (2020). Tecnologias e educação: Desafios e possibilidades. Paco e Littera. Disponível em <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 15 de setembro de 2024.
- Souza, M.V. & Giglio, K. (2015). *Mídias Digitais, redes sociais e educação em rede: experiências na pesquisa e extensão universitária*. Blücher. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 15 de setembro de 2024.
- Tavares, L. M. (2021). Serious games. Intersaberes. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acessado em 21 de setembro de 2024.