

## **Educação e interação: o impacto dos jogos educacionais em uma atividade pedagógica na cidade de Blumenau/SC<sup>1</sup>**

William Campos da SILVA<sup>2</sup>

Jairo MARTINS<sup>3</sup>

Leandro VICENCI<sup>4</sup>

Universidade Regional de Blumenau, Blumenau, SC

### **Resumo**

Este artigo apresenta o relato de uma atividade de ensino, envolvendo jogos educativos, as tecnologias digitais, o ensino da língua inglesa e os conceitos de neurociência. Esta atividade pedagógica, realizada no contexto escolar, ofereceu aos alunos uma vivência interativa e colaborativa, estimulando a autonomia, a produção de conteúdo autoral e o protagonismo, contribuindo assim para o desenvolvimento do conhecimento coletivo e interativo. Dentro do contexto da Educação, as tecnologias digitais podem trazer grandes possibilidades de engajamento, colaboração e aprendizagem, tanto para alunos como para professores. Destacou-se também que, por mais possibilidades que as tecnologias digitais e as redes sociais possam oferecer, é fundamental a presença do professor, como agente moderador e orientador destas práticas.

**Palavras-chave:** Educação; Tecnologias; Comunicação; Redes Sociais; Produção audiovisual; Games.

### **INTRODUÇÃO**

Dentro do cenário cada vez mais dinâmico e interativo em que vivemos, manter a atenção e o interesse dos alunos às aulas tem sido um dos grandes desafios dos profissionais da área da educação. O excesso de estímulos, juntamente com as ferramentas digitais e suas dinâmicas, exemplificam bem esse contexto.

Acessar todo o potencial dos alunos, descobrir como motivá-los e mantê-los acessíveis, são alguns dos desafios destes novos tempos. Num momento no qual a individualização da abordagem vem crescendo e a compreensão de que cada indivíduo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Furb), integrante do grupo de pesquisa Edumídia – Comunicação e Educação Midiática (Furb/CNPq).

<sup>3</sup> Mestrando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Furb), integrante do grupo de pesquisa Edumídia – Comunicação e Educação Midiática (Furb/CNPq).

<sup>4</sup> Mestrando em Educação do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Furb), integrante do grupo de pesquisa Edumídia – Comunicação e Educação Midiática (Furb/CNPq).

---

possui características únicas, a neurociência emerge como uma importante aliada dos profissionais de educação.

Conclui-se, então, que a maneira como as informações chegam ao cérebro, como são identificadas, processadas e organizadas é diferente para cada pessoa. Consequentemente, a forma como as pessoas pensam e aprendem também é diferente, estando de acordo com suas aptidões, habilidades e deficiências próprias (Grossi, Oliveira e Aguiar, 2019, p. 873).

Nessa perspectiva, os jogos educacionais surgem como uma opção comumente utilizada para envolver esses estudantes de uma maneira mais informal, prazerosa e divertida, simultaneamente. Os ‘jogos pedagógicos’ são ferramentas educacionais que utilizam a ludicidade como forma de ensino e aprendizagem. Eles são projetados para engajar os alunos de forma divertida e interativa, proporcionando uma experiência de aprendizado mais envolvente (Jogos Pedagógicos, 2024).

Estas práticas, nas escolas, podem funcionar como facilitadores, uma vez que trazem o aluno para um ambiente menos intimidante, como a sala de aula, e oferecem possibilidades de construção colaborativa de conhecimento. Os jogos educacionais proporcionam benefícios como: facilitador da aprendizagem, desenvolvimento de habilidades cognitivas, aprendizagem por descoberta, experiências de novas identidades, socialização e coordenação motora (Gross, 2003).

Uma geração que já nasceu com acesso às informações em tempo real, por meio de notebooks, tablets e smartphones disponíveis para consulta a qualquer momento, traz uma nova dinâmica de interação, caracterizada por diferenças significativas na capacidade de adaptação e resposta a estímulos, indicada por Prensky (2010) de ‘nativos digitais’. A tecnologia está diretamente integrada ao nosso cotidiano, influenciando diversos aspectos, desde o ambiente de trabalho até a forma como recebemos e compartilhamos notícias, interagimos socialmente, nos divertimos e aprendemos.

As redes sociais exercem um papel crucial nesse contexto, servindo como veículos de comunicação e troca de informações, além de contribuírem para a construção da identidade do indivíduo na relação com seus grupos sociais. Como explica Pereira (2013, p. 34), “pertencer a um grupo é ter um capital, mas para isso é preciso compartilhar as normas e os valores desse grupo”.

As tecnologias digitais vêm sendo cada vez mais utilizadas no ambiente de ensino, tornando-se um dos pontos importantes de estudo, discussão e aprimoramento por parte

---

de pesquisadores e profissionais da educação. É necessário considerar, em primeiro lugar, que os meios tecnológicos já são figuras presentes nas salas de aula, e em seguida, compreender suas potencialidades para auxiliar na preparação, organização de trabalhos e tarefas, correção de conteúdos, entre outros aspectos. No entanto, se faz necessário compreender que a tecnologia é apenas uma ferramenta a mais para auxiliar os professores no processo educacional. A tecnologia é um item importante, mas não é um fim em si, como observa Novoa (2022, p. 26), “não é possível negar a importância do digital, mas estas abordagens devem estar ao serviço de uma transformação do modelo escolar que não diminua, mas antes reforça, a educação como bem público, como bem comum”.

A educação se encontra em um momento de grandes desafios. Existem diversas pesquisas debruçadas na adequação das expectativas deste ‘novo aluno’ às práticas educacionais. Como bem define Ferreira e Notargiacomo (2019, p. 19), “a educação deve ser repensada para essa sociedade da informação, como função de preparar os indivíduos para uma vida plena, os cidadãos para o exercício de seus direitos e deveres e os profissionais para o trabalho”.

Os profissionais da educação devem estar atentos ao ambiente no qual os alunos buscam a maior parte de suas informações, a fim de contribuir efetivamente para a construção dos saberes, considerando que, atualmente, muitas dessas informações são veiculadas em formato audiovisual dentro das plataformas digitais. “A internet criou meios para que as interações entre professores e alunos, e entre os próprios alunos, sejam facilitadas, propiciando a comunicação entre todos os envolvidos no processo de aprendizagem” (Ferreira; Notargiacomo, 2019, p. 39).

Neste trabalho, relatamos a experiência de uma atividade educativa envolvendo jogos, realizada com alunos entre 14 e 15 anos, do ensino médio de Blumenau/SC, fazendo o uso das tecnologias digitais e redes sociais dentro do espaço escolar, relacionando sua aplicação pelo contexto da neurociência, com o objetivo de promover a interação, engajamento e a colaboração entre os colegas e estimular suas capacidades de tomada de decisão e sua autonomia, com o estímulo e a moderação dos professores.

---

## 2 TECNOLOGIAS, JOGOS EDUCACIONAIS E REDES SOCIAIS NA SALA DE AULA

Nos últimos anos, temos presenciado uma verdadeira revolução no âmbito educacional, impulsionada pelo avanço das tecnologias digitais e sua ação na construção dos saberes, conforme observado por Schiller et al. (2023, p. 4092), “as tecnologias desempenham um papel crucial em diversas formas de construção do conhecimento, através de representações e reconfigurações do saber”. Essas mudanças têm gerado um impacto significativo no processo de aprendizagem, influenciando tanto a maneira como os alunos processam quanto como armazenam as informações.

Nesse estudo, exploramos como a integração de jogos educacionais na sala de aula, aliados a redes sociais, podem afetar diversos aspectos do aprendizado, desde a melhoria da atenção e concentração até o estímulo à autonomia do aluno.

### 2.1 O USO DA TECNOLOGIA E O PROCESSAMENTO DE INFORMAÇÕES

Atualmente, as tecnologias desempenham um papel essencial tanto em nossas rotinas diárias quanto na educação. No entanto, têm passado por uma evolução notável, especialmente na forma como apresentam o conhecimento aos estudantes. Dado o intenso engajamento dos estudantes com a tecnologia, é essencial integrar essas mídias de maneira sinérgica ao processo educacional (Vieira, *et. al*, 2023).

É notório que as tecnologias estão cada vez mais presentes no ambiente educacional, promovendo transformações significativas no paradigma tradicional do processo educativo em todas as suas esferas. Em especial, a incorporação de tecnologias digitais na sala de aula tem redefinido o ambiente educacional, exigindo dos educadores uma compreensão mais profunda das formas pelas quais os alunos interagem com as informações. Como apontado por Amaral e Guerra (2022), vivemos em uma era em que os alunos buscam cada vez mais informações em formatos audiovisuais dentro de plataformas digitais.

É importante considerar os desafios associados ao uso indiscriminado das tecnologias, especialmente no que diz respeito à capacidade de atenção dos alunos. A influência das redes sociais na captura da atenção dos estudantes tem sido objeto de preocupação, uma vez que o comportamento multitarefa pode interferir no processamento cognitivo e prejudicar o desempenho acadêmico (Amaral; Guerra, 2022). Diante disso,

---

torna-se essencial orientar os alunos sobre o uso consciente e equilibrado das tecnologias, a fim de minimizar os impactos negativos no aprendizado.

Embora as tecnologias da informação e comunicação (TICs) tenham o potencial de enriquecer o processo educacional, ainda há controvérsias sobre seu impacto nas funções mentais essenciais para a aprendizagem, como emoção, motivação, atenção e memória (Amaral; Guerra, 2022). Nesse sentido, é fundamental fornecer orientação adequada aos alunos, a fim de maximizar os benefícios das tecnologias e mitigar possíveis prejuízos à saúde mental e às interações sociais. A importância desse senso crítico, que vai além da sala de aula, se mostra muito atual, principalmente quando se fala do aluno e o grande acesso que possuem para ler, escrever, discutir, curtir, comentar, compartilhar e publicar tudo o que quiserem em suas redes sociais, com toda a facilidade que as tecnologias podem oferecer.

Nesse contexto, os educadores desempenham um papel crucial no auxílio à construção do conhecimento, incentivando não apenas o consumo consciente, mas também a possibilidade da utilização dessas plataformas no cotidiano educacional. Este cenário demanda uma constante evolução por parte dos profissionais da educação, os quais devem buscar compreender os locais onde os alunos buscam predominantemente suas fontes de informação, a fim de contribuir efetivamente para a construção do conhecimento. Segundo Amaral e Guerra (2022, p. 122) “a tecnologia pode ser uma ferramenta extraordinária de protagonismo e expressão de autoria. O professor pode contribuir para que os estudantes não apenas consumam, mas também criem conteúdo digital.”

Dessa forma, é essencial que os educadores estejam aptos a não apenas orientar os alunos na navegação segura e crítica das diversas plataformas digitais, mas também a capacitá-los para se tornarem produtores de conteúdo relevante e autoral. Isso implica não apenas em transmitir conhecimento sobre as tecnologias disponíveis, mas também em promover habilidades como pensamento crítico, criatividade e ética digital, de acordo com Martín-Barbero (2021), os meios de comunicação de massa são mais do que simples fontes de informação; eles se transformam em espaços de interação ativa, onde as pessoas não apenas recebem conteúdo, mas também o reelaboram, discutem e adaptam conforme suas próprias realidades culturais e sociais.

---

Na presente pesquisa, ao encorajar os estudantes a se tornarem criadores de conteúdo, os professores estão capacitando-os a se tornarem agentes ativos na sociedade digital, capazes de contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do conhecimento coletivo.

## 2.2 O USO DAS REDES SOCIAIS NA SALA DE AULA E A APRENDIZAGEM COLABORATIVA

O emprego das redes sociais como ferramenta educacional pode promover a interação social e colaborativa entre os alunos, possibilitando a troca de ideias, opiniões e *feedback* em tempo real (Amaral; Guerra, 2022). Tal emprego permeia o cotidiano tanto de docentes quanto discentes e reveste-se de significativa relevância, na medida em que propicia aos professores a compreensão de que a exploração dessas redes pode conferir valor agregado ao ambiente de aprendizagem em variados contextos.

Dessa forma, é importante reconhecer que as tecnologias digitais oferecem oportunidades sem precedentes para promover a autonomia do aluno. Ao estimular atividades que explorem as diferentes possibilidades das novas tecnologias, os professores incentivam o protagonismo e a expressão de autoria dos estudantes (Amaral e Guerra, 2022). No entanto, é fundamental que essa promoção da autonomia seja acompanhada de orientação adequada, garantindo que os alunos façam uso responsável e crítico das ferramentas disponíveis.

Por fim, o uso das tecnologias na sala de aula pode influenciar significativamente o processamento e o armazenamento das informações pelos alunos. Embora ofereçam inúmeras vantagens, as tecnologias também apresentam desafios que exigem uma abordagem equilibrada e orientada pelos educadores. Ao compreender e integrar de forma eficaz as novas tecnologias no ambiente educacional, os professores podem potencializar o aprendizado dos alunos e prepará-los para os desafios do século XXI.

## 2.3 JOGOS EDUCACIONAIS

Os jogos educacionais digitais oferecem uma oportunidade única de envolver os alunos de maneira lúdica e interativa, capitalizando os benefícios das tecnologias para tornar o aprendizado mais atrativo e eficaz. Miranda (2002) ressalta que os jogos educacionais contribuem para tornar o ambiente escolar mais agradável e promovem a

---

participação dos estudantes no cotidiano escolar, podendo até mesmo reduzir a evasão escolar ao tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e envolvente.

Considerando o potencial pedagógico dos jogos educacionais, conforme enfatizado por Miranda (2002), e a influência das tecnologias digitais na construção do conhecimento, conforme observado por Schiller *et al.* (2023), há uma clara necessidade de integração desses recursos no contexto educacional. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também destaca a importância do aspecto lúdico na educação. No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, a BNCC ressalta a valorização das vivências e experiências individuais e familiares dos alunos por meio do lúdico e da interação social. Esta abordagem visa promover um ambiente educativo mais acolhedor e propício ao desenvolvimento integral dos estudantes, utilizando os jogos como uma ferramenta para a exploração e vivência de diferentes contextos e conteúdos de forma mais significativa.

A valorização do aspecto lúdico na educação, conforme preconizado pela BNCC, aliada ao papel das tecnologias digitais na promoção da interatividade, evidencia a importância de proporcionar experiências educativas significativas e contextualizadas. Ao explorar o potencial dos jogos educacionais como ferramenta pedagógica, os professores podem criar ambientes de aprendizagem mais estimulantes e inclusivos, onde os alunos se sintam motivados a participar ativamente do processo de construção do conhecimento.

Ao fomentar a interação social e a colaboração por meio dos jogos educacionais, os educadores podem contribuir para o desenvolvimento integral dos alunos, conforme preconizado pela BNCC. Ao mesmo tempo, as tecnologias digitais oferecem oportunidades únicas para personalizar o processo de ensino-aprendizagem, adaptando-se às necessidades individuais de cada estudante. Dessa forma, é possível criar um ambiente educacional mais inclusivo e receptivo, onde todos os alunos se sintam valorizados e capazes de alcançar seu pleno potencial.

Nos últimos anos, tem-se observado um crescente interesse no uso de jogos educacionais como uma ferramenta promissora para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Pesquisas conduzidas têm destacado os inúmeros benefícios dessas abordagens, que vão desde o estímulo à motivação dos alunos até o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Neste contexto, este artigo analisou os resultados de diferentes estudos que investigaram a aplicação de jogos educacionais em

---

diversos contextos educacionais, examinando seus impactos e desafios, bem como as perspectivas para o futuro dessa prática. As pesquisas analisadas foram: Roland *et al.* (2004); Fernandes (2010); Silva Neto, *et al.* (2013); Mello *et al.* (2020).

A pesquisa conduzida por Roland *et al.* (2004) investigou a aplicação de jogos educacionais no contexto do ensino, revelando uma série de achados significativos que ressaltam a relevância e os benefícios dessas ferramentas no âmbito educacional. Os principais pontos abordados no estudo incluem a motivação dos alunos, o desenvolvimento de habilidades cognitivas, a melhoria da flexibilidade cognitiva, a abordagem auto-dirigida de aprendizagem e o papel mediador do professor no processo.

Um dos resultados mais marcantes decorrentes da utilização de jogos educacionais foi a promoção da motivação dos alunos. Estes jogos foram reconhecidos como uma forma lúdica e envolvente de aprendizagem, incentivando a persistência na resolução de desafios e tarefas. Além disso, constatou-se que os jogos contribuíram para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, exercitando as capacidades mentais e intelectuais dos estudantes, ampliando a retenção de conhecimento e facilitando a interação com o conteúdo de maneira mais dinâmica.

Outro resultado relevante foi o aprimoramento da flexibilidade cognitiva proporcionada pelos jogos educacionais. Estes atuam como um exercício mental, ampliando as redes de conexões neurais e estimulando o cérebro a operar de maneira mais eficaz. Ademais, a abordagem de aprendizagem auto-dirigida, na qual o aluno explora relações e interage com o software, demonstrou-se eficaz, destacando-se a importância do papel do professor como mediador do processo, ao orientar e selecionar os recursos adequados para enriquecer a prática pedagógica. Esses resultados reiteram a importância de integrar os jogos educacionais como parte do ambiente de aprendizagem, proporcionando uma experiência educacional mais imersiva e eficaz para os alunos.

Já a pesquisa conduzida por Fernandes (2010) investigou o emprego de jogos educacionais no contexto do processo de ensino, revelando uma gama de aspectos relevantes que sustentam a importância e os benefícios inerentes a tais instrumentos no âmbito educacional. Os principais temas abordados no estudo englobam a motivação e o engajamento dos alunos, a facilitação da aprendizagem em múltiplas áreas do conhecimento, o aprimoramento da prática educativa e a promoção da aprendizagem com significado.

---

Um dos desdobramentos decorrentes da incorporação de jogos educacionais consistiu na otimização da motivação e do engajamento dos alunos. Esses foram caracterizados como recursos de aprendizagem atraentes e imersivos, incitando os estudantes a superarem desafios e a se dedicarem ativamente ao processo de ensino. Esta motivação resultou em uma maior participação, atenção e disposição dos alunos para aplicarem suas competências cognitivas durante as atividades lúdicas. Adicionalmente, constatou-se que os jogos educacionais se revelam eficazes na facilitação da aprendizagem em diversas áreas do conhecimento. Estes auxiliaram os alunos na assimilação de conteúdos complexos, no desenvolvimento de estratégias para a resolução de problemas e na promoção de habilidades cognitivas fundamentais, tais como o pensamento crítico, a criatividade e a tomada de decisão. Desta forma, os jogos educacionais propiciaram uma abordagem abrangente para o desenvolvimento dos alunos, contribuindo para seu progresso intelectual e emocional.

Outro desfecho de destaque é o enriquecimento da prática educativa mediante a adoção de jogos educacionais. Estes podem proporcionar um ambiente de aprendizagem dinâmico, desafiador e motivador, possibilitando aos educadores explorarem novas estratégias pedagógicas e engajar os alunos de maneira mais efetiva. Assim, a pesquisa evidencia que a utilização de jogos educacionais pode promover a aprendizagem com significado entre os alunos. Os jogos foram reconhecidos como instrumentos poderosos para potencializar a aquisição de conhecimento, promovendo a construção de habilidades cognitivas e socioemocionais cruciais para o desenvolvimento dos estudantes. Os resultados obtidos ratificaram que os jogos educacionais são recursos de valor inestimável, capazes de contribuir significativamente para o aprimoramento da qualidade do ensino e o envolvimento dos alunos no processo educacional.

O artigo de Silva Neto, *et al.* (2013) aborda a utilização de jogos educacionais como um recurso significativo para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. Os professores que participaram do projeto observaram que a integração de jogos na sala de aula proporcionou uma abordagem lúdica de estudo, especialmente benéfica para os alunos que se preparavam para o vestibular. Os jogos utilizados apresentavam desafios semelhantes aos encontrados em vestibulares de diversas universidades, o que estimulou os alunos a se envolverem de maneira mais ativa e prazerosa.

---

Além disso, a aplicação de jogos educacionais foi reconhecida como uma forma consciente de aproveitar os laboratórios das escolas públicas, indo além do mero entretenimento. Esses jogos não apenas incentivaram a colaboração entre os alunos para resolver problemas, mas também serviram como um estímulo motivacional para o aprendizado de disciplinas tradicionalmente desafiadoras, como matemática e física. O artigo ressalta a importância de alinhar os jogos utilizados ou criados no laboratório com os temas abordados em sala de aula, a fim de facilitar a assimilação dos conteúdos pelos alunos. O projeto descrito no artigo foi dividido em três etapas, que incluíram a apresentação de fundamentos teóricos sobre jogos educacionais, a demonstração de jogos existentes para auxiliar no ensino e aprendizagem, e a capacitação dos alunos para desenvolver seus próprios jogos e desafios, promovendo assim uma abordagem mais prática e envolvente no processo educacional.

Em contrapartida, o estudo de Mello *et al.* (2020) analisou o impacto da gamificação e dos jogos educacionais no ensino de inglês, especificamente na produção oral do TOEFL iBT. Durante as aulas, foram implementados elementos de gamificação e jogos educacionais, incluindo trabalho em grupo, competição, desenvolvimento da habilidade oral, pensamento rápido e tomada de decisões. Os resultados obtidos foram avaliados por meio de questionários de percepção dos alunos e análise de aprimoramento lexical.

Os alunos relataram que as aulas gamificadas e a utilização de jogos educacionais tiveram impactos positivos em sua motivação, engajamento e autoconfiança. No entanto, a análise das gravações das produções orais não demonstrou ganhos significativos em termos de aprimoramento linguístico. Apesar da gamificação ter se mostrado eficaz em envolver os alunos, os resultados indicaram a necessidade de mais pesquisas e experiências para subsidiar dados mais aprofundados no ensino de línguas estrangeiras.

É importante ressaltar que, embora a euforia e a motivação dos estudantes tenham influenciado positivamente as atividades, esses aspectos não se refletiram objetivamente nos resultados em termos de ganhos lexicais, queda na hesitação e aumento na quantidade de palavras utilizadas. As limitações do estudo, como o conteúdo específico e o tempo curto para intervir, bem como a amostra pequena para coleta de dados, podem ter influenciado os resultados.

---

Dessa forma, a pesquisa evidenciou que a gamificação e o uso de jogos educacionais têm o potencial de produzir resultados positivos em relação ao engajamento, motivação e autoconfiança dos alunos. No entanto, é fundamental que os professores estejam preparados para o planejamento, organização e avaliação das atividades, visto que a implementação dessas estratégias demanda um nível de organização e constante revisão. Novas experiências e estudos são necessários para contribuir de forma mais significativa para o campo do ensino de línguas estrangeiras.

Os estudos analisados revelam que os jogos educacionais têm potencial para transformar significativamente a experiência de aprendizagem dos alunos, promovendo maior engajamento, motivação e desenvolvimento de habilidades essenciais. No entanto, é crucial reconhecer que ainda há desafios a serem superados, como a necessidade de alinhar os jogos com os objetivos educacionais e a realização de mais pesquisas para avaliar seu impacto a longo prazo. Com um planejamento cuidadoso, acompanhado de uma abordagem reflexiva e adaptativa por parte dos educadores, os jogos educacionais podem continuar a desempenhar um papel importante na promoção de uma educação mais dinâmica, relevante e eficaz para as gerações futuras.

### **3 CAMINHOS METODOLÓGICOS**

Este estudo explorou uma abordagem inovadora no ensino de língua inglesa em uma escola pública localizada em Blumenau, Santa Catarina. Direcionada especificamente aos alunos do 9º ano, com idades entre 14 e 15 anos, a proposta pedagógica consistiu em uma atividade de caça ao tesouro bilíngue. A escolha dessa metodologia buscou não apenas engajar os alunos no aprendizado do idioma, mas também promover uma experiência interativa e colaborativa em sala de aula. Com a participação de 24 estudantes, divididos em grupos previamente estabelecidos, a atividade se desenvolveu, por meio da exploração do ambiente escolar, em busca de pistas e desafios apresentados em vídeos em português e textos em inglês. Cada pista foi acessada por meio de QR Codes, os quais foram preparados antecipadamente pela equipe docente e distribuídos estrategicamente pela escola.

Antes do início da atividade, foram realizados procedimentos de preparação, incluindo a organização dos grupos, o desenvolvimento dos QR Codes e a verificação da disponibilidade de celulares dos alunos para leitura dos códigos. Quando necessário,

foram disponibilizados tablets da escola para aqueles que não possuísem seus próprios dispositivos móveis. Durante a realização da atividade, os alunos receberam orientações detalhadas sobre a dinâmica da caça ao tesouro e foram encorajados a trabalhar em equipe para resolver os desafios apresentados. Além disso, cada grupo foi instruído a registrar o processo da caçada por meio de vídeos, que posteriormente seriam compilados em um Making Off para compartilhamento e reflexão.

### 3.1 DIVISÃO DAS AULAS

O foco desta seção é detalhar e explicar o acontecimento das atividades. A compreensão detalhada das aulas e a organização das atividades são fundamentais para a realização efetiva da proposta pedagógica. Isso possibilita que os professores que leiam este estudo possam adaptar a proposta de acordo com as necessidades de suas próprias aulas e escolas.

A primeira aula teve como objetivo introduzir a atividade e formar os grupos de alunos. Inicialmente, os alunos foram informados sobre a dinâmica da caça ao tesouro e os objetivos propostos. Em seguida, foram organizados em grupos pré-determinados, considerando a diversidade de habilidades e interação entre os estudantes. Após a formação dos grupos, houve uma breve explicação sobre o aplicativo utilizado para leitura dos QR Codes, seguida pelo reconhecimento da atividade e dos pontos específicos da escola na qual as pistas estavam localizadas. Durante a atividade, os alunos realizaram a caça ao tesouro e gravaram o Making Of para registrar a experiência.

Os tempos para essa realização foram divididos em 56 minutos, que é o tempo padrão de aula no município de Blumenau. A explicação da atividade proposta e formação dos grupos tiveram o tempo esperado de 10 minutos. O reconhecimento da atividade e do aplicativo para leitura dos QR Codes teve o tempo esperado de 10 minutos. A caça ao tesouro pelos pontos específicos da escola, gravação do Making Of e completar todo o percurso teve o tempo esperado de 36 minutos. O envio das gravações para um grupo do WhatsApp, feito com os líderes de cada grupo, foi dado como *Homework* para os estudantes.

Na segunda aula, os alunos se reuniram na sala de informática e no laboratório para a produção do Making Of. Após a organização dos grupos, o professor de informática apresentou o software de edição de vídeo utilizado para a produção dos

vídeos. Os alunos receberam orientações sobre as principais funcionalidades do software e como utilizá-lo para editar o material gravado. Durante esta aula, os grupos iniciaram o processo de edição dos vídeos, visando a preparação para a postagem em um grupo fechado no *Facebook*. Se entende que essa publicação e uso da rede social *Facebook*, tornou o processo muito produtivo e divertido para os estudantes, pela praticidade que a plataforma traz de interação, como comentários, reações nos vídeos e curtidas. Esse engajamento prévio dos estudantes torna o processo da terceira que será explicado a seguir, mais produtivo.

O encontro na sala de informática, ida ao laboratório e separação dos grupos teve o tempo esperado de 10 minutos. A explicação do professor de informática e responsável pela turma sobre o software de edição de vídeo teve o tempo esperado de 10 minutos. A edição e postagem dos vídeos em um grupo fechado no Facebook, teve o tempo esperado de 36 minutos.

A terceira e última aula foi dedicada à avaliação e discussão da atividade. Os alunos formaram uma roda de conversa para compartilhar suas experiências e receber feedback dos colegas e do professor. Cada grupo teve a oportunidade de apresentar seu vídeo e discutir os desafios enfrentados durante a realização da atividade. Além disso, foi realizado um processo de autoavaliação, onde os alunos refletiram sobre seu desempenho e aprendizados ao longo da atividade.

O processo de avaliação do professor foi dividido em duas notas. a primeira nota consistiu na participação e dedicação dos grupos ao decorrer da atividade, com os critérios: (i) completar o percurso proposto, (ii) fazer e enviar as gravações para a produção do making of , (iii) edição e postagem no grupo, dentro da segunda aula. A segunda nota, considerou a roda de conversa e uma autoavaliação dos estudantes sobre o trabalho como grupo em modo geral.

#### **4 CONSIDERAÇÕES**

Após explorar o impacto dos jogos educacionais e das tecnologias digitais na atividade pedagógica em Blumenau, é evidente que a integração dessas ferramentas pode revolucionar a forma como os alunos aprendem e interagem com o conhecimento. A experiência colaborativa e interativa proporcionada por essa abordagem não apenas

estimula a autonomia e o protagonismo dos estudantes, mas também os capacita a se tornarem agentes ativos na sociedade digital.

A presença do professor como mediador e orientador nesse processo é fundamental para garantir que o uso das tecnologias seja equilibrado e direcionado para a promoção de uma aprendizagem significativa. Além disso, a importância da neurociência na compreensão do processo de aprendizagem dos alunos e na adaptação das práticas educacionais às demandas da era digital não pode ser subestimada. Diante desse cenário, é crucial que os educadores estejam preparados para orientar os alunos não apenas no consumo consciente das tecnologias, mas também na produção de conteúdo relevante e autoral.

Promover habilidades como pensamento crítico, criatividade e ética digital torna-se essencial para preparar os estudantes para os desafios e oportunidades do mundo contemporâneo, a integração de jogos educacionais, tecnologias digitais e redes sociais na sala de aula pode proporcionar uma educação mais dinâmica, relevante e eficaz para as gerações futuras. Com um planejamento cuidadoso, uma abordagem reflexiva e adaptativa por parte dos educadores, é possível explorar todo o potencial dessas ferramentas para promover uma aprendizagem colaborativa.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, A. L. N. ; GUERRA, L. B. **Neurociência e Educação: olhando para o futuro da aprendizagem**. Brasília: SESI/DN. Disponível em: <https://www.portaldaindustria.com.br/publicacoes/2022/10/neurociencia-e-educacaoolhando-para-o-futuro-da-aprendizagem/>. Acesso em: 18 mar. 2024.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). **Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018.

BONA, R. J. **Comunicação e educação: intertextos, reflexões e propostas**. Curitiba: Appris, 2021.

SCHILLER, E.; MARTINS, J.; MARTINEZ, M. A. F. F.; DA SILVA, W. C.; BONA, R. J. **A pesquisa sobre educação, comunicação e tecnologias: mapeamento dos trabalhos publicados nos anais das reuniões regionais da ANPEd Sul (2016-2022)**. Cuadernos de Educación y Desarrollo, [S. l.], v. 15, n. 5, p. 4090–4107, 2023. DOI: 10.55905/cuadv15n5-010. Disponível em: <https://ojs.europublications.com/ojs/index.php/ced/article/view/1377>. Acesso em: 18 mar. 2024.

---

FERREIRA, Hilcéia Santos; NOTARGIACOMO, Pollyana Coelho da Silva. **Educação na era digital TTool: metodologias e estratégias**. São Paulo: Mackenzie, 2019;

FERNANDES, N. A. Uso de jogos educacionais no processo de ensino e de aprendizagem. Ufrgs.br, 2024. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/141470>. Acesso em: 25 abr. de 2024.

**JOGOS PEDAGÓGICOS**. In: Glossário Acadêmico. 2024. Disponível em <https://acervopedagogico.com.br/glossario/o-que-sao-tipos-de-jogos-pedagogicos/>, Acesso em:19/042024.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2021. 8º Edição.

De Mello, Diene Eire; Ramos, Samantha; Carlos, Raquel; Mollero, Giovanna. Os impactos da gamificação e a utilização de jogos educacionais nas aulas de língua inglesa: TOEFL iBT Produção Oral. **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, vol. 13, núm. 3, 2020, pp. 316-333.

MIRANDA, Simão de. “No fascínio do jogo, a alegria de aprender”. Linhas críticas, Brasília, Vol. 8 nº 14, jan-jun, 2002. P. 21-24.

PEREIRA, Daniel Augustin. **Mídias sociais como estratégia de comunicação em instituições de ensino: o caso do Instituto Federal de Santa Catarina**. Santa Catarina: IFSC, 2013;

ROLAND, L. C.; FABRE, M.-C. J. M.; KONRATH, M. L. P.; TAROUÇO, L. M. R. **Jogos educacionais**. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 2, n. 1, 2004. DOI: 10.22456/1679-1916.13719. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13719>. Acesso em: 25 abr. 2024.

GROSSI, Márcia Goretti; OLIVEIRA, Eliane Silvestre; AGUIAR, Fabiane Angélica de. **A neurociência na formação inicial de professores: uma investigação científica**. Ensino em Revista. 26(3), 871-875, 2019;

NOVOA, Antonio. **Escolas e Professores Proteger, Transformar, Valorizar**. Bahia: EGBA, 2022

SILVA NETO, Sebastião Rogério da; SANTOS, Higor Ricardo M.; SOUZA, Anderson Alves de; SANTOS, Wilk Oliveira dos. **Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio em Sala de Aula**. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 19. , 2013, Campinas. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2013 . p. 130-139. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2013.130>.

UNESCO. TIC na educação do Brasil. 2019. Disponível em: <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil/expertise/ict-education-brazil>. Acesso: 19 abril. 2024;

VIEIRA, A. ; MARTINS, J. ; MARTINEZ, M. A. F. F. ; SILVA, W. C. ; BONA, R. J. ; GALARÇA, S. L. S. . **Transmídia e educação básica**: propostas com o uso de mídia audiovisual para o ensino no município de Blumenau/SC. In: XII ENPECOM, 2023, Curitiba. Anais [...], 2023. v. 12. p. 1-14.