



## GAMIFICAÇÃO E ATIVISMO DOCENTE: TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E VOZES QUE TRANSFORMAM

### GAMIFICATION AND TEACHING ACTIVISM: TECHNOLOGY, DISTANCE EDUCATION, AND VOICES THAT TRANSFORM

### GAMIFICACIÓN Y ACTIVISMO DOCENTE: TECNOLOGÍA, EDUCACIÓN A DISTANCIA Y VOCES QUE TRANSFORMAN

 <https://doi.org/10.56238/isevmjv4n3-015>

Recebimento dos originais: 05/05/2025

Aceitação para publicação: 05/06/2025

#### **Renato Rodrigues**

Pedagogo (FEDAVI/UNIDAVI), Psicopedagogo/Especialização (UNIDAVI), Especialista em TICs EaD (UNIFACVEST), Mestre em Sociologia Política (UFSC), Mestre em Direito (Universidade Veiga de Almeida – UVA), Doutor em Direito (Universidade Veiga de Almeida – UVA), Professor e Pró-Reitor do Centro Universitário Facvest – UNIFACVEST

E-mail: [prpe@unifacvest.edu.br](mailto:prpe@unifacvest.edu.br)

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6556757529380415>

#### **Artur Rodrigues Neto**

Professor do Centro Universitário UNIFACVEST

E-mail: [prof.artur.rodrigues@unifacvest.edu.br](mailto:prof.artur.rodrigues@unifacvest.edu.br)

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/7510604269862143>

#### **Edi da Silva**

Professora do Centro Universitário UNIFACVEST

E-mail: [prof.edi.silva@unifacvest.edu.br](mailto:prof.edi.silva@unifacvest.edu.br)

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/6257344241446554>

#### **RESUMO**

O artigo revisa questões que examinam o conceito denominado "engendramento Alfa", cuja principal característica é a valorização da autonomia tecnológica no contexto educacional contemporâneo. A abordagem se baseia em práticas pedagógicas dinâmicas, que conciliam a valorização do coletivo com o respeito à individualidade, promovendo um processo formativo ágil e inovador, com potencial de se destacar historicamente. A gamificação é compreendida como um recurso promissor, quase "salvador", no enfrentamento dos desafios impostos pela educação a distância. A prática pedagógica é analisada com base na incorporação de elementos lúdicos, como jogos digitais, que estimulam o pensamento crítico, favorecem o desenvolvimento cognitivo e repositonam o estudante como protagonista do seu processo de aprendizagem, ou seja, como autor do conhecimento. O artigo, afora a gamificação, aborda o uso de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos, o ensino híbrido e a sala de aula invertida (ou avessada), que rompem com modelos tradicionais de ensino e buscam maior engajamento dos alunos. Conjuntamente é discutido o e-learning, uma forma de ensino mediado por tecnologias digitais e redes sociais, que amplia as possibilidades de acesso ao conhecimento, mas que também revela contradições, como a falsa sensação de equilíbrio promovida pelas plataformas digitais, ao mesmo tempo em que acentua desigualdades sociais. O artigo se fundamenta em uma revisão de literatura



e em uma entrevista<sup>1</sup> publicada com o professor Nelson Pretto, reconhecido por sua defesa de uma educação crítica, militante e transformadora. Análisamos o destaque que o autor aborda sobre o papel da digitalização no processo educacional, enfocando a importância da democratização da comunicação, da utilização de softwares livres no ambiente escolar e da discussão sobre a propriedade da internet, frequentemente concentrada nas mãos de grandes corporações.

O artigo propõe uma reflexão profunda sobre os caminhos da educação na era digital, considerando tanto as potencialidades quanto os riscos das tecnologias, sobretudo no que se refere à autonomia, à inclusão e à justiça social no ambiente educacional.

**Palavras-chave:** Autonomia. Tecnológica. Educacional. Híbrido. Conhecimento.

## ABSTRACT

This article reviews issues that examine the concept known as “Alpha engendering,” whose main characteristic is the valorization of technological autonomy in the contemporary educational context. The approach is based on dynamic pedagogical practices that reconcile the valorization of the collective with respect for individuality, promoting an agile and innovative formative process with the potential to stand out historically. Gamification is understood as a promising, almost “salvific” resource in facing the challenges imposed by distance education. Pedagogical practice is analyzed based on the incorporation of playful elements, such as digital games, which stimulate critical thinking, favor cognitive development, and reposition the student as the protagonist of their learning process, that is, as the author of knowledge. In addition to gamification, the article addresses the use of active methodologies, such as project-based learning, hybrid teaching, and the flipped classroom, which break with traditional teaching models and seek greater student engagement. E-learning is also discussed, a form of teaching mediated by digital technologies and social networks, which expands the possibilities of access to knowledge, but also reveals contradictions, such as the false sense of balance promoted by digital platforms, while accentuating social inequalities. The article is based on a literature review and an interview published with Professor Nelson Pretto, renowned for his defense of critical, militant, and transformative education. We analyze the author's emphasis on the role of digitization in the educational process, focusing on the importance of democratizing communication, the use of free software in the school environment, and the discussion about internet ownership, which is often concentrated in the hands of large corporations.

The article proposes a profound reflection on the paths of education in the digital age, considering both the potential and the risks of technologies, especially with regard to autonomy, inclusion, and social justice in the educational environment.

**Keywords:** Autonomy. Technological. Educational. Hybrid. Knowledge.

## RESUMEN

El artículo revisa cuestiones que examinan el concepto denominado “engendramiento Alfa”, cuya principal característica es la valorización de la autonomía tecnológica en el contexto educativo contemporáneo. El enfoque se basa en prácticas pedagógicas dinámicas, que concilian la valorización del colectivo con el respeto a la individualidad, promoviendo un proceso formativo ágil e innovador, con potencial para destacar históricamente. La gamificación se entiende como un recurso prometedor, casi «salvador», para afrontar los retos que plantea la educación a distancia.

---

<sup>1</sup> Educ. foco, Juiz de Fora, v. 23, n. 1, p. 278-278, Jan/abr 2018.



La práctica pedagógica se analiza basándose en la incorporación de elementos lúdicos, como los juegos digitales, que estimulan el pensamiento crítico, favorecen el desarrollo cognitivo y reposicionan al estudiante como protagonista de su proceso de aprendizaje, es decir, como autor del conocimiento. El artículo, además de la gamificación, aborda el uso de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, la enseñanza híbrida y el aula invertida (o al revés), que rompen con los modelos tradicionales de enseñanza y buscan una mayor participación de los alumnos. Conjuntamente se discute el e-learning, una forma de enseñanza mediada por tecnologías digitales y redes sociales, que amplía las posibilidades de acceso al conocimiento, pero que también revela contradicciones, como la falsa sensación de equilibrio promovida por las plataformas digitales, al tiempo que acentúa las desigualdades sociales. El artículo se basa en una revisión de la literatura y en una entrevista publicada con el profesor Nelson Pretto, reconocido por su defensa de una educación crítica, militante y transformadora. Analizamos el énfasis que el autor pone en el papel de la digitalización en el proceso educativo, centrándose en la importancia de la democratización de la comunicación, el uso de software libre en el entorno escolar y el debate sobre la propiedad de Internet, a menudo concentrada en manos de grandes corporaciones. El artículo propone una reflexión profunda sobre los caminos de la educación en la era digital, considerando tanto las potencialidades como los riesgos de las tecnologías, sobre todo en lo que se refiere a la autonomía, la inclusión y la justicia social en el entorno educativo.

**Palabras clave:** Autonomía. Tecnológica. Educativa. Híbrida. Conocimiento.



## 1 INTRODUÇÃO

O artigo examina criticamente o desenvolvimento e a aplicação de tecnologias educacionais, com destaque para a gamificação como estratégia na Educação a Distância (EaD). Essa abordagem não apenas redefine o espaço pedagógico, mas também evidencia a importância de que os professores assumam um papel de ativistas políticos e comunicadores sociais, atuando dentro e fora da sala de aula. A tecnologia, nesse contexto, não é vista apenas como uma ferramenta, mas como um campo de disputas ideológicas e culturais que exige posicionamentos claros e engajados por parte dos educadores.

A análise se apoia nas ideias do professor Nelson de Luca Pretto, cujas contribuições destacam a urgência de promover uma inclusão digital autêntica e de democratizar o acesso à mídia, combatendo a concentração de poder midiático nas mãos de grandes grupos econômicos. Embora Pretto traga reflexões relevantes, o artigo aponta a ausência de propostas práticas e viáveis para enfrentar esses desafios, reconhecendo que as soluções envolvem complexas articulações políticas e econômicas.

Outro ponto discutido é a defesa do uso de softwares livres nas instituições educacionais, em oposição a acordos com grandes empresas como o Google, cujas plataformas podem comprometer a privacidade dos dados dos estudantes. Apesar da importância desse alerta, o texto também identifica lacunas argumentativas na defesa dessa proposta, uma vez que os softwares livres nem sempre oferecem a mesma eficiência ou facilidade de uso que os programas comerciais, o que pode limitar sua adoção em larga escala.

Pretto também alerta para a crescente apropriação da internet pelas corporações, que moldam a experiência dos usuários por meio de algoritmos pouco transparentes, criando bolhas de informação e restringindo o pensamento crítico. Trata-se de uma questão complexa, com múltiplas dimensões políticas, tecnológicas e sociais, e que requer atenção contínua, como o próprio autor retoma em textos posteriores.

No plano teórico, Pretto argumenta que educação, ciência, tecnologia, saúde e cultura devem ser compreendidas de forma integrada. Tal perspectiva já encontra eco nas recentes diretrizes educacionais, como a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que promove uma visão mais holística e interdisciplinar da educação. A articulação entre essas áreas, impulsionada pelas tecnologias digitais, modifica profundamente a maneira como nos relacionamos com o saber e como o ensino se organiza.

As tecnologias digitais não apenas transformam os meios de comunicação, como também moldam novas linguagens e formas de expressão, desde a digitação com os polegares até o uso de



símbolos, emojis, imagens e sons como elementos legítimos da construção do conhecimento. Com isso, a internet se consolida como um espaço social ativo, propício à produção coletiva de saberes e à transformação social.

O artigo ressalta a existência de barreiras socioeconômicas significativas que dificultam o acesso equitativo a essas tecnologias. O desafio, portanto, é garantir que as ferramentas digitais sejam apropriadas como expressão de cultura e cidadania, e não apenas como instrumentos técnicos.

Em especial, o artigo destaca a geração Alfa — composta por crianças nascidas entre 2010 e 2019 — como a primeira nativa digital por excelência. Essa geração apresenta alta conectividade, criatividade, sociabilidade e autonomia tecnológica. Contudo, também pode sofrer consequências como déficit de atenção, dificuldades nas interações sociais e desequilíbrios nas relações familiares. Diante desse cenário, os professores são convocados a repensar suas práticas pedagógicas, utilizando metodologias ativas e recursos tecnológicos que dialoguem com os interesses e potencialidades desses alunos.

O educador contemporâneo precisa ser mais que transmissor de conteúdos: deve ser um mediador consciente, um analista crítico da tecnologia, e um agente de transformação social, capaz de usar as ferramentas digitais para estimular a curiosidade, o pensamento crítico e a autonomia intelectual dos estudantes.

## **2 APRENDIZAGENS, CONFRONTOS E CONFLITOS DIDÁTICOS**

As práticas pedagógicas contemporâneas vêm incorporando estratégias inovadoras, como a gamificação, o ensino híbrido e a sala de aula invertida, para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e centrado no estudante. A gamificação utiliza elementos dos jogos para promover o engajamento, estimular o pensamento crítico e desenvolver as habilidades cognitivas dos alunos, incentivando-os a assumir um papel ativo na construção do próprio conhecimento.

Os docentes podem adotar abordagens baseadas em confrontos didáticos e temáticas relevantes, como as metodologias de aprendizagem por projetos e temas geradores, que desafiam os estudantes a pensar, questionar e buscar soluções, desenvolvendo competências importantes como a autonomia e a reflexão.

O ensino híbrido, que combina momentos presenciais com atividades realizadas de forma remota, favorece a personalização da aprendizagem, permitindo que os alunos explorem os conteúdos de maneira independente e significativa. Na sala de aula invertida, os estudantes têm



contato prévio com os conteúdos, geralmente por meio de vídeos, textos ou outros recursos digitais, e utilizam o tempo em sala para discutir, tirar dúvidas e aprofundar os conhecimentos, o que torna o aprendizado solidário e inclusivo.

As metodologias ativas são recursos importantes, como o *e-learning*, que integra tecnologias digitais no processo educacional. Essas ferramentas, acessíveis por dispositivos como *smartphones*, *tablets* e computadores, oferecem suporte ao ensino e fortalecem o desenvolvimento da cognição. O contexto aqui apresentado evidencia o surgimento do Ensino a Distância (EAD), que amplia o acesso à educação por meio da combinação entre conteúdos digitais e práticas pedagógicas inovadoras, reforçando o papel das tecnologias como aliadas na formação dos estudantes.

[...] a história recente da adjetivação dos substantivos relacionados ao ensino (presencial, a distância e virtual) parece ter sido levada ao limite, até que superada pela sua supressão, em nome da aprendizagem. Extrapolando o espaço da escola, em direção a novos ambientes de aprendizagem, acaba-se por adjetivar a educação mesma: acadêmica e corporativa. (Barreto, 2006, p. 40).

A metodologia de ensino proposta por Paulo Freire, iniciada nos anos 1960, fundamenta-se na promoção da autonomia dos estudantes por meio do diálogo, das relações interpessoais e da construção de uma consciência crítica, capacitando-os a tomar decisões de forma livre e consciente. O modelo apresentado evidencia que o professor deixa de ser o único detentor do saber e passa a ser um mediador, conectando os conteúdos escolares com os saberes prévios dos alunos, valorizando suas vivências e histórias pessoais.

Dissemelhantes do método tradicional, onde o professor é o centro do processo educativo, o enfoque freiriano coloca o aluno como protagonista da aprendizagem. A construção do conhecimento ocorre por meio da interação entre os saberes trazidos pelos estudantes e os conhecimentos formais, mediados pelo professor.

Os teóricos como Henri Wallon e Jean Piaget também destacam que a criança não é passiva no processo educativo, mas sim ativa e em constante desenvolvimento. Wallon propõe uma teoria com quatro estágios: impulsivo-emocional (até 1 ano), sensório-motor (1 a 3 anos), personalismo (3 a 6 anos) e categorial (a partir dos 6 anos), enfatizando a importância do ambiente e das emoções no desenvolvimento. Reconhece a influência das tecnologias, como vídeos e jogos, nas interações e aprendizagens infantis. Antecipadamente Piaget divide o desenvolvimento em dois estágios iniciais: sensório-motor (0 a 2 anos) e pré-operacional (2 a 6 anos), destacando a importância das experiências com o meio e o papel das tecnologias no estímulo à linguagem, à lógica e ao pensamento simbólico.



O artigo discute a relevância das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e da gamificação na formação docente e na prática pedagógica. Entendendo se tratar de um tema atual, o artigo apresenta falhas, como a ausência de referências a estudos recentes sobre o uso das TICs na educação. Essa falta de atualização compromete a aplicabilidade das informações, considerando a rápida evolução tecnológica que impacta diretamente as práticas educativas.

[...] transformações do uso das tecnologias digitais convivem com a chamada mídia tradicional, instituída ainda de maneira oligopolista. O que se observa nesse campo é a existência de um movimento de concentração da propriedade dos meios de comunicação, com uma enorme concentração de capital em torno de poucas famílias, ou grupos que dominam todo o processo de produção e distribuição simbólica planetária. No Brasil, são apenas seis famílias que comandam esse segmento econômico e mais ou menos o mesmo acontece em termos internacionais. São os proprietários dos meios de comunicação no sentido estrito do termo que, nos últimos anos, ampliam os seus tentáculos para as telecomunicações [...]. (Pretto, 2011, p. 99).

O artigo destaca que, embora aborde a importância das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na formação de professores, o artigo analisado apresenta limitações significativas em seu aprofundamento crítico. Um dos principais pontos fracos é a ausência de uma discussão mais robusta sobre os desafios enfrentados na incorporação dessas tecnologias ao contexto educacional. O autor menciona de forma breve a necessidade de capacitação dos docentes e a resistência de alguns profissionais quanto ao uso das TICs, essas questões são tratadas superficialmente, sem a devida análise de suas causas e implicações.

O entendimento de uma abordagem mais completa, requer entender que seria essencial explorar fatores como a dificuldade de acesso às tecnologias, especialmente em regiões com infraestrutura precária; a carência de habilidades digitais por parte de muitos professores, que não receberam formação adequada para lidar com ferramentas tecnológicas; e a inexistência ou ineficácia de políticas públicas voltadas à inclusão digital no ambiente educacional. Os elementos representam obstáculos concretos que influenciam diretamente na implementação das TICs na prática pedagógica e, portanto, não podem ser negligenciados.

O artigo critica a ausência de exemplos concretos e estudos de caso. A inclusão de experiências práticas e relatos de sucesso poderia ilustrar de maneira mais clara como as TICs podem ser aplicadas de forma eficaz na formação docente, contribuindo para a superação de resistências e a melhoria do ensino. Os casos reais permitiriam compreender melhor as estratégias adotadas por instituições ou educadores, os resultados obtidos e os desafios enfrentados, tornando o conteúdo mais relevante e aplicável.

O artigo aponta que, apesar de abordar um tema atual e importante, a análise do artigo, demonstra que peca pela superficialidade na análise dos obstáculos e pela falta de exemplos práticos, comprometendo sua utilidade para uma compreensão mais crítica e realista da integração das tecnologias digitais na formação de professores.

[...] tecnologias podem servir tanto para inovar como para reforçar comportamentos e modelos comunicativos de ensino. A simples utilização de um ou outro equipamento não pressupõe um trabalho educativo ou pedagógico. No entender de Orozco (2002), o “tecnicismo por si só não garante uma melhor educação. [...] se a oferta educativa, ao se modernizar com a introdução das novas tecnologias, se alarga e até melhora, a aprendizagem, no entanto, continua uma dúvida” (p. 65). Para o autor, cada meio e cada tecnologia exercem uma mediação particular [...]. (Porto, 2006, p.44).

A análise do artigo de Nelson Preto é efetivada criticamente, destacando que, embora trate de um tema importante — o uso das tecnologias na educação —, ele apresenta fragilidades. O autor menciona algumas propostas, como os ambientes virtuais de aprendizagem e as comunidades de prática online, mas não oferece dados concretos ou exemplos que demonstrem como essas estratégias estão sendo aplicadas na formação de professores e quais resultados têm gerado.

A falta de atualização e profundidade na análise dos desafios, demonstra que o artigo carece de exemplos práticos que poderiam ilustrar melhor a eficácia das tecnologias educacionais no cotidiano docente.

O artigo, conjuntamente aborda a contribuição de Álvaro Vieira Pinto, filósofo e pensador influente na década de 1960, que teve forte impacto na formação teórica de Paulo Freire. Vieira Pinto criticava o que chamava de “jovem arcaico”, expressão usada para se referir à exclusão das tecnologias avançadas da realidade de grande parte da população, como forma de manutenção de desigualdades sociais. Ele via a tecnologia como um instrumento de transformação social e acreditava que o conhecimento técnico deveria ser acessível a todos os trabalhadores. Observava que, quanto mais um indivíduo aprimora sua capacidade de trabalhar, mais se humaniza. Defende que a consciência crítica deve estar nas mãos das massas, pois só por meio dela é possível apropriar-se do conhecimento tecnológico e promover mudanças na realidade. Vieira Pinto também discutia a desigualdade entre o que chamou de “Centro” e “Periferia” na distribuição do saber tecnológico, reforçando a importância do acesso equitativo ao conhecimento técnico-científico.

O artigo contrapõe a superficialidade do artigo de Nelson Preto à profundidade do pensamento de Álvaro Vieira Pinto, ressaltando a necessidade de uma abordagem mais crítica, atualizada e prática sobre o uso das tecnologias na educação.



[...] publicação de Consciência e realidade nacional (1960) até a publicação recentíssima de O conceito de tecnologia (2005), passando por Ciência e existência (1979) e por El pensamiento crítico en demografía (1979), sua obra abrigou uma densa reflexão sobre o significado social da filosofia em lugares pobres. Essa densa reflexão, contudo, enfrentou e enfrenta grandes obstáculos para chegar ao conhecimento de um público mais amplo. Um exemplo disso é que somente agora seu magnífico estudo O conceito de tecnologia foi editado. Isso significa Economia e educação: a contribuição de Álvaro Vieira Pinto para o estudo histórico da tecnologia Marcos Cezar de Freitas Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: História, Política, Sociedade Economia e educação Revista Brasileira de Educação v. 11 n. 31 jan./abr. 2006 81 que gerações discutiram o tema desenvolvimento sem conhecer um dos mais completos tratados sobre o tema[...]. (Freitas, 2006, p. 81)

Os estudos realizados por Álvaro Vieira Pinto reuniu elementos da antropologia e da economia, o que ele denominava de “conhecimento crítico em demografia”. Um de seus conceitos centrais é o de “homem-situação”, que descreve o indivíduo como profundamente vinculado à atividade que exerce, a ponto de sua identidade se moldar ao trabalho. Para o autor, o povo não é carente de saber, mas sim de condições adequadas para exercer seu papel produtivo. Acreditava que o papel do Estado era servir ao povo, e que apenas rompendo com os paradigmas vigentes seria possível alcançar o verdadeiro desenvolvimento social.

Vieira Pinto explorou a noção de tecnologia de maneira ampla, conectando-a à consciência e à realidade do país, sem restringi-la à ideia de uma era puramente tecnológica. Entendia que o nível de desenvolvimento tecnológico de uma sociedade está diretamente ligado às desigualdades sociais, uma relação que, longe de ser negativa, representa uma oportunidade de avanço humano e de superação dessas desigualdades por meio do trabalho e da consciência crítica.

Na mesma situação, o texto em análise discute como as transformações sociais impulsionadas pelo avanço tecnológico criam uma falsa sensação de igualdade, ao mesmo tempo em que podem intensificar disparidades sociais. É fundamental considerar não apenas os aspectos técnicos das tecnologias, mas também seus contextos sociais, especialmente no campo educacional. Destaca a importância de formar professores preparados para integrar as tecnologias à prática pedagógica, indo além do simples uso de ferramentas digitais. Propõe uma abordagem pedagógica voltada ao diálogo entre professores e alunos, utilizando as tecnologias como instrumentos que potencializam o ensino, despertam o interesse dos estudantes e promovem a construção de novos saberes.

A pedagogia da comunicação surge como uma proposta que valoriza a formação docente em sintonia com o ambiente escolar e os meios de comunicação. Ela incentiva o uso de múltiplas linguagens, promovendo a sensibilidade, a reflexão crítica e a capacidade de transformar a realidade. Essa abordagem valoriza a diversidade cultural e midiática presente na sociedade



contemporânea, fortalece a autoestima dos educadores e contribui para uma educação mais humana, significativa e transformadora.

Salvuarda que a escola deve abordar conteúdos relevantes e conectados com a vida dos alunos, indo além dos temas tradicionais do currículo. O uso consciente das mídias e dos recursos tecnológicos, aliado ao olhar sensível do educador, pode tornar a educação mais inclusiva e alinhada às demandas do mundo atual.

[...] o desenvolvimento de uma forma alternativa de organização, caracterizada pela distribuição (do planejamento, da produção, das vendas) com uma pseudo-horizontalização de parte significativa do processo decisório. Agora não localizamos facilmente uma pessoa no topo do organograma. Passamos a referir-nos às empresas multinacionais, ao sistema financeiro – que passou a ser internacional –, ao comércio, aos serviços, sempre numa perspectiva planetária, e a própria produção de conhecimento parece estar seguindo esse modelo que poderíamos denominar de organização horizontal em rede. Um dos exemplos mais lembrados na nossa história recente sobre esse modo de organização veio do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, durante a guerra fria, que, ao solicitar à Advanced Research Projects Agency (ARPA) uma rede de computadores capaz de continuar funcionando na ausência de um nó ou quebra de uma conexão, deu origem, em 1969, à rede Internet (ISOC, 2000), [...]. (Pretto, 2006, p. 20)

A proposta é a de que os professores reflitam em conjunto e se preparem para abordar temas controversos, enfrentando preconceitos e estereótipos, com ênfase na necessidade de interpretar de forma crítica as representações da realidade feitas pela mídia.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise inicial dos artigos e entrevistas examinados à luz dos conceitos de gamificação e Educação a Distância (EaD), observa-se que a tecnologia pode ser uma forte aliada no desenvolvimento cognitivo de crianças e jovens. Contribui para colocá-los como agentes ativos em seu próprio processo de aprendizagem. O cenário apresenta a importância da família e os educadores, no processo de assumir papéis fundamentais como mediadores e facilitadores desse percurso.

O uso de plataformas digitais e aplicativos educacionais tem se mostrado eficaz no apoio à aprendizagem de símbolos e signos, elementos essenciais nos processos de letramento e alfabetização. O artigo propõe uma reflexão sobre o uso das tecnologias da comunicação associadas às práticas pedagógicas, destacando a relevância de se promover experiências de aprendizagem significativas e contextualizadas. Conquanto o professor seja apontado como protagonista no processo educativo, o texto também reconhece a importância da participação ativa dos estudantes e do ambiente em que estão inseridos.



O pesquisador Álvaro Vieira Pinto, um pensador à frente de seu tempo, influenciou muitos intelectuais e, com uma visão inovadora sobre a tecnologia, defendia que o ser humano, por meio do trabalho e da consciência crítica, é capaz de transformar sua realidade. Ele via a tecnologia não apenas como ferramenta, mas como expressão cultural, e por isso a apropriação dos meios digitais deve ir além do uso técnico, sendo compreendida em sua dimensão social e cultural.

A análise aponta algumas limitações no estudo, como a ausência de referências atualizadas e a falta de exemplos concretos sobre a aplicação prática das TICs na formação docente. Esse hiato revela a necessidade de aprofundar os estudos para contribuir com a prática cotidiana da educação, especialmente no contexto atual, onde as tecnologias digitais já fazem parte da vida dos estudantes desde os primeiros anos.

A contemporaneidade demonstra que vivemos em uma era marcada pela presença constante das telas — celulares, tablets, computadores — que acompanham as crianças desde a infância. Esses recursos são utilizados como formas de distração, apoio educativo e socialização. A geração Alfa, nascida por volta de 2010, cresceu em um ambiente completamente digitalizado, marcada por uma cultura visual, global e conectada. São crianças autônomas no uso das tecnologias, que não apenas consomem conteúdos, mas também produzem e interagem ativamente com o meio digital.

O contexto faz com que surja o debate sobre como preparar a educação para atender às necessidades dessa nova geração. As tecnologias emergentes, especialmente a inteligência artificial, têm provocado mudanças profundas no setor educacional. Dependendo do contexto, podem trazer novas possibilidades, impõem desafios sobre como integrá-las de forma eficaz ao processo de ensino-aprendizagem ao longo de toda a vida.

A velocidade com que essas transformações ocorrem exige que educadores, gestores e formuladores de políticas públicas estejam atentos e comprometidos com os princípios da educação e da legislação brasileira. É importante garantir que a inovação caminhe junto com os valores educativos essenciais, assegurando uma educação inclusiva, crítica e transformadora, capaz de acompanhar os tempos e formar cidadãos preparados para atuar em uma sociedade cada vez mais tecnológica.



## REFERÊNCIAS

**As tecnologias da informação e da comunicação na formação de professores.** Link: [https://drive.google.com/file/d/1MowpAWRDzuFr7FHKG\\_dIXCN4A8PRNTg2/view](https://drive.google.com/file/d/1MowpAWRDzuFr7FHKG_dIXCN4A8PRNTg2/view) . 23 mai. 2025.

**As tecnologias de comunicação e informação na escola; relações possíveis...** relações construídas. Link: <https://drive.google.com/file/d/1F4iIloGN7y50Kwv1sNS0UfqVjj2w3ChN/view> . 12 abril. 2025.

Barreto, Raquel G. **Formação de professores, tecnologias e linguagens:** mapeando velhos e novos (des)encontros. São Paulo: Loyola, 2002.

Craidy, Carmem Maria; Kaercher, Gládis Elise P. da Silva. **Educação infantil:** pra que te quero? Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

**Economia e educação: a contribuição de Álvaro Vieira Pinto para o estudo histórico da tecnologia.** Link: <https://drive.google.com/file/d/1MhTv2vHPtqW8OfbmJ5ISjGLMNTdy68Gv/view> . 7 mar. 2025.

**Entrevista** - Prof. Nelson Pretto - Universidade Federal da Bahia-Educ. foco, Juiz de Fora, v. 23, n. 1, p. 278-278, Jan/abr 2018 - UFBA. Link: [https://drive.google.com/file/d/1yC7ivHkvNdgC0sYk\\_D48P87IIASGbnP/view](https://drive.google.com/file/d/1yC7ivHkvNdgC0sYk_D48P87IIASGbnP/view) . 18 mar. 2025.

**GAMIFICAÇÃO.** <https://www.ludospro.com.br/blog/o-que-e-gamificacao> . Acesso: 23 mai 202.

**GOOGLE. Primeiros passos com o Google Agenda.** Disponível em: <https://support.google.com/calendar/answer/2465776?hl=pt-BR&co=GENIE.Platform%3DDesktop> . Acesso em: 20 mai. 2025.

**NOVA ESCOLA. Ensino remoto não é EAD, e nem homeschooling.** Disponível em: <https://novaescola.org.br/> . Acesso em 23 mai. 2025.

**O desafio de educar na era digital: educações.** <https://drive.google.com/file/d/1tSQiIy5Ies2E20JLpHdl2EsOkIfoBMli/view> . 06 mai. 2025.

**QI NETWORK. Google Meet: entenda como funciona e a importância para equipes digitais.** Disponível em: <https://blog.qinetwork.com.br/como-fazer-reuniao-online-com-eficiencia> . Acesso em: 14 mai 2025.

Rodrigues, Renato. Gonçalves, José Correa. **Procedimento de metodologia científica.** 11.ed. Lages, SC. PAPERVEST. 2023.

Tecnologias e novas educações. Link: <https://drive.google.com/file/d/1D9Xt9bkanrRJRgcclvrBkZjh1wVspy73/view> . 10 abr. 2025.

**UNIRIOS. A educação a distância no Brasil: concepções, históricos e bases legais.** <https://www.publicacoes.unirios.edu.br/index.php/revistarios/article/view/471> pdf. Acesso em: 16 mai 2025.