



GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO HUB DE EDUCAÇÃO DIGITAL DA UNIMONTES

Emanuel Victor de Assis e Azevedo

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

emanuelvictoremais@gmail.com

Vitor Cordeiro de Freitas

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

vitorcordeirodefreitas@gmail.com

Luiz Felipe Vieira da Silva

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

luizfelipevemat@gmail.com

Hemilly Araujo Costa

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

hemillyavent109@gmail.com

Aline Patrícia Sobral dos Santos

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

aline.filo.edu@gmail.com

Fábia Magali Santos Vieira

Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

fabiamsv@gmail.com

Eixo: Tecnologias da Educação e Educação a Distância

Palavras-chave: Gamificação; Cultura Digital; Educação 4.0

A experiência relatada resultou da criação da gamificação “*Quest* do Conhecimento: navegando na era digital”, desenvolvida no Hub de Educação Digital da Unimontes para a disciplina “Tecnologias Aplicadas à Educação”. A proposta partiu da necessidade de problematizar, em linguagem interativa e formativa, as transformações que atravessam a produção do conhecimento em contextos digitalizados. O problema norteador consistiu em indagar: como promover, no contexto da formação docente, a reflexão crítica sobre a produção do conhecimento na era digital? Como objetivo, a prática buscou contribuir para a formação do estudante em “Guardião da Infosfera”, isto é, um sujeito capaz de ler criticamente, reconhecer seus riscos e potencialidades, além de posicionar-se eticamente diante da cultura digital. Metodologicamente, a gamificação foi organizada como uma jornada formativa composta por quatro ambientes: Cidade em Rede, voltada à compreensão da passagem para uma sociedade conectada; Territórios Híbridos, dedicada às experiências de aprendizagem entre presença e virtualidade; Câmara de IA, centrada nos impactos da Inteligência Artificial Generativa; e Cognição Expandida, direcionada à problematização das relações entre tecnologia, subjetividade e produção de saberes. Em cada etapa, os estudantes enfrentavam desafios interativos, realizavam produções colaborativas no Padlet, analisavam situações-problema e conquistavam insígnias simbólicas, que marcavam o avanço no percurso formativo. A fundamentação teórica apoiou-se, na compreensão da transição histórica da sociedade industrial, orientada pela mecanização e pela lógica de massa, para a Sociedade da Informação, estruturada pelas redes digitais e pelos fluxos comunicacionais (Castells, 2000;



Fava, 2024; Levy, 1993; Santaella, 2013), chegando à atual centralidade da Sociedade do Conhecimento e da IA, em que o capital intelectual e a capacidade de inovação passam a ocupar posição estratégica. Como resultados, observou maior engajamento discente e ampliação do repertório crítico acerca de temas como IA generativa, capitalismo de vigilância, bolhas de filtro e soberania de dados. A experiência dialoga diretamente com o eixo temático que relaciona as Tecnologias da Educação e Educação a Distância, pois considera-se que a gamificação, quando orientada por intencionalidade pedagógica crítica, pode ultrapassar o uso motivacional superficial e constituir-se como estratégia de problematização da cultura digital. Nesse processo, o professor reafirma seu papel de curador crítico, mediador de sentidos e organizador de experiências de aprendizagem comprometidas com a autonomia intelectual dos estudantes. A experiência justifica, assim, a importância de estratégias de ensino que combinem diferentes ambientes de aprendizagem e promovam ecossistemas híbridos de aprendizagem que articulem participação, criticidade e responsabilidade sociotécnica.

Agradecemos à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) pelo apoio e incentivo à realização deste estudo.

Referências

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

FAVA, Rui. **Educação 4.0: desafios e oportunidades na sociedade do conhecimento**. [S.l.]: [s.n.], 2024.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.