



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO

DIGITAL ERA: A CREATIVE PERSPECTIVE IN EDUCATION 5.0 WITH THE USE OF GAMES IN SCHOOL ACTIVITIES IN BASIC EDUCATION

ERA DIGITAL: UNA PERSPECTIVA CREATIVA EN LA EDUCACIÓN 5.0 CON EL USO DE JUEGOS EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES EN LA EDUCACIÓN BÁSICA

Keila Cristina de Paiva Silva¹, Layla Daiane de Jesus Malheiros¹, Elizabeth Costa da Silva Botelho², Rodrigo Brito Sales¹, Divina D'arc Moreira de Oliveira¹, Amanda Claudino Machado Jahn¹

e595700

<https://doi.org/10.47820/recima21.v5i9.5700>

PUBLICADO: 09/2024

RESUMO

A Era Digital trouxe transformações profundas em diversas esferas da sociedade, e a educação não ficou de fora desse movimento. No artigo "Era Digital: Uma Perspectiva Inovadora na Educação 5.0 com Emprego de Games nas Atividades Escolares no Ensino Básico" exploramos como a integração de tecnologias digitais, especialmente os jogos eletrônicos, pode melhorar o ambiente educacional. A Educação 5.0 propõe um modelo de ensino mais centrado no aluno, utilizando instrumentos digitais para criar um aprendizado mais dinâmico, personalizado e envolvente. Os benefícios do uso de games na educação incluem o aumento da motivação dos alunos, a facilitação da compreensão de conceitos complexos e a promoção de um ambiente de aprendizagem mais interativo. Além disso, os jogos podem ser instrumentos poderosos para a inclusão, ajudando alunos com diferentes estilos de aprendizado. Este artigo oferece uma análise detalhada das melhores práticas para integrar jogos no currículo escolar, bem como estudos de caso e exemplos de sucesso em escolas que já adotaram essa abordagem. Ao explorar as possibilidades da Educação 5.0, destacamos a importância de preparar os alunos para um futuro digital, na qual a capacidade de aprender e se adaptar rapidamente serão decisivos. Em suma, a integração de games nas atividades escolares do Ensino Básico não é apenas uma tendência passageira, mas uma estratégia criativa que pode evoluir na educação e preparar melhor as futuras gerações para os desafios do século XXI.

PALAVRAS-CHAVE: Era Digital. Criativa. Educação 5.0. Ensino Básico.

ABSTRACT

The Digital Era brought profound transformations in various spheres of society, and education was not left out of this movement. In the article "Digital Era: An Innovative Perspective on Education 5.0 with the Use of Games in School Activities in Basic Education" we explore how the integration of digital technologies, especially electronic games, can improve the educational environment. Education 5.0 proposes a more student-centered teaching model, using digital instruments to create more dynamic, personalized and engaging learning. The benefits of using games in education include increasing student motivation, facilitating the understanding of complex concepts and promoting a more interactive learning environment. Furthermore, games can be powerful tools for inclusion, helping students with different learning styles. This article offers a detailed analysis of best practices for integrating games into the school curriculum, as well as case studies and examples of success in schools that have already adopted this approach. When exploring the possibilities of Education 5.0, we highlight the importance of preparing students for a digital future, in which the ability to learn and adapt quickly will be decisive. In short, the integration of games into school activities in Basic Education is not just a passing trend, but a creative strategy that can evolve in education and better prepare future generations for the challenges of the 21st century.

KEYWORDS: Digital Age. Creative. Education 5.0. Basic Education.

¹ Fundação Universitária Iberoamericana - FUNIBER.

² Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

RESUMEN

La Era Digital trajo profundas transformaciones en diversos ámbitos de la sociedad y la educación no quedó al margen de este movimiento. En el artículo "Era Digital: Una Perspectiva Innovadora de la Educación 5.0 con el Uso de Juegos en las Actividades Escolares de la Educación Básica" exploramos cómo la integración de las tecnologías digitales, especialmente los juegos electrónicos, puede mejorar el entorno educativo. Educación 5.0 propone un modelo de enseñanza más centrado en el estudiante, utilizando instrumentos digitales para crear un aprendizaje más dinámico, personalizado y atractivo. Los beneficios del uso de juegos en educación incluyen aumentar la motivación de los estudiantes, facilitar la comprensión de conceptos complejos y promover un entorno de aprendizaje más interactivo. Además, los juegos pueden ser herramientas poderosas para la inclusión, ayudando a los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Este artículo ofrece un análisis detallado de las mejores prácticas para integrar juegos en el currículo escolar, así como estudios de casos y ejemplos de éxito en escuelas que ya han adoptado este enfoque. Al explorar las posibilidades de la Educación 5.0, destacamos la importancia de preparar a los estudiantes para un futuro digital, en el que la capacidad de aprender y adaptarse rápidamente será decisiva. En resumen, la integración de los juegos en las actividades escolares de la Educación Básica no es sólo una tendencia pasajera, sino una estrategia creativa que puede evolucionar en la educación y preparar mejor a las generaciones futuras para los desafíos del siglo XXI.

PALABRAS CLAVE: Era digital. Creativo. Educación 5.0. Educación Básica.

INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento da sociedade de informação, surgem tendências pedagógicas que combinam diferentes metodologias e ambientes de aprendizagem, nesse sentido, com o suporte de tecnologias e mídias como dispositivos móveis, jogos digitais e internet, sob a ótica do inovador paradigma educacional (Bacich; Moran, 2015).

O processo de ensino e aprendizagem na educação formal cria um diálogo com a realidade dos alunos do século XX. “Essa geração é diferente das gerações anteriores, que não tiveram contato com as novas tecnologias e não vivenciaram novas experiências, como interação e liberdade de sua preferência” (Moita; Santos, 2011, p. 114).

Os alunos de hoje podem acessar uma infinidade de recursos digitais devido à interação com a tecnologia, como *smartfone*, sites de interação. Como resultado dessa realidade, o professor necessita assumir uma posição de mediador no processo de ensino e aprendizagem ao invés ser apenas um meio de transmissor reformular o conteúdo (Silva, 2014). Os games, em particular, têm se mostrado eficazes para engajar os estudantes, ao desenvolver habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e criatividade. No Ensino Básico, a aplicação de jogos nas atividades escolares pode transformar a maneira como os alunos interagem com o conhecimento, tendo em vista ser algo cumulativo e cultural. Jogos educativos podem tornar o aprendizado mais divertido e significativo, ao mesmo tempo em que permitem que os professores acompanhem o progresso dos alunos de maneira mais detalhada e criativa.

Esta pesquisa apoia-se nos argumentos de Macedo, Petty e Passos (2005, p.25) de que os jogos são atividades inerentes à infância, então, se a escola não oferecer atividades lúdicas, os



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

alunos não estarão interessados, portanto, enfatizam que o lúdico deve estar presente nas atividades em sala de aula e sugerem cinco indicadores para observar: satisfação funcional, dificuldade, metas alcançáveis, dimensão simbólica e expressão construtiva.

Os autores acima afirmam que o prazer funcional está relacionado à escolha, a motivação intrínseca que surge da presteza de jogo da criança pelo prazer que a atividade provoca que pode ser descrito pelo entusiasmo do próprio lúdico."[...] o prazer funcional explica por que as atividades são realizadas não apenas como recursos para outros propósitos, como, ler para obter informações, mas para uso pessoal buscando ler por alegria" (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 5)

Coll e Monereo (2010) enfatizam que, apesar de o aprendizado sobre mídias digitais ocorrer principalmente em ambientes domésticos ou informais, crianças e adolescentes expressam o desejo de empregá-las também no ambiente escolar.

A incorporação de jogos digitais na educação se fundamenta na evolução da tecnologia. De acordo com Moita (2007), essa evolução tem promovido um aumento significativo na presença dessas mídias no dia a dia das crianças e adolescentes.

Conforme Prensky (2012), existem pelo menos três motivos para a inclusão de jogos no ensino e na aprendizagem. O primeiro motivo é que aprender por meio de jogos é estimulante devido à diversão e ao aspecto lúdico dessa atividade. O segundo ponto é que a aprendizagem baseada em jogos digitais se alinha ao estilo de aprendizado das gerações atuais e futuras, que estão acostumadas com as tecnologias. Por fim, o terceiro motivo é a versatilidade dos jogos digitais, que podem ser adaptados à maioria das disciplinas e conteúdos.

De acordo com o autor Prensky (2012), os jogos digitais demandam uma combinação de habilidades, atitudes e conhecimentos para atender a uma geração de nativos digitais que se educa, se diverte e se engaja com jogos *online*. Essa realidade não se limita apenas a um grupo seleto com acesso à tecnologia avançada, mas abrange crianças e jovens conectados cujos interesses frequentemente são desconsiderados pelas instituições de ensino (pensar o motivo pelo qual é desconsiderado, muitas vezes as instituições de ensino não tem o devido suporte).

Neste estudo, reconhece-se que os jogos digitais podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, trazendo inovações. É importante destacar que a utilização dessas mídias deve ser feita de maneira crítica e alinhada aos objetivos educacionais, bem como às experiências dos alunos da geração digital, pois isso pode ajudar a aumentar seu envolvimento e motivação nas atividades realizadas em sala de aula.

Alves, Minho e Diniz (2014) explicam que a origem dos jogos digitais está relacionada à criação nos Estados Unidos em 1961 do primeiro jogo eletrônico da história, *Spacewar*. No Brasil, os jogos surgiram na década de 1980, coincidindo com um passo importante, o nascimento da geração digital, que hoje interage com os dispositivos móveis e diversas mídias digital.

Segundo Prensky (2012), existem oito gêneros de jogos digitais: jogos de quebra-cabeça, ação, aventura, esportes, estratégia, combate, role-playing e simulação (p.30) .



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

Nesse sentido, os jogos de quebra-cabeça oferecem problemas para resolver, por exemplo: Candy Esmagar, Angry Birds, Tetris. Os jogos de ação apresentam labirintos, plataformas e jogos de tiro como, por exemplo: GTA, Gears Of War, Tomb Raider. Jogos de aventura exploram mundos, objetos e resolve problemas, como Legend Of Zelda, Indiana Jones e Minecraft. Jogos de esporte são baseados em competições esportivas, como a partida de futebol da FIFA. Jogos de estratégia oferecem desafios que exigem habilidades de raciocínio lógico, como Civilização (Prensky, 2012).

Ainda segundo o autor, os jogos de luta envolvem lutas entre um ou mais jogadores *online* ou no mesmo console, como: *Mortal Combat*, *The King Of Guerreiros* e *Street Fighter*; os jogos de RPG incluem uma missão, uma evolução de personagens e compra acessórios e ferramentas, como: *Star Wars*, *Knights da República Velha*, *World of Warcraft*; e jogos de simulação exploram situações da vida real como gerenciar uma empresa ou cidade, como *SimCity* e *SimFarm*.

Analisando essas posições, nesta pesquisa concorda-se que a classificação etária dos jogos deve ser rigorosamente respeitada pelos professores, evitando até temas violentos.

1. A EDUCAÇÃO 5.0

Mezzonetto *et al.*, (2017) afirmam que a educação é um processo de desenvolvimento humano que envolve tanto o conhecimento quanto a ação em relação à realidade social. Pode ter características específicas com base na cultura, onde as instituições sociais responsáveis por ela podem diferir. Deve ser visto logo como um mecanismo para construir a realidade.

Para Felcher; Blanco; Folmer (2022), a educação teria passado por estágios históricos evolutivos até chegar à Educação 5.0 atual. As perspectivas de Filatro; Loureiro (2020), constituiria um modelo que ainda está em fase de definição teórica e seria muito baseado na versão anterior. A Educação 4.0 é definida principalmente como educação digital, na qual os alunos têm autonomia (Santos, 2019).

A Educação 5.0 não se limita apenas às Tecnologias Digitais (TD), com grande ênfase no modelo anterior, que se baseia na Indústria 4.0, mas também se conecta a Sociedade 5.0, no qual os aspectos sociais e emocionais são valorizados, incentivando as pessoas a usarem a tecnologia de maneira saudável. Os efeitos da tecnologia no cérebro humano e como o conhecimento é armazenado, relacionando a neurociência com e as habilidades socioemocionais dos professores, que permitiram mudanças no comportamento e no aproveitamento da educação (Felcher; Folmer, 2021).

Segundo Felcher, Blanco e Folmer (2022, p. 4), a Educação 5.0 é “uma abordagem educacional” amplamente, integrada a TD em ambientes onde os alunos são ativos, criativos, críticos e reflexivos e seus desejos, desafios e potencialidades são analisados com o objetivo de adquirir habilidades necessárias para sobreviver no século XXI. As avaliações das habilidades de aprendizagem de cada aluno são fundamentais. Destacam a força tendência da cultura *maker*, ou seja, aprender por meio de atividades práticas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

Se considerarmos o foco da Educação 5.0 na tecnologia em favor de uma existência de equilíbrio emocional para melhorar a qualidade de vida e adquirir experiência, a extensão universitária deve ser reforçada. A Educação Superior é composta pelo Ensino, Pesquisa e Extensão, com a última sendo uma dimensão importante na formação acadêmica, uma chance para os acadêmicos "colocarem a mão na massa", aplicando o conhecimento adquirido para ajudar a comunidade externa.

Essas tendências atuais levam as pessoas a pensarem nos valores e em melhores orientações das ferramentas que possuem. Se a transmissão ocorreu em outro momento da história. A informação era necessária, e o trabalho do professor era admirável na aquisição e aplicação desses dados em realidade de sua existência. Em meio a tanta informação, a atenção será dirigida para que tenham senso e tragam respostas para situações específicas.

Isso significa que a ênfase nas competências socioemocionais, na atribuição de significado ao conhecimento para a vida humana, no fazer permeado de intencionalidade, necessita de mudanças nas abordagens pedagógicas que promovam o protagonismo acadêmico dos alunos. É convenção no campo educacional de que a aprendizagem é mais eficaz quando aplicada na prática do que quando não ocorre sem uma postura ativa ou métodos que incentivem a proatividade, despertando a imaginação e a crítica.

2. EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO

Segundo Tarouco e Konrath (2004), os jogos educativos têm se configurado como instrumento complementar na construção e fixação de conceitos desenvolvidos em sala de aula, e uma fonte de motivação para ambos, tanto para o professor quanto para o aluno. A intenção de usar um instrumento de gamificação deve ter um objeto que corresponda à proposta educativa, para dar sentido a aprendizagem do aluno e aos objetivos educacionais do professor. Segundo Tarouco e Konrath (2004) mencionam, a criação de jogos por meio de combinações com interfaces intuitivas contendo barras de ícones que permitem inserir imagens, sons, vídeos e botões interativos, ajuda a criar alternativas educativas por usuários. Assim, a ideia de produzir um jogo pode colaborar muito com a criação e criatividade para o desenvolvimento de alternativas educacionais.

A Educação 5.0 apoia na educação com objetivo de um ensino baseado em competências, ajudando nos quatro pilares do ensino: aprender a conviver, aprender a conhecer, aprender a fazer e aprender a ser (Mello; Neto; Petrillo, 2021). Por exemplo, durante o Advento robótica o uso da tecnologia para desenvolver habilidades questões socioemocionais incentivam os professores a promoverem o desenvolvimento e consolidação dos aspectos básicos das competências emocionais, de forma intra e interpessoal, que promove sensibilidade e inteligência emocional (Mello; Neto; Petrillo, 2021).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

A Educação 5.0 reconhece que a tecnologia é apenas uma ferramenta e que os professores desempenham um papel importante no acréscimo de competências socioemocionais, fornecendo apoio, orientação e feedback aos alunos (Filtro, 2020).

Nesse sentido, a Educação 5.0 está relacionada ao importante conceito de *soft skills* constituem um pilar do acrescentamento humano. Segundo Moraes (2020), O termo *soft skills* refere-se a competências socioemocionais, comportamentais do indivíduo, cuja essência é a diversidade, a empatia, a ética e a capacidade de se comunicar, de resolver problemas, de gerenciar problemas emoções e trabalho em equipe. Em outras palavras, é o que é específico de cada indivíduo, que não pode ser medido ou registrado no programa, mas faz toda a diferença na vida pessoal e profissional de cada pessoa. Segundo Mello, Neto e Petrillo (2021), as *soft skills* são mais valorizadas no local de trabalho do que as *hard skills* habilidades que são desenvolvimentos técnicos.

Segundo Brougère (2002), uma tentativa de conectar jogo e aprendizagem na educação formal é complicada, pois os especialistas não concordam sobre a existência de tal relação. Portanto, apresenta frivolidade e convergência como critérios de divergência, respectivamente, adoção de padrões. No entanto, conclui pela convergência do jogo e do aprendizado, a partir de tendências educacionais inovadoras que colocam o aluno no centro do ensino, valorizando sua iniciativa e criatividade.

Segundo Moraes (2020), a Educação 5.0 propõe o desenvolvimento de habilidades socioemocionais importantes para o sucesso pessoal e profissional dos alunos. Segundo Barcellos (2022), criatividade é a competência de encontrar resolver problemas originais com imaginação e inovação. A Comunicação é a disposição de expressar com clareza e confiança, de ouvir e de defender o ponto de vista de outra pessoa. A cooperação é a capacidade de trabalhar em equipe, de cooperar, compartilhar ideias e recursos para alcançar um objetivo comum. O pensamento crítico é a aptidão de analisar informações, avaliar argumentos e tomar decisões justificado. Inteligência emocional direciona ao modo de identificar, compreender e gerenciar suas emoções, bem como as dos outros, com a intenção de decidir relações interpessoais saudáveis e produtivas (Barcellos, 2022).

3. JOGOS TRADICIONAIS, DIGITAIS E A APRENDIZAGEM

O uso de jogos (games) na educação tem se mostrado uma ferramenta de grande potencialidade para engajar os alunos, promover a aprendizagem ativa e desenvolver habilidades cognitivas e socioemocionais. As diretrizes para explorar o uso de games na educação necessitam (poderia) direcionar as seguintes etapas: ter objetivos claros, definir claramente os objetivos de aprendizagem que deseja alcançar e desenvolver com o uso de games em sua prática educacional. Os jogos precisam ser alinhados aos conteúdos curriculares e contribuir para o desenvolvimento das competências desejadas.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

O professor precisa de meios para escolher jogos educativos que sejam adequados à faixa etária, interesses e nível de conhecimento dos alunos e certificando de que os jogos abordam os temas e habilidades que você deseja trabalhar em sala de aula, integrar os jogos de forma significativa ao currículo escolar, relacionando as atividades do jogo com os conteúdos e objetivos de aprendizagem estabelecidos. Os jogos devem complementar e enriquecer o ensino tradicional, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e envolvente, acompanhar o progresso dos alunos durante a utilização dos jogos, observando seu desempenho, participação e nível de engajamento. Utilizando instrumentos de avaliação formativa para identificar pontos fortes e áreas que precisam de maior atenção.

O professor necessita fornecer *feedback* constante aos alunos sobre seu desempenho nos jogos, destacando conquistas e oferecendo orientações para melhorias. Incentive a persistência, o trabalho em equipe e a cooperação por meio dos jogos. Promover momentos de reflexão e discussão sobre as experiências vivenciadas nos jogos, estimulando os alunos a compartilharem suas estratégias, desafios e aprendizados, estimular a metacognição e a autoavaliação.

Ao adotar uma abordagem pedagógica baseada no uso de games na educação, é possível potencializar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais interativo, criativo e significativo para os alunos.

A educação é direcionada por transformações significativas ao longo das últimas décadas, e a Era Digital acarretou uma série de inovações que estão redefinindo a maneira como aprendemos e ensinamos. A Educação 5.0, em particular, focaliza na integração de tecnologias avançadas, como inteligência artificial, realidade aumentada e, especialmente, games, para criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, envolvente e diligente no Ensino Básico.

Os games, ou jogos eletrônicos, têm ganhado espaço nas salas de aula como ferramentas poderosas com auxílio nas atividades educacionais, pois, oferecem uma abordagem interativa e lúdica que pode transformar atividades escolares tradicionais em experiências de aprendizagem mais atraentes e motivadoras.

Nesse sentido, ao incorporar elementos de jogos em atividades educativas, como pontuações, níveis e recompensas, pode tornar o aprendizado mais divertido e competitivo de maneira saudável. Isso incentiva os alunos a se envolverem em aprendizado de forma mais proativa.

Nessa perspectiva, os Jogos podem ser projetados especificamente para fins educativos e podem ajudar os alunos a compreenderem conceitos complexos e a desenvolver habilidades práticas. Por exemplo, jogos de simulação financeira podem ensinar economia e gestão de recursos, enquanto jogos de ciência podem explicar fenômenos naturais.

Do mesmo modo, os Jogos multiplayer e colaborativos podem incentivar o trabalho em equipe, a comunicação e a resolução de problemas. Além disso, muitos jogos exigem pensamento crítico, planejamento estratégico e tomada de decisões rápidas, habilidades fundamentais para o desenvolvimento cognitivo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

Por meio de jogos educacionais, é possível personalizar o conteúdo de acordo com o ritmo e o nível de cada aluno. Plataformas de aprendizado baseadas em jogos podem analisar o desempenho individual e ajustar os desafios conforme necessário, garantindo que todos os alunos estejam engajados e progredindo.

A utilização de games na educação apresenta diversos benefícios: Engajamento: Jogos tornam o aprendizado mais interessante e envolvente. Motivação: Recompensas e progressão nos jogos incentivam os alunos a continuarem aprendendo. Desenvolvimento de Habilidades: Jogos ajudam no desenvolvimento de habilidades essenciais, como pensamento crítico e colaboração. No entanto, também existem desafios a serem considerados: Acessibilidade: Nem todas as escolas possuem infraestrutura tecnológica adequada para implementar jogos educacionais. Equilíbrio: É importante encontrar um equilíbrio entre o tempo de jogo e outras atividades educativas tradicionais. Qualidade do Conteúdo: Garantir que os jogos sejam educativamente sólidos e alinhados com os objetivos curriculares. Refazer

4. MÉTODO

A metodologia proposta direciona a uma pesquisa mista, pois visa fornecer uma visão abrangente e detalhada sobre o impacto da Era Digital e da Educação 5.0 no Ensino Básico, com foco específico no uso de games nas atividades escolares. A expectativa é que os resultados contribuam para a formulação de políticas educacionais mais eficazes e inovadoras, promovendo uma educação de qualidade e alinhada com as demandas do século XXI.

A pesquisa sobre a Era Digital e a Educação 5.0 com o emprego de games nas atividades escolares no Ensino Básico aponta meios para investigar como a incorporação de tecnologias e jogos digitais podem transformar e inovar o processo de ensino-aprendizagem. O objetivo é avaliar a eficácia, os desafios e as oportunidades proporcionadas por essas ferramentas no ambiente educacional.

4.1 Delineamento da Pesquisa

A pesquisa será dividida em fases principais: análise do tema, seleção de fontes, revisão bibliográfica, análise de dados, conclusões direcionadas na Educação 5.0 com emprego de games nas atividades escolares no ensino básico

O autor fez uma seleção de artigos científicos, livros, teses e dissertações relevantes sobre a Era Digital, Educação 5.0 e o uso de games na educação. Do mesmo modo, fez uma avaliação crítica das fontes selecionadas para compreender os principais conceitos, teorias e estudos de caso existentes.

Os autores fizeram uma crítica das informações para estabelecer uma base teórica sólida sobre o tema.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

Utilizou-se de métodos qualitativos e quantitativos para obter informações sobre o impacto dos games na aprendizagem dos estudantes, buscando análises de textos sobre o impacto da Era Digital e da Educação 5.0 no Ensino Básico. Foi realizada uma triangulação de dados, buscando combinar as diferentes fontes de dados para garantir a validade e confiabilidade dos resultados, sequencialmente fez as considerações finais do artigo.

5. CONSIDERAÇÕES

A Educação 5.0 representa um avanço significativo no modo como abordamos o ensino e a aprendizagem. O emprego de games nas atividades escolares do Ensino Básico não só moderniza o ambiente educacional, mas também prepara os alunos para um futuro em que as habilidades tecnológicas e o pensamento crítico é indispensável. Com uma implementação cuidadosa e equilibrada, os games podem ser um instrumento valioso para tornar a educação mais eficaz e divertida.

A inovação na educação é um passo essencial para formar cidadãos preparados para os desafios do século XXI, e os games, sem dúvida, têm um papel importante a desempenhar nessa jornada.

A era digital representa um avanço significativo no modo como abordamos o ensino e a aprendizagem. Este conceito vai além da simples integração de tecnologia nas salas de aula, promovendo uma abordagem que considera o desenvolvimento emocional, social e cognitivo dos alunos.

Uma das maneiras mais eficazes de implementar a Educação 5.0 é por meio do emprego de games nas atividades escolares do Ensino Básico. A utilização de jogos educacionais moderniza o ambiente educacional e torna o aprendizado mais envolvente e interativo. Além disso, essa prática prepara os alunos para um futuro em que as habilidades tecnológicas e o pensamento crítico é indispensáveis.

Jogos educacionais são envolventes, o que pode aumentar a motivação dos alunos para aprender. Eles oferecem uma maneira divertida de explorar conceitos complexos, tornando o aprendizado uma experiência mais agradável. O manuseio de jogos digitais permite que os alunos desenvolvam habilidades tecnológicas desde cedo, preparando-os para um mercado de trabalho cada vez mais digitalizado.

Muitos jogos educacionais são projetados para desafiar os jogadores a resolver problemas e pensar criticamente. Isso pode ajudar a desenvolver habilidades importantes que serão úteis em diversas áreas da vida.

Os jogos educacionais geralmente permitem que o aprendizado seja personalizado, adaptando-se ao ritmo e ao nível de cada aluno. Isso pode ajudar a atender às necessidades de aprendizado individuais e promover um progresso mais justo.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

Apesar das inúmeras vantagens, o uso de games nas escolas também oferece alguns problemas. Os jogos devem ser pedagogicamente sólidos e complementares o currículo escolar. É necessário também fornecer aos professores a formação necessária para que eles possam usar essas ferramentas de forma eficaz em suas aulas.

O equilíbrio com emprego de jogos e atividades pedagógicas também é decisivo, embora os jogos possam ser uma ferramenta útil para o ensino, eles não devem ser usados como um substituto para outros métodos de ensino; eles devem funcionar como um complemento de outros métodos de ensino. A interação humana, as conversas em sala de aula e outras atividades cotidianas permanecem.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. da S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. *In: FADEL, L. M. et al. Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural. 2014. p. 74-97.

BACICH, Lilian; MORAN, José. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. *Revista Pátio*, v. 17, n. 25, p. 45-47, 2015.

BARCELLOS, Ana. **Aprendiz de si mesmo**: reconheça, conecte e desenvolva suas habilidades socioemocionais | Soft Skills. Maringá, PR: Viseu, 2022.

BOFF, Leonardo. **Sustentabilidade**: o que é -o eu não é. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013, p.107.

BROUGÈRE, G. Lúdico e educação: novas perspectivas. *Linhas críticas*, n. 14, v. 8, p. 5-20, 2002. Disponível em: www.periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/viewFile/6491/5247. Acesso em: 18 jun. 2016.

COLL, C.; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual**: aprender e ensinas com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FELCHER, C. D. O.; BLANCO, G. S.; FOLMER, V. Educação 5.0: uma sistematização a partir de estudos, pesquisas e reflexões. *Investigação, Sociedade e Desenvolvimento*, [S. l.], v. 11, n. 13, p. e186111335264, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i13.35264. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/35264>. Acesso em: 20 fev. 2023.

FELCHER, C. D. O.; FOLMER, V. EDUCAÇÃO 5.0: Reflexões e perspectivas para sua implementação. *Revista Tecnologias Educacionais em Rede (ReTER)*, [S. l.], v. 2, n. 3, p. e5/01-15, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reter/article/view/67227>. Acesso em: 20 fev. 2023.

FILATRO, Andrea; LOUREIRO, Ana Claudia. **Novos produtos e serviços na Educação 5.0**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2020.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005. 110 p.

MELLO, Cleyson de Moraes; NETO, José Rogério Moura de Almeida; PETRILLO, Regina Pentagna. **Educação 5.0**: educação para o futuro. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2021

MEZZONETTO, C. V. et al. **Fundamentos filosóficos e sociológicos da Educação**. [Recurso Eletrônico]. Santa Maria: UFSM, NTE, UAB, 2017.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

ERA DIGITAL: UMA PERSPECTIVA CRIATIVA NA EDUCAÇÃO 5.0 COM EMPREGO DE GAMES NAS ATIVIDADES ESCOLARES NO ENSINO BÁSICO
Keila Cristina de Paiva Silva, Layla Daiane de Jesus Malheiros, Elizabeth Costa da Silva Botelho, Rodrigo Brito Sales, Divina D'arc Moreira de Oliveira, Amanda Claudino Machado Jahn

MOITA NETO, José Machado; SANTOS, Karine dos. A perspectiva ambiental no curso de Licenciatura em Física da UFPI: reflexões sobre o atual Projeto Político Pedagógico. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 33, p. 1-4, 2011.

MOITA, F. S. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração@**. Campinas: Alínea, 2007. 194 p.

MORAES, E. C. Reflections on Soft Skills and their interfaces with BNCC in the context of Remote. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 10, 2020.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012. 576 p.

QEDU. **Taxas de rendimento do Ideb**. [S. l.]: QEDU, 2016. Disponível em: www.qedu.org.br/brasil/taxas-rendimento.

SANTOS, A. E.; OLIVEIRA, C. A.; CARVALHO, E. N. **Educação 5.0: uma nova abordagem de ensino aprendizagem no contexto educacional**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação em Gestão, Supervisão e Orientação Escolar) – Faculdades IDAAM, Manaus, AM, 2019. Disponível em: <http://repositorio.idaam.edu.br/jspui/handle/prefix/1112>. Acesso em: 20 fev. 2023.

SANTOS, F. M. A positive theory of social entrepreneurship. **Journal of Business Ethics**, v. 111, p. 335–351, 2012.

SILVA, M. do C. **Professores usuários de tecnologias: concepções e usos em contextos educacionais**. 2014. 146f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

TAROUCO, L. M. R.; KONRATH, M. L. P.; ROLAND, L. C. O professor como desenvolvedor de seus próprios jogos educacionais: até onde isso é possível. *In: XV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação–SBIE*, 2004.