

# VI ENCONTRO DOS DISCENTES DO MESTRADO EM EDUCAÇÃO

“EDUCAÇÃO E CULTURA EM CONEXÃO:  
saberes em diálogo na Amazônia Transfronteiriça”

Boa Vista-RR, de 05 a 07 de novembro de 2025

## GT 5: “Tecnologia Educacional”

### EDUCAÇÃO 4.0 NA PRÁTICA-UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM GAMIFICAÇÃO E METODOLOGIAS ATIVAS

Célia Cristiane de Oliveira Moura (UERR)<sup>1</sup>

[celia.moura@alunos.uerr.edu.br](mailto:celia.moura@alunos.uerr.edu.br)

Roseli Bernardo Silva dos Santos (UERR)<sup>2</sup>

[roseli@ifrr.edu.br](mailto:roseli@ifrr.edu.br)

**Palavras- chave:** Educação 4.0. Metodologias Ativas. Gamificação

#### Introdução

Este relato de experiência descreve a realização da Oficina: “Educação 4.0: desafios e perspectivas” ministrada em um dia de campo num Colégio Estadual Militarizado localizado em Boa Vista, Estado de Roraima. A oficina foi organizada em oito aulas, sendo quatro ministradas para turmas do 9º Ano do Ensino Fundamental no turno matutino e quatro para turmas da 2ª Série do Ensino Médio no turno vespertino. O objetivo foi refletir com os estudantes sobre as mudanças na educação a partir da integração de tecnologias digitais, discutir o conceito de Educação 4.0 e estimular uma visão crítica e criativa sobre o uso pedagógico das tecnologias em sala de aula. A proposta buscou ainda fomentar o protagonismo estudantil e ampliar as reflexões acerca do papel da tecnologia na educação e na sociedade atual.

A justificativa para a realização desta oficina decorreu da necessidade de aproximar a prática pedagógica das demandas contemporâneas, e surgiu no âmbito da disciplina Formação e Trabalho Docente: Tendências e Abordagens, do Mestrado Acadêmico em Educação, do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual de Roraima-UERR e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Roraima-IFRR sob orientação das Professoras Dra. Raimunda Gomes da Silva e Dra. Roseli Bernardo Silva dos Santos. Durante as discussões nesta disciplina os mestrandos propuseram a formatação do Projeto de Extensão que fora denominado: “Docência em Movimento: Práticas Inovadoras, Tecnologias e Formação na Construção de Saberes da Educação Básica” no formato de oficinas temáticas, o qual foi abraçado pela comunidade escolar.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Educação PPGE UERR/IFRR, Especialista em Pedagogia Escolar (FACINTER/IBPEX)

<sup>2</sup> Doutora em Ciências Sociais (Unisinos)



### Educação 4.0: a implementação

A Educação 4.0 surge como uma resposta às mudanças provocadas pela transformação digital e pela necessidade de preparar o estudante para o século XXI, promovendo competências cognitivas, socioemocionais e digitais (Bacich; Moran, 2018). Diferente do modelo tradicional, que prioriza a transmissão de conteúdos, a Educação 4.0 valoriza a personalização da aprendizagem, permitindo que cada estudante siga seu ritmo, explore seus interesses e desenvolva habilidades de forma individualizada. Um dos pilares da Educação 4.0 é o uso de tecnologias emergentes, que inclui desde ferramentas digitais e plataformas interativas até ambientes de realidade aumentada, inteligência artificial e gamificação (Kenski, 2018). Essas tecnologias facilitam tanto o acesso, como oferecem possibilidades de interação, experimentação e colaboração, o que torna o processo de aprendizagem mais dinâmico, significativo e conectado à realidade dos estudantes. As metodologias ativas representam outra dimensão central da Educação 4.0, visto que colocam o estudante no centro do processo educativo (Bacich, Moran, 2018; Valente, 2016), pois os incentivam a refletir, investigar, criar e resolver problemas reais. Nesse contexto o professor atua como mediador, orientando e motivando a participação ativa dos estudantes. Em síntese, a Educação 4.0 representa um modelo educativo inovador, pautado na integração entre tecnologia, metodologias ativas e personalização, promovendo aprendizagem significativa, colaborativa e transformadora. Neste contexto a oficinas temáticas surgem como uma estratégia eficaz para engajar os estudantes, permitindo a aplicação prática de conteúdos de forma lúdica, interativa e colaborativa (Freitas; Vasconcelos, 2020).

Desta forma a oficina “Educação 4.0: desafios e perspectivas” foi efetivada no Colégio Militarizado em 4 momentos:

- ✓ Recepção e apresentação: em formato de roda de conversa foram feitas as devidas apresentações da professora e dos estudantes.
- ✓ Diagnóstico inicial: em formato de roda de conversa foi feito o levantamento de conhecimentos prévios e identificação de experiências significativas dos estudantes.
- ✓ Apresentação do tema com apoio de slides: em formato de exposição dialogada foi realizada a contextualização da Educação 4.0, a sua relação com a Indústria 4.0, com a sociedade digital e com as novas demandas da educação.



# VI ENCONTRO DOS DISCENTES DO MESTRADO EM EDUCAÇÃO

## “EDUCAÇÃO E CULTURA EM CONEXÃO: saberes em diálogo na Amazônia Transfronteiriça”

Boa Vista-RR, de 05 a 07 de novembro de 2025

✓ Atividade interativa de Gamificação: foi fornecido aos alunos um QR Code para acessarem através de seus celulares uma plataforma digital para a realização de um *Quizizz* sobre o conteúdo explicado. O jogo interativo ranqueou os estudantes que melhor pontuaram, os quais ganharam uma bonificação como forma de incentivo pela participação na atividade.

✓ Encerramento: momento de reflexão e análise crítica sobre o trabalho feito. Foi perguntado aos estudantes se eles conseguiram aprender com a metodologia aplicada e, fizemos também os agradecimentos pela acolhida com o trabalho proposto e participação de todos.

Podemos perceber que a atividade estimulou a atenção, a competitividade saudável e a participação ativa dos estudantes, uma vez que ao final o estudante que melhor pontuou recebeu a aprovação pública por seu empenho e um chocolate como reconhecimento simbólico, valorizando sua dedicação ao trabalho. As reações dos estudantes ao realizarem a tarefa diretamente nos seus celulares com dinamicidade de imagem e som demonstraram que o desconhecimento inicial cedeu lugar à curiosidade e ao desejo de aprofundamento, evidenciando o potencial da gamificação como estratégia pedagógica e eficaz.

A realização da oficina “Educação 4.0: desafios e perspectivas” representou uma oportunidade significativa de aproximação entre práticas pedagógicas inovadoras e a realidade dos estudantes, marcada pela presença constante das tecnologias digitais. Ao longo das etapas desenvolvidas foi possível perceber o impacto positivo da abordagem adotada, especialmente no que diz respeito ao engajamento, à curiosidade e à participação ativa dos estudantes. A interação direta com os conteúdos e a participação em atividades lúdicas e interativas permitiu que os estudantes se sentissem protagonistas do próprio aprendizado. Concluímos que a inserção de metodologias inovadoras no contexto escolar fortalece não apenas a aquisição de conhecimentos e habilidades, mas também o vínculo entre professor e estudante. A experiência reafirma que o uso consciente da tecnologia pode ser um aliado potente na construção de aprendizagens mais dinâmicas, contextualizadas e inclusivas. Outrossim demonstrou que práticas pedagógicas que unem inovação, ludicidade e reflexão crítica contribuem para uma educação mais significativa e motivadora, capaz de despertar o interesse dos estudantes e de promover experiências de aprendizagem que vão além do conteúdo formal.

### Referências



# VI ENCONTRO DOS DISCENTES DO MESTRADO EM EDUCAÇÃO

“EDUCAÇÃO E CULTURA EM CONEXÃO:  
saberes em diálogo na Amazônia Transfronteiriça”

Boa Vista-RR, de 05 a 07 de novembro de 2025

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, Lilian. **Educação 4.0: desafios e possibilidades para a formação docente**. Porto Alegre: Penso, 2020.

COLÉGIO ESTADUAL MILITARIZADO DR. LUIZ RITTLER BRITO DE LUCENA. **Projeto Político-Pedagógico 2023**. Boa Vista: CEMLRBL, 2023.

FERREIRA, Ana Paula; SILVA, Carlos Eduardo. **Inclusão digital na escola pública: desafios e estratégias pedagógicas**. São Paulo: Cortez, 2020.

FREITAS, Maria; VASCONCELOS, Ana. **Oficinas temáticas e aprendizagem significativa: experiências em contextos escolares**. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

INSTITUTO FEDERAL DE RORAIMA (IFRR). **Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado em Educação**. Boa Vista: IFRR, 2025.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2018.

LIMA, Renata; CUNHA, Marcelo. **Tecnologia e educação: práticas inclusivas em contextos periféricos**. Rio de Janeiro: Wak, 2021.

OLIVEIRA, Rafael; MACEDO, Carla. **Práticas pedagógicas inclusivas em escolas públicas: estratégias de engajamento e aprendizagem**. São Paulo: Cortez, 2021.

SANTOS, Eliane; PIMENTA, Selma. **Educação inclusiva: princípios, práticas e desafios**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2019.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE RORAIMA (UERR). **Projeto de Extensão Docência em Movimento: Práticas Inovadoras, Tecnologias e Formação na Construção de Saberes da Educação Básica**. Boa Vista: UERR, 2025.

VALENTE, José Armando. **Educação, tecnologias e aprendizagem: aproximando o ensino do século XXI**. São Paulo: Loyola, 2016.

