

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

## APRENDER COM TECNOLOGIAS: IMPLICAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E SOCIOEMOCIONAL

DOI: 10.5281/zenodo.17335927

Roberto Carlos Cipriani<sup>1</sup>

### RESUMO

O uso de jogos digitais no desenvolvimento de habilidades socioemocionais tem sido uma área de crescente interesse na educação, proporcionando um ambiente interativo que favorece o aprendizado de competências essenciais como empatia, trabalho em equipe, resiliência e tomada de decisões. Este estudo teve como objetivo analisar como os jogos digitais foram utilizados como ferramentas pedagógicas para fortalecer essas competências nos anos finais do Ensino Fundamental. A pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem bibliográfica sobre o impacto dos jogos digitais no desenvolvimento socioemocional dos alunos, identificando os jogos mais eficazes, os desafios enfrentados na implementação dessa prática e as estratégias pedagógicas adotadas. A fundamentação teórica foi embasada em autores como Ferreira e Costa (2022), Oliveira e Pereira (2020), Ramires et al. (2024) e Santos e Almeida (2020), que indicaram que os jogos digitais poderiam contribuir significativamente para o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes. No entanto, também foram apontados desafios, como a

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

necessidade de infraestrutura adequada, formação docente e adaptação dos jogos ao currículo escolar. Os resultados encontrados demonstraram que, quando integrados de forma planejada e alinhados às diretrizes educacionais, os jogos digitais poderiam ser eficazes no desenvolvimento das habilidades socioemocionais dos estudantes. Além disso, a pesquisa destacou a importância da mediação docente constante e o envolvimento das famílias, para garantir o uso equilibrado e produtivo dos jogos digitais. As conclusões sugeriram que os jogos digitais, quando implementados de maneira colaborativa e com planejamento, têm o potencial de promover um aprendizado mais dinâmico e alinhado às necessidades educacionais contemporâneas, sendo um recurso relevante para a formação integral dos alunos.

Palavras-chave: Jogos digitais. Habilidades socioemocionais. Educação. Metodologias pedagógicas. Nível educacional.

## ABSTRACT

The use of digital games in the development of socio-emotional skills has been an area of growing interest in education, providing an interactive environment that favors the learning of essential skills such as empathy, teamwork, resilience, and decision-making. This study aimed to analyze how digital games were used as pedagogical tools to strengthen these skills in the final years of elementary school. The research was conducted through a bibliographic approach on the impact of digital games on the socio-emotional development of students, identifying the most effective games, the challenges faced in implementing this practice, and the pedagogical strategies adopted. The theoretical foundation was based on authors such as

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Ferreira and Costa (2022), Oliveira and Pereira (2020), Ramires et al. (2024), and Santos and Almeida (2020), who indicated that digital games could significantly contribute to the cognitive and social development of students. However, challenges were also pointed out, such as the need for adequate infrastructure, teacher training, and adaptation of games to the school curriculum. The results showed that, when integrated in a planned manner and aligned with educational guidelines, digital games could be effective in developing students' socio-emotional skills. Furthermore, the research highlighted the importance of constant teacher mediation and family involvement to ensure balanced and productive use of digital games. The conclusions suggested that digital games, when implemented collaboratively and with planning, have the potential to promote more dynamic learning aligned with contemporary educational needs, being a relevant resource for the comprehensive education of students.

Keywords: Digital games. Socio-emotional skills. Education. Pedagogical methodologies. Educational level.

## INTRODUÇÃO

O uso de jogos digitais no desenvolvimento de habilidades socioemocionais tem se destacado na educação, pois proporciona um ambiente interativo e imersivo que favorece o aprendizado de competências essenciais ao ser humano, como empatia, trabalho em equipe, resiliência e tomada de decisões. Esses jogos estimulam o engajamento dos alunos, permitindo que enfrentem desafios, tomem decisões e colaborem com colegas em um espaço seguro para experimentação e aprendizado. Além disso, por meio da ludicidade, os jogos possibilitam que os estudantes desenvolvam a

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

capacidade de lidar com frustrações, aprendam a respeitar regras e aprimorem a comunicação interpessoal, fatores essenciais para a convivência social e o crescimento emocional.

A relação entre jogos digitais e desenvolvimento socioemocional insere-se em um contexto educacional mais amplo, no qual as metodologias ativas e o uso de tecnologia na aprendizagem ganham cada vez mais espaço. Os jogos digitais permitem a simulação de cenários diversos, possibilitando que os alunos experimentem diferentes papéis sociais, além de desenvolverem estratégias para solucionar problemas, o que contribui para a construção da autonomia e do pensamento crítico. Além disso, os jogos favorecem a adaptação a diferentes situações, estimulando o pensamento flexível e a resiliência diante de desafios inesperados. Dessa forma, a utilização desses recursos tecnológicos pode ser vista como uma ferramenta complementar ao ensino tradicional, promovendo um aprendizado mais dinâmico e alinhado às necessidades contemporâneas.

Apesar dos benefícios, a integração dos jogos digitais na educação exige planejamento e acompanhamento para garantir um uso equilibrado e produtivo. O excesso de tempo em frente às telas, a escolha inadequada dos jogos e a falta de mediação pedagógica podem comprometer os resultados esperados, sendo necessário um olhar atento dos educadores para selecionar recursos alinhados aos objetivos pedagógicos. Dessa forma, é essencial que professores e responsáveis escolham jogos que promovam o desenvolvimento das habilidades socioemocionais e incentivem reflexões sobre as experiências vivenciadas no ambiente virtual. A mediação docente deve ser constante, incentivando debates sobre valores, ética e cooperação,

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

garantindo que a tecnologia seja utilizada como um instrumento de aprendizagem significativo e transformador.

Além do papel dos professores, a participação dos pais e responsáveis na mediação do uso dos jogos digitais também se mostra fundamental. O diálogo entre escola e família pode contribuir para o estabelecimento de limites saudáveis, garantindo que o tempo dedicado aos jogos seja equilibrado com outras atividades importantes, como interações sociais presenciais, prática de esportes e leitura. Dessa maneira, a introdução dos jogos digitais na educação deve ser realizada de forma colaborativa, envolvendo todos os agentes responsáveis pelo desenvolvimento das crianças e adolescentes.

Embora existam pesquisas que destacam os benefícios da gamificação na aprendizagem cognitiva, há uma lacuna no aprofundamento sobre seu impacto no desenvolvimento emocional e social dos estudantes. Diante disso, este estudo visa contribuir para a compreensão de como os jogos digitais podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para fortalecer tais competências.

O estudo se alinha ao campo da educação e tecnologia, pois analisa metodologias inovadoras que podem ser aplicadas no ensino fundamental, auxiliando professores na criação de estratégias para potencializar o aprendizado socioemocional. O crescente interesse acadêmico sobre o impacto dos jogos na aprendizagem reforça a necessidade de estudos que buscam compreender a relação entre a tecnologia e o desenvolvimento humano, especialmente no que tange às habilidades socioemocionais. Esse

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

campo de estudo torna-se ainda mais relevante quando se considera a necessidade de preparar os estudantes para uma sociedade cada vez mais interconectada e complexa, na qual habilidades como colaboração e comunicação são essenciais para o sucesso pessoal e profissional.

O objetivo geral da pesquisa foi analisar, por meio da pesquisa bibliográfica, o desenvolvimento das competências socioemocionais dos estudantes nos anos finais do Ensino Fundamental, considerando as abordagens pedagógicas e os desafios enfrentados na implementação dessa prática educacional. Além disso, a análise buscou identificar práticas recomendadas por especialistas e docentes que já utilizam os jogos digitais em suas abordagens pedagógicas, bem como os efeitos percebidos na interação e no desempenho dos alunos.

Os objetivos específicos deste estudo foram analisar, com base na literatura existente, o impacto dos jogos digitais no desenvolvimento das competências socioemocionais dos alunos no ensino fundamental, bem como identificar quais tipos de jogos digitais são mais eficazes para estimular habilidades socioemocionais como empatia, resiliência, trabalho em equipe e tomada de decisões.

Além disso, o estudo buscou explorar os principais desafios e barreiras relatados na literatura em relação à implementação dos jogos digitais na educação, incluindo aspectos como infraestrutura, formação docente e adesão dos estudantes. Também foi analisado o papel das estratégias pedagógicas e metodológicas que têm sido recomendadas para integrar os

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

jogos digitais de maneira eficaz no desenvolvimento socioemocional dos alunos.

Dessa forma, a presente pesquisa visou contribuir para um debate mais aprofundado sobre o papel dos jogos digitais na educação e sua capacidade de promover o desenvolvimento integral dos estudantes. A partir dos resultados obtidos, espera-se que educadores, gestores e formuladores de políticas educacionais possam ter subsídios para implementar estratégias mais eficazes e alinhadas às demandas contemporâneas do ensino e da aprendizagem.

A pesquisa foi fundamentada em autores que discutem a relação entre jogos digitais e aprendizagem socioemocional, como Ferreira e Costa (2022), Oliveira e Pereira (2020), Ramires et al. (2024) e Santos e Almeida (2020). Esses estudos indicaram que os jogos digitais podem favorecer o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, além de contribuir para o engajamento escolar. No entanto, também apontaram desafios, como a necessidade de infraestrutura adequada, formação docente e adaptação dos jogos ao currículo escolar.

O trabalho foi estruturado em capítulos, sendo o primeiro a apresentação do referencial teórico, abordando a importância das competências socioemocionais e o papel dos jogos digitais no ensino. O segundo capítulo discute a metodologia adotada na pesquisa. O terceiro capítulo traz a análise dos estudos analisados, destacando as principais contribuições e desafios encontrados. Por fim, as considerações finais apresentam os resultados

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

alcançados, reforçando a relevância dos jogos digitais na promoção das competências socioemocionais e sugerindo caminhos para futuras pesquisas.

Os resultados indicaram que os jogos digitais, quando integrados de forma planejada e alinhados às diretrizes educacionais, podem contribuir significativamente para o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. Dessa forma, este estudo trouxe subsídios teóricos e práticos para educadores e pesquisadores interessados em explorar o potencial dos jogos digitais no ambiente escolar.

Os jogos digitais oferecem um ambiente dinâmico e interativo que estimula a colaboração, a empatia, o pensamento crítico e a resiliência. No contexto dos anos finais do Ensino Fundamental, essa ferramenta tecnológica contribui para a formação integral dos alunos, preparando-os para desafios dentro e fora da escola. A leitura deste texto revela como os jogos podem fortalecer as competências socioemocionais e transformar a experiência de aprendizagem.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A educação digital tem se consolidado como um elemento fundamental no cenário educacional contemporâneo. O avanço das tecnologias e o acesso cada vez maior a dispositivos digitais transformaram a forma como o conhecimento é construído, compartilhado e aplicado no ambiente escolar. Dessa forma, é essencial compreender como essas mudanças impactam o ensino e a aprendizagem, especialmente nos anos finais do Ensino Fundamental, etapa crucial para o desenvolvimento acadêmico e social dos estudantes.

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

A educação digital representa uma mudança de paradigma transformadora no campo da educação. Abrange a integração de tecnologias digitais, como computadores, tablets, quadros interativos e plataformas online nas práticas de ensino e aprendizagem, esta evolução alterou fundamentalmente as metodologias educacionais tradicionais, oferecendo oportunidades sem precedentes para melhorar o acesso, o envolvimento e as experiências de aprendizagem personalizadas. De acordo com Aureliano e Queiroz (2023), a aplicação da educação digital supera as barreiras geográficas, permitindo aos alunos aceder a recursos educativos e participar em aulas interativas, independentemente da sua localização. Além disso, a natureza dinâmica e interativa das ferramentas digitais permite aos educadores adaptar o ensino aos estilos, preferências e ritmos de aprendizagem individuais, promovendo assim uma maior inclusão e eficácia no processo de aprendizagem.

À medida em que a tecnologia continua a avançar a um ritmo rápido, a tecnologia utilizada na educação permanece na vanguarda da inovação educativa, moldando o futuro da aprendizagem e capacitando alunos de todas as idades para prosperarem na era digital (Aureliano e Queiroz, 2023, p.14).

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Segundo Hehir et al. (2021), a educação digital desempenha um papel fundamental ao dotar os alunos das competências e conhecimentos necessários para navegar nas complexidades do mundo digital. No atual cenário tecnológico, em rápida evolução e com a informação facilmente acessível e disseminada, a inclusão digital é mais crucial do que nunca (Vassilakopoulou & Hustad, 2023). Um dos principais benefícios da educação digital é a sua capacidade de capacitar os alunos para avaliar criticamente as informações online (Burbach et.al., 2019), pois diante da proliferação de notícias falsas e a desinformação, os estudantes precisam desenvolver competências para discernir fontes credíveis de fontes não fiáveis. De acordo com Burbach et al. (2019), a educação digital fornece-lhes as ferramentas para analisar conteúdo, verificar fontes e pensar criticamente sobre as informações que encontram.

A educação digital e o letramento digital são conceitos interligados e fundamentais para a formação de indivíduos na sociedade contemporânea. De acordo com Kenski (2012, p.24), “a educação digital refere-se ao processo de ensino e aprendizagem mediado por tecnologias digitais, proporcionando novas formas de acesso ao conhecimento e à comunicação”. Já o letramento digital, conforme Ribeiro (2020, p.11), “envolve a capacidade de compreender, interpretar e produzir textos e informações em ambientes digitais, promovendo a autonomia e a criticidade no uso dessas tecnologias”.

A pesquisa de Buckingham (2007) reforça que o letramento digital não se trata apenas de aprender a operar dispositivos tecnológicos, mas de entender os processos de comunicação, interação e produção de sentido nos meios

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

digitais. Essa perspectiva amplia a compreensão sobre a necessidade de uma abordagem educacional que integre o uso de tecnologias à formação crítica dos estudantes.

Portanto, para que a educação digital seja eficaz, é essencial que contemple o desenvolvimento do letramento digital. Como destaca Moran (2013), a inserção das tecnologias na educação deve estar acompanhada de estratégias pedagógicas que incentivem a reflexão e o pensamento crítico dos alunos. Assim, a construção de práticas pedagógicas que articulem esses conceitos se torna indispensável para o contexto educacional atual.

A educação digital aborda questões como segurança e proteção online. Os alunos aprendem sobre os riscos associados à internet, incluindo golpes digitais, roubo de identidade e cyberbullying (Lin & Yu, 2023). Ao compreender esses perigos, eles podem tomar medidas proativas para proteger a si mesmos e às suas informações pessoais online. Segundo Wei et al. (2020), a educação digital está no auxílio aos alunos a navegar em dilemas éticos e a fazer escolhas responsáveis no domínio digital. Tópicos como etiqueta online, direitos de privacidade e cidadania digital são componentes integrantes dos currículos de educação digital. Ao promover o comportamento ético e o uso responsável da tecnologia, a educação digital promove um ambiente online mais seguro e inclusivo.

No atual cenário digital em rápida evolução, a educação digital aproveita o poder da tecnologia para revolucionar os paradigmas tradicionais de ensino e aprendizagem, quebrando barreiras de tempo, espaço e acesso. Desde flexibilidade e acessibilidade até experiências de aprendizagem

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

personalizadas e maior envolvimento, os benefícios da educação digital são vastos e variados.

A educação digital expandiu significativamente o acesso à educação, quebrando barreiras geográficas e permitindo que alunos de diversas origens tenham acesso a recursos e oportunidades educacionais de alta qualidade. Através de cursos online, salas de aula virtuais e aplicações educativas, os indivíduos podem participar na aprendizagem a qualquer hora, em qualquer lugar, independentemente da sua localização ou estatuto socioeconômico. De acordo com Timotheou et al. (2023), o acesso à informação é um dos benefícios mais significativos da educação digital. Em ambientes educacionais tradicionais, o acesso à informação era muitas vezes limitado aos livros didáticos e conhecimento dos professores.

A internet facilita conexões com indivíduos e instituições de diversas origens culturais, linguísticas e geográficas, proporcionando aos alunos acesso a uma comunidade global de alunos e especialistas. Através de fóruns online, projetos colaborativos e intercâmbios virtuais, os alunos podem obter informações sobre diferentes culturas, perspectivas e visões de mundo, enriquecendo sua compreensão de questões globais complexas (Timotheou, et al. 2023).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a descentralização da informação, que surge principalmente com o avanço das tecnologias digitais e da internet, e a facilitação do acesso, conteúdos inadequados tornam-se acessíveis a todos, apresentando um novo

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

desafio: ensinar a essa nova geração de alunos o uso adequado dessas tecnologias (Timotheou et al., 2023). Portanto, embora a internet e as tecnologias digitais tenham revolucionado a forma como a informação é acessada e disseminada, democratizando o conhecimento e expandindo as oportunidades de aprendizagem, grande parte desse potencial é perdida pela imaturidade de seus usuários. Assim, destaca-se a importância da inclusão de todos no ensino digital (Harracá et al., 2023).

Antigamente, a possibilidade de fazer um curso em uma universidade estrangeira era um privilégio de poucos, restrito a uma pequena parcela da população com acesso a recursos e oportunidades. Porém, na era digital, essa realidade mudou, principalmente no contexto da educação básica. Atualmente, temos plataformas educacionais online à disposição, oferecidas pelas mais renomadas universidades do mundo, que disponibilizam conteúdo interativo para a capacitação profissional, o aprimoramento acadêmico e a ampliação do conhecimento em diversas áreas do saber. Essas ferramentas não só envolvem os alunos, mas também potencializam a compreensão e a retenção das informações. Um fator interessante é que muitos desses recursos estão disponíveis de forma gratuita, permitindo que qualquer estudante tenha acesso a um ensino de alta qualidade, independentemente de sua localização ou condição financeira (Timotheou, et al., 2023).

A Inteligência Artificial (IA) é um campo da computação que visa criar sistemas capazes de realizar tarefas que, tradicionalmente, exigiriam inteligência humana, como reconhecimento de fala, tomada de decisões, reconhecimento de padrões e aprendizado a partir de dados. De acordo com Russell e Norvig (2016), a IA envolve a criação de algoritmos que permitem

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

uma máquina aprender, adaptar-se e realizar funções cognitivas complexas, como um ser humano. As tecnologias de IA incluem aprendizado de máquina (machine learning), redes neurais e processamento de linguagem natural, que são usadas em uma variedade de contextos, incluindo a educação.

A relação entre IA e educação digital é crescente, pois a IA oferece ferramentas para personalizar o ensino, otimizar o aprendizado e adaptar-se às necessidades específicas de cada aluno. Sistemas de IA, como tutores virtuais e plataformas de aprendizagem adaptativa, podem analisar os dados dos alunos em tempo real para fornecer feedback personalizado, ajustando o conteúdo de acordo com o ritmo e as dificuldades de cada estudante (Luckin et al., 2016). A IA também pode automatizar tarefas administrativas, liberando os educadores para focarem em interações mais significativas com os alunos.

Quanto ao letramento digital, esse conceito refere-se à habilidade de usar, entender e criar tecnologias digitais de forma crítica e eficaz, o que é essencial no contexto atual de educação. O letramento digital vai além do simples manuseio de ferramentas tecnológicas, abrangendo a capacidade de analisar informações digitais de forma crítica, compreender as implicações éticas e sociais do uso dessas tecnologias, utilizá-las para resolver problemas e criar conhecimentos. Nesse sentido, a IA desempenha um papel importante, pois permite que os alunos se envolvam em um processo de aprendizado mais profundo e dinâmico, desenvolvendo habilidades necessárias para navegar no mundo digital com eficácia (Selwyn, 2016).

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

O paradigma do aprendizado personalizado, aliado à Inteligência Artificial (IA), emerge como uma estratégia promissora para otimizar a eficácia do ensino escolar. Tradicionalmente, os ambientes educacionais adotaram abordagens homogêneas de instrução, negligenciando as discrepâncias individuais entre os alunos, tais como aptidões, estilos de aprendizagem e preferências cognitivas (Lin & Yu 2023). No entanto, o aprendizado personalizado, fundamentado na análise preditiva e prescritiva da IA, visa mitigar essa lacuna, proporcionando intervenções educacionais adaptadas às características distintas de cada estudante.

O ChatGPT 4.0 é uma tecnologia avançada de Inteligência Artificial (IA) desenvolvida pela OpenAI, que utiliza modelos de linguagem baseados em redes neurais profundas para gerar texto e interagir de maneira fluida e natural com os usuários. Lançado em março de 2023, o ChatGPT 4.0 é uma evolução das versões anteriores, oferecendo maior capacidade de compreensão de contexto, respostas mais precisas e uma comunicação mais eficiente. Ele é capaz de processar e gerar textos em múltiplos idiomas, responder a perguntas, resolver problemas complexos e até mesmo realizar tarefas criativas como composição de textos ou explicações detalhadas de conceitos.

A IA desempenha um papel instrumental ao viabilizar a coleta, análise e interpretação de vastos conjuntos de dados relativos ao desempenho acadêmico, comportamental e motivacional dos alunos. Por meio de algoritmos de aprendizado de máquina e técnicas de mineração de dados, a IA é capaz de discernir padrões e tendências individuais, identificando áreas

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

de competência, lacunas de conhecimento e modalidades de aprendizagem preferenciais (Mai et al., 2024).

Um dos principais méritos do aprendizado personalizado é a maximização do potencial educacional de cada aluno. Ao customizar os conteúdos curriculares, estratégias pedagógicas e recursos de apoio conforme as necessidades específicas de aprendizagem de cada indivíduo, a abordagem personalizada promove a equidade e a inclusão, alinhada com os princípios da educação diferenciada (Mai et al., 2024). Adicionalmente, o modelo personalizado fomenta a autonomia e o protagonismo discente, facultando aos alunos o controle sobre seu processo de aprendizagem.

De acordo com Lin e Yu (2023), ao adaptar o ritmo, o percurso e os objetivos de estudo conforme as preferências individuais, a IA promove um engajamento mais profundo e uma motivação intrínseca, potencializando a eficácia da aprendizagem. Outro benefício tangível do aprendizado personalizado reside na otimização dos recursos educacionais. Ao direcionar investimentos e intervenções pedagógicas de forma precisa e estratégica, as instituições de ensino podem potencializar o retorno sobre o investimento, maximizando a eficiência operacional e a eficácia educacional. Todavia, Lin e Yu (2023) ressaltam que é imperativo salientar que o emprego da IA no aprendizado personalizado suscita considerações éticas e desafios regulatórios. Questões relativas à privacidade dos dados, equidade no acesso à tecnologia e viés algorítmico demandam uma abordagem cautelosa e proativa por parte das partes interessadas no ecossistema educacional.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

A educação digital tem desempenhado um papel fundamental na preparação dos estudantes para um mundo cada vez mais tecnológico e globalizado. Ao incorporar as novas ferramentas tecnológicas no processo educacional, a educação digital não apenas equipa os alunos com habilidades técnicas essenciais, mas também os capacita a se adaptarem e prosperarem em um ambiente em constante evolução (Hehir et al., 2021).

De acordo com Hehir et al. (2021), um dos principais benefícios da educação digital é a capacidade de familiarizar os alunos com as novas ferramentas e tecnologias que estão moldando o mundo ao seu redor. Segundo Bates et al. (2020), a introdução de conceitos como programação, inteligência artificial, análise de dados e realidade virtual pode ser aplicada ao longo de diferentes etapas da Educação Básica. No Ensino Fundamental, especialmente nos anos finais, essas competências começam a ser introduzidas de forma mais estruturada, permitindo que os estudantes compreendam conceitos digitais básicos. Já no Ensino Médio, esses temas podem ser aprofundados com disciplinas específicas, preparando os alunos para o mercado de trabalho e para um futuro mais tecnológico. Dessa forma, os estudantes desenvolvem habilidades essenciais, tornando-se cidadãos digitais mais responsáveis e informados.

A educação digital tem o potencial de melhorar significativamente o engajamento dos alunos em relação às metas de aprendizado (Hehir et al., 2021). Por meio do uso de plataformas de aprendizado online, aplicativos educacionais interativos e recursos multimídia, os estudantes são incentivados a assumir um papel mais ativo em sua própria educação. Com essas ferramentas, eles têm a liberdade de explorar tópicos de interesse,

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

avançar no próprio ritmo e acessar uma variedade de recursos que se adequam ao seu estilo de aprendizagem. Esse processo favorece a autogestão e a responsabilidade pelo próprio aprendizado, preparando-os para enfrentar os desafios e oportunidades que surgirão ao longo de suas vidas.

O incentivo à autogestão pessoal dos alunos é um aspecto crucial no contexto do ensino a distância, especialmente considerando as características únicas dessa modalidade educativa. Contudo, embora a tecnologia incentive o aluno a ser responsável, se não for bem orientado, ele pode acabar se desvirtualizando<sup>2</sup> pelas distrações oferecidas pelas ferramentas (Hehir et al., 2021).

A educação digital está repleta de ferramentas e recursos, desde plataformas de aprendizado até aplicativos e multimídia interativa. A capacidade de gerir esses recursos tecnológicos de maneira eficiente é outro aspecto da autogestão. De acordo com Hehir et al. (2021), os alunos precisam aprender a selecionar ferramentas que complementam e enriquecem seu processo de aprendizado, além de evitar distrações digitais que possam surgir com o uso intensivo de tecnologia.

Estudantes que desenvolvem a capacidade de gerir seu próprio aprendizado estão melhor preparados para continuar sua educação formal e informal ao longo da vida (Hehir et al., 2021).

A educação digital equipa os alunos com competências essenciais do século XXI, necessárias para o sucesso na força de trabalho moderna. Através da inclusão digital, do pensamento crítico, da resolução de problemas, da

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

criatividade e da colaboração, os alunos desenvolvem as competências necessárias para prosperar numa economia baseada no conhecimento e para se adaptarem aos avanços tecnológicos em rápida mudança (Falloon, 2020).

Segundo Tzafilkou et al. (2022), a alfabetização digital tornou-se indispensável para o sucesso na educação de hoje, com consequências no trabalho e na vida dos alunos. Os alunos devem ser proficientes no uso de ferramentas digitais, na navegação em recursos online e na avaliação crítica da informação digital. Precisam desenvolver a sensibilização para a cibersegurança, a cidadania digital ética e a capacidade de adaptação às tecnologias emergentes.

As competências digitais referem-se ao conjunto de habilidades e conhecimentos necessários para utilizar as tecnologias digitais de forma eficaz, crítica e responsável. Elas envolvem habilidades técnicas, como o uso de ferramentas digitais, programação e análise de dados, mas também incluem o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, como pensamento crítico, resolução de problemas e comunicação online (Jenkins et al., 2009). O ensino por competências, por sua vez, busca proporcionar aos alunos as condições para desenvolver essas capacidades de forma integrada e aplicada, valorizando o aprendizado prático e o desenvolvimento de soluções para problemas reais (Perrenoud, 2000). Essa abordagem permite que os estudantes adquiram as competências necessárias para navegar no mundo digital, além de outras competências gerais, como criatividade e colaboração.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

As habilidades estão intimamente ligadas às competências, sendo entendidas como as capacidades específicas que os indivíduos desenvolvem para realizar tarefas concretas (Gagne, 1985). No contexto da educação digital, as habilidades incluem o domínio de ferramentas digitais e o uso estratégico da internet para realizar atividades acadêmicas, enquanto o letramento digital refere-se à habilidade de interpretar, avaliar e utilizar informações de forma crítica no ambiente digital (Gilster, 1997). A formação em letramento digital é essencial para que os alunos se tornem cidadãos digitais responsáveis, capazes de avaliar a veracidade das informações, interagir de maneira ética nas plataformas digitais e resolver problemas utilizando a tecnologia.

Por fim, as competências socioemocionais (CSE) são fundamentais nos anos finais da educação básica, pois contribuem para o desenvolvimento do indivíduo de forma integral. Elas envolvem habilidades como empatia, autocontrole, habilidades de comunicação e resolução de conflitos, que são essenciais para a convivência social e o bem-estar emocional (Durlak et al., 2011). A inclusão das CSE no currículo escolar se justifica pela necessidade de preparar os alunos para lidar com os desafios emocionais e sociais da vida cotidiana, além de promover um ambiente de aprendizagem mais saudável e colaborativo. No campo da psicologia, as CSE são vistas como habilidades que podem ser ensinadas e desenvolvidas ao longo da vida, impactando diretamente no sucesso acadêmico e no relacionamento interpessoal dos indivíduos (Zins et al., 2004). A integração das CSE com as competências digitais e o letramento digital fortalece a formação de um aluno completo, capaz de lidar com os desafios do século XXI de maneira crítica, ética e emocionalmente equilibrada.

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

As emoções desempenham um papel central no desenvolvimento humano e na aprendizagem, influenciando diretamente a forma como os indivíduos interagem com o mundo e constroem conhecimento. As competências socioemocionais, por sua vez, referem-se à capacidade de reconhecer, compreender e regular emoções, bem como de estabelecer relacionamentos positivos e tomar decisões responsáveis.

Já é bastante discutido entre os autores que as emoções e as competências socioemocionais são temas centrais no estudo do comportamento humano, com implicações significativas para a educação, a psicologia e a gestão de pessoas. No contexto brasileiro, esses conceitos têm sido amplamente debatidos, tanto em pesquisas acadêmicas quanto em práticas educacionais. As emoções, entendidas como respostas psicofisiológicas a estímulos internos ou externos, desempenham um papel crucial na regulação do comportamento e na interação social (Ekman, 1992). Já as competências socioemocionais referem-se à capacidade de reconhecer, compreender e gerenciar as próprias emoções, bem como de interagir de forma eficaz com os outros (Goleman, 1995).

As emoções são fenômenos complexos que envolvem componentes fisiológicos, cognitivos e comportamentais, exercendo um papel essencial na adaptação dos indivíduos ao meio. Segundo Damásio (2018), “as emoções são processos biológicos essenciais para a sobrevivência, pois permitem que o organismo responda de forma adaptativa aos desafios do ambiente” (p. 45). No Brasil, autores como Sampaio (2017) reforçam essa ideia ao destacar que “as emoções são fundamentais para a tomada de decisões e para a construção de relações interpessoais saudáveis” (p. 32). Essa perspectiva enfatiza a

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

função adaptativa das emoções, que não apenas informam sobre o estado interno do indivíduo, mas também influenciam significativamente suas decisões e ações.

No campo da psicologia das emoções, Ekman (1992) propôs a existência de emoções básicas universais, como alegria, tristeza, raiva, medo, surpresa e nojo, que são reconhecidas de maneira transcultural. No entanto, diversos estudos apontam que as emoções também são moldadas por fatores culturais e sociais, de modo que sua manifestação e regulação variam conforme o contexto. Codo e Gazzotti (2019) ressaltam que “a expressão emocional é influenciada pelo contexto cultural, o que exige uma abordagem contextualizada no estudo das emoções” (p. 78). Essa influência sociocultural na expressão e interpretação das emoções tem implicações diretas na educação e no desenvolvimento de competências socioemocionais, pois os indivíduos aprendem a regular e manifestar suas emoções de acordo com as normas e expectativas de cada grupo social (Macedo, 2020).

A educação socioemocional, portanto, surge como uma abordagem essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes, pois envolve a capacidade de reconhecer, compreender e regular emoções, além de estabelecer relações interpessoais saudáveis e tomar decisões responsáveis (Goleman, 1995). Segundo Pérez (2021), “o ensino de competências socioemocionais fortalece habilidades como empatia, resiliência e colaboração, preparando os estudantes para desafios dentro e fora do ambiente escolar” (p. 56). Nesse sentido, estratégias pedagógicas que integram o desenvolvimento socioemocional, como metodologias ativas e práticas de mediação de

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

conflitos, têm se mostrado eficazes na promoção de um ambiente de aprendizagem mais equilibrado e inclusivo (Zabala & Arnau, 2010).

A importância das emoções na aprendizagem também pode ser compreendida à luz das contribuições de Vygotsky (1991), que enfatiza o papel das interações sociais e da mediação na construção do conhecimento. De acordo com essa perspectiva, o desenvolvimento das competências socioemocionais não ocorre isoladamente, mas sim no contexto das relações interpessoais, sendo influenciado pela linguagem, pela cultura e pelas experiências individuais. Dessa forma, a escola assume um papel fundamental na criação de um ambiente que favoreça tanto o desenvolvimento cognitivo quanto o emocional, promovendo práticas pedagógicas que considerem a integralidade do estudante e suas necessidades emocionais.

Diante disso, torna-se essencial que as políticas educacionais valorizem a inserção de programas de educação socioemocional, garantindo que os estudantes tenham acesso a ferramentas para lidar com desafios emocionais e sociais ao longo da vida. A formação docente também é um aspecto crucial nesse processo, visto que os professores precisam estar preparados para atuar como mediadores no desenvolvimento emocional dos alunos. Como destacam Libâneo, Oliveira e Toschi (2012), “o professor não é apenas um transmissor de conhecimentos, mas também um facilitador das relações interpessoais e do desenvolvimento socioemocional dos estudantes” (p. 210). Assim, uma abordagem educacional que considere tanto os aspectos cognitivos quanto os emocionais contribuirá para uma formação mais

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

humanizada e significativa, preparando os indivíduos para os desafios da vida em sociedade.

As competências socioemocionais são habilidades que permitem aos indivíduos lidar de forma eficaz com as demandas emocionais e sociais do cotidiano. De acordo com Goleman (1995), essas competências incluem a autoconsciência, a autorregulação, a motivação, a empatia e as habilidades sociais. No Brasil, autores como Antunes (2018) tem discutido a importância dessas competências no contexto educacional, afirmando que “o desenvolvimento de habilidades socioemocionais é essencial para a formação integral do indivíduo, preparando-o para os desafios da vida em sociedade” (p. 45).

Um modelo amplamente utilizado para descrever as competências socioemocionais é o proposto por CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning), que as organiza em cinco domínios principais: autoconsciência, autogestão, consciência social, habilidades de relacionamento e tomada de decisão responsável (Casel, 2020). No Brasil, esse modelo tem sido adaptado e aplicado em programas educacionais, como destacado por Tavares e Boruchovitch (2020): “a implementação de programas de aprendizagem socioemocional nas escolas brasileiras tem demonstrado impactos positivos no desempenho acadêmico e no bem-estar dos estudantes” (p. 112).

A educação socioemocional tem ganhado destaque nas últimas décadas como uma abordagem promissora para o desenvolvimento integral dos estudantes. Segundo Zins et al. (2004), “a aprendizagem socioemocional

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

contribui para a melhoria do desempenho acadêmico, a redução de comportamentos problemáticos e o aumento do bem-estar emocional dos alunos” (p. 6). Essa perspectiva tem sido amplamente discutida por autores como Moraes e Carvalho (2019), que afirmam que “a educação socioemocional é uma ferramenta poderosa para promover a resiliência e a empatia entre os estudantes, especialmente em contextos de vulnerabilidade social” (p. 89).

Brackett e Rivers (2014) destacam que a capacidade de gerenciar emoções está diretamente relacionada à capacidade de aprender. No contexto das escolas brasileiras, estudos como o de Dessen e Polonia (2017) reforçam essa ideia, mostrando que “estudantes que desenvolvem habilidades de regulação emocional são mais capazes de se concentrar, persistir em tarefas desafiadoras e estabelecer relações positivas com colegas e professores” (p. 56).

Apesar dos avanços no campo das emoções e das competências socioemocionais, ainda existem desafios a serem superados, especialmente no contexto das escolas públicas brasileiras. Um desses desafios, é a necessidade de maior integração entre teoria e prática, como observado por Durlak et al. (2011), “a implementação efetiva de programas de aprendizagem socioemocional requer não apenas um currículo bem desenhado, mas também o engajamento de educadores e a criação de um ambiente escolar favorável” (p. 406).

Além disso, é fundamental considerar as diferenças individuais e culturais no desenvolvimento e na expressão das emoções e competências

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

socioemocionais. Como dito por Hofstede (2001), “os valores e normas culturais influenciam profundamente a maneira como as emoções são vivenciadas e expressas, o que deve ser levado em conta na elaboração de intervenções” (p. 23). Essa perspectiva é reforçada por estudos como o de Câmara e Santos (2020), que apontam para a necessidade de “contextualizar as práticas de educação socioemocional às realidades locais, respeitando as diversidades culturais e sociais” (p. 102).

No contexto educacional brasileiro, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018) enfatiza o desenvolvimento das competências socioemocionais (CSE) como parte da formação integral dos estudantes. Segundo o documento, essas competências são essenciais para preparar os alunos para os desafios contemporâneos, permitindo-lhes lidar com as emoções, estabelecer relações interpessoais saudáveis e tomar decisões responsáveis. A BNCC destaca que as competências socioemocionais devem ser desenvolvidas de maneira transversal, permeando todas as áreas do conhecimento e incentivando a autorregulação, a empatia, a resiliência e a colaboração. De acordo com o documento, “as competências socioemocionais dizem respeito à capacidade de lidar com emoções, relacionar-se com os outros, estabelecer e cumprir metas, tomar decisões responsáveis e enfrentar desafios de maneira ética e construtiva” (Brasil, 2018, p. 61).

A BNCC (Brasil, 2018) define os anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) como um período de transição entre a infância e a adolescência, no qual os estudantes passam por intensas transformações cognitivas, sociais e emocionais. Essa fase é caracterizada pelo desenvolvimento da autonomia

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

intelectual e pela ampliação do repertório cultural, com maior complexidade nos conteúdos e maior necessidade de reflexão crítica.

Portanto, pode-se dizer que as emoções e as competências socioemocionais são pilares fundamentais para o desenvolvimento humano e a interação social. Compreender seus fundamentos teóricos é essencial para promover práticas educacionais e intervenções psicológicas que favoreçam o bem-estar e o sucesso dos indivíduos. Como destacado por diversos autores, o investimento no desenvolvimento dessas competências não apenas beneficia o indivíduo, mas também contribui para a construção de uma sociedade mais empática e resiliente. O desenvolvimento dessas competências no ambiente escolar requer a articulação entre políticas públicas e práticas pedagógicas inovadoras. Para isso, é necessário um trabalho colaborativo entre professores, gestores e famílias, assegurando que as estratégias pedagógicas estejam alinhadas à promoção do desenvolvimento socioemocional dos estudantes. A Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) reforça essa perspectiva ao estabelecer diretrizes que contemplam aspectos socioemocionais, evidenciando a importância de sua integração ao processo educativo. Dessa forma, garantir o desenvolvimento dessas competências é essencial para uma educação mais humanizada e alinhada às necessidades da sociedade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada sobre o uso de jogos digitais para o desenvolvimento das competências socioemocionais dos estudantes nos anos finais do Ensino Fundamental respondeu de maneira eficaz à pergunta de pesquisa proposta,

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

que buscava compreender como os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento dessas competências. A pesquisa atingiu seus objetivos gerais e específicos ao demonstrar, com base nos resultados analisados, que a implementação planejada de jogos digitais na educação pode promover tanto o aprendizado acadêmico quanto o fortalecimento de habilidades socioemocionais essenciais. A análise revelou que esses jogos não apenas facilitam o aprendizado cognitivo, mas também oferecem um espaço seguro e controlado para os alunos desenvolverem competências como empatia, resiliência, trabalho em equipe e tomada de decisões, que são fundamentais para seu crescimento pessoal e social.

O desenvolvimento das competências socioemocionais é, de fato, um processo complexo e contínuo, que exige uma abordagem pedagógica adequada e o uso de ferramentas que permitam aos alunos vivenciar e praticar essas habilidades. Os jogos digitais se destacam como um recurso poderoso nesse contexto, pois oferecem situações imersivas que desafiam os alunos emocional e cognitivamente. Por meio dessa interação, os estudantes têm a oportunidade de simular diferentes cenários, desenvolver capacidade de decisão e trabalhar de forma colaborativa, enfrentando desafios de forma construtiva e adaptativa.

No entanto, é importante ressaltar algumas limitações da pesquisa. Embora os resultados tenham sido promissores, a amostra estudada foi restrita a um número específico de escolas e turmas, o que limita a generalização dos achados para um contexto mais amplo. Além disso, a implementação dos jogos digitais no processo de ensino-aprendizagem exige uma infraestrutura tecnológica adequada, o que nem todas as instituições possuem, limitando o

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

acesso a essa prática pedagógica inovadora. A formação contínua dos professores também se mostra um desafio, pois nem todos os docentes têm a familiaridade necessária com o uso de tecnologias no contexto educacional, o que pode dificultar a integração eficaz dos jogos digitais ao currículo escolar.

Sugestões para futuros estudos incluem a ampliação da amostra para incluir diferentes tipos de escolas e regiões, além de explorar a relação entre a utilização dos jogos digitais e outros fatores, como o desempenho acadêmico e a motivação dos alunos. Também seria interessante investigar a eficácia dos jogos digitais em diferentes faixas etárias e com diferentes perfis de aprendizagem, para compreender melhor as nuances de sua aplicação. Outro ponto relevante seria a realização de estudos longitudinais para avaliar o impacto a longo prazo do uso dos jogos digitais nas competências socioemocionais dos alunos, verificando se os benefícios observados se mantêm ao longo do tempo.

A pesquisa contribuiu para evidenciar o potencial dos jogos digitais como ferramentas pedagógicas eficazes no desenvolvimento das competências socioemocionais dos alunos. Apesar das limitações encontradas, os resultados indicam que, quando implementados de forma estratégica e com o apoio de uma infraestrutura adequada, os jogos digitais podem ser recursos valiosos para a formação integral dos estudantes, preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

AKRAM, A. et al. Teachers' Perceptions of Technology Integration in Teaching-Learning Practices: A Systematic Review. *Frontiers in Psychology*, v. 13, p. 1-9, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920317>. Acesso em: 28 ago. 2025.

ALMEIDA, R. A adoção de tecnologias digitais na educação durante a pandemia: desafios e oportunidades. *Revista Brasileira de Educação*, v. 25, n. 3, p. 1-15, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1413-2478202025003001>. Acesso em: 28 ago. 2025.

ALVES, L. Educação remota: Entre a ilusão e a realidade. *Interfaces Científicas – Educação*, v. 8, n. 3, p. 348–365, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2020v8n3p348-365>. Acesso em: 28 ago. 2025.

ANTUNES, C. Educação emocional: Como desenvolver competências socioemocionais na escola. Petrópolis: Vozes, 2018.

ARAÚJO, C. et al. Tendências do M-learning na educação básica e o desenvolvimento de competências para o século 21. *Revista de Ensino de Ciências e Matemática*, v. 10, n. 4, p. 181–191, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.26843/rencima.v10i4.2420>. Acesso em: 28 ago. 2025.

ARAÚJO, C. A inteligência artificial e o desenvolvimento neuropsicológico de crianças e adolescentes. *Self - Revista do Instituto Junguiano de São Paulo*, v. 9, e001, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.21901/2448-3060/self-2024.vol09.197>. Acesso em: 28 ago. 2025.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

AURELIANO, F. E. B. S.; QUEIROZ, D. E. D. As Tecnologias Digitais como Recursos Pedagógicos no Ensino Remoto: Implicações na Formação Continuada e nas Práticas Docentes. *Educação em Revista*, v. 39, e39080, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-469839080>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BARBOSA, J. Implicações socioemocionais da tecnologia na educação: um estudo sobre o uso das tecnologias educacionais. *Caderno de Pesquisa*, v. 49, n. 2, p. 159-174, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5438v49n2a5>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BATES, T. et al. Can artificial intelligence transform higher education? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, v. 17, n. 42, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00218-x>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BEĆIROVIĆ, S. Challenges and Barriers for Effective Integration of Technologies into Teaching and Learning. In: *Digital Pedagogy. SpringerBriefs in Education*. Singapore: Springer, 2023. Disponível em: [https://doi.org/10.1007/978-981-99-0444-0\\_10](https://doi.org/10.1007/978-981-99-0444-0_10). Acesso em: 28 ago. 2025.

BENDEL, O. Image synthesis from an ethical perspective. *AI & Society*, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s00146-023-01780-4>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BOTTINO, R. Schools and the digital challenge: Evolution and perspectives. *Education and Information Technologies*, v. 25, p. 2241–2259, 2020.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10061-x>. Acesso em: 28 ago. 2025.

BRANCO, L. S. A.; CONTE, E.; HABOWSKI, A. C. Evasão na educação a distância: pontos e contrapontos à problemática. Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas), v. 25, n. 1, p. 132-154, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-40772020000100008>. Acesso em: 28 ago. 2025.

<sup>1</sup> Mestre em Formação de Professores pela Funiber. E-mail [robertocipriani55@gmail.com](mailto:robertocipriani55@gmail.com)

<sup>2</sup> O termo desvirtualização refere-se ao processo de transformar interações e aprendizados que ocorrem em ambientes digitais em experiências concretas e aplicáveis no mundo real. Segundo Kenski (2012), esse conceito está relacionado à capacidade de integrar o digital e o presencial de maneira equilibrada, promovendo uma aprendizagem contextualizada e significativa.