

OS ALUNOS NATIVOS DIGITAIS E A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

Liliana Chaves de Oliveira do Amaral

Ana Lúcia de Souza Lopes

RESUMO

Este trabalho visa auxiliar o fazer docente buscando compreender o perfil dos alunos conhecidos como nativos digitais, que tem contato com tais tecnologias desde a primeira infância. Assim como a relevância dos jogos no cotidiano, conduzindo a reflexão sobre propostas mais adequadas para trabalhar com estes alunos. Esta pesquisa tem como referência o pensamento de teóricos como Cosenza e Guerra (2011), Prensky (2012), Cole e Engestrom (1993), Bannell, et al (2017), Serres (2013), Huizinga (2019) entre outros. Sugere-se então, dentre as metodologias ativas, a gamificação como excelente estratégia de ensino. Com o objetivo de verificar a viabilidade da proposta, foi feita uma pesquisa de campo descritiva, e exploratória análise de duas estratégias gamificadas. Uma utilizando ferramentas digitais e outra analógica. As estratégias foram aplicadas em duas turmas do 5º ano do ensino fundamental e contaram com a participação de cerca de 44 alunos e duas professoras, em uma escola da rede privada de ensino em Uberlândia, MG. Os dados da pesquisa, o desenvolvimento das estratégias, o levantamento e a discussão dos resultados, identificaram que conforme os referenciais teóricos as experiências realizadas efetivamente contemplaram ao que elas se propunham. Despertando interesse, promovendo o engajamento e protagonismo no desenvolvimento e aprendizado de competências e habilidades por parte dos alunos. Ambicionando auxiliar os profissionais de educação neste trabalho, partindo da própria dificuldade da pesquisadora, este trabalho também apresenta um glossário da cultura digital.

Palavras-chave: Nativos digitais. Jogos. Estratégias de ensino. Gamificação. Glossário.



ABSTRACT

This essay aims to help teachers by trying to comprehend the profile of a generation of students known as digital natives, who have had contact with technology since the first childhood. As well as the relevance of games in their day to day lives, inducing a reflection of better teaching mechanisms for said students. The theoretical frame for this essay includes Cosenza and Guerra (2011), Prensky (2012), Cole and Engerstrom (1993), Bannell et al (2017), Serres (2013), Huizinga (2019), among others. Between active methodologies, it's suggested gamification as an excellent teaching strategy. This essay's goal is to check the viability of the proposition; therefore, a descriptive field research was made, followed by the analysis of two gamification strategies. One used digital tools and the other, analogical. The strategies were applied to two Middle School's fifth grade classes and had the participation of 44 students and two teachers – in a private school in Uberlandia, Minas Gerais. The research data, the development strategy, the collecting and debate of the results identified that the experiments accomplished their propositions – going accordingly with the theoretical frame. These strategies triggered the interest of the students, promoted engagement, as well as protagonism in the student's development and learning of competences and skills. Aiming on helping education professionals – as the researcher herself experienced – this essay also provides a digital culture glossary.

Keywords: Digital natives. Games. Teaching strategies. Gamification. Glossary.



1. INTRODUÇÃO

A situação de isolamento social exigida pela pandemia impulsionou um marco na história, uma revolução no ensino, uma transformação em tempo recorde na educação, um processo de mudança que já deveria estar acontecendo a mais tempo, tendo em vista o perfil dos alunos do século XXI.

Conhecidos como nativos digitais, boa parte dos atuais alunos estão inseridos em um universo da “cultura digital” como diz Lemos (2009 apud Bannell, et al, 2017), que é marcada pela presença de dispositivos digitais e que tem influenciado significativamente no modo de viver e inclusive de aprender dos indivíduos. Ao refletir sobre metodologias mais adequadas, a gamificação se destaca como ótima estratégia de ensino devido todos os aspectos que a compõe e possibilidades de aplicação em contextos educacionais.

Mas como utilizá-la a favor do ensino/aprendizagem tem sido também outro grande desafio. São muitos os obstáculos a serem vencidos. Além das inúmeras adaptações enfrentadas pelos professores, alunos e familiares neste processo de transformação e digitalização na educação, é extremamente importante um trabalho adequado e intencional. Consequentemente, é necessária a apropriação desta abordagem e conhecer as possibilidades de uso, bem como identificar terminologias, expressões e termos técnicos utilizados nesta nova realidade imersa na cultura digital e nesta nova maneira de fazer educação.

Este trabalho de pesquisa sobre “Os Nativos Digitais e a Gamificação como Estratégia de Ensino”, leva em consideração que os anos de 2020 e 2021 tem sido desafiadores no que se refere às modalidades e níveis de ensino, as adaptações de currículos e à promoção de novas práticas docentes devido a pandemia. Novas metodologias de ensino têm sido pensadas e estudadas por profissionais de educação em todo o mundo. Nunca ficou tão evidente que a Educação vivencia uma crise que demanda uma renovação pedagógica, tendo em vista a falta de preparo da maioria destes profissionais diante das diversas possibilidades que a tecnologia digital oferece.

1.1. PROBLEMA DE PESQUISA

Diante das mudanças impulsionadas pelas tecnologias digitais no século XXI, torna-se necessário compreender o perfil dos novos alunos nascidos neste período, e que demandas surgem deste novo contexto impactado pelas tais tecnologias. Questiona-se: quais são as



possibilidades e que recursos podem ser utilizados para promover novas formas de aprender e ensinar mais condizentes com a atualidade? Como a gamificação e os jogos digitais podem ser utilizados como estratégias pedagógicas que potencializam a aprendizagem destes alunos? E quais os termos técnicos mais comuns utilizados no desenvolvimento deste trabalho?

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

Trazer a compreensão de que o perfil dos alunos nascidos no século XXI é diferente, assim como sua forma de aprender, e sugerir a gamificação como estratégia de ensino, além de apresentar um glossário da linguagem da cultura digital para facilitar o trabalho de todos envolvidos no processo.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender as mudanças que ocorreram na forma de apreender dos alunos que nasceram neste século e que desde a primeira infância tem contato direto com as tecnologias digitais.
- Refletir sobre a presença dos jogos no dia a dia.
- Propor a gamificação como estratégia de ensino.
- Verificar através dos experimentos de gamificação em duas turmas do 5º ano do ensino fundamental I se estas estratégias gamificadas alcançam os objetivos propostos.
- Apresentar um glossário com expressões e termos técnicos utilizados no universo da cultura digital.

3. JUSTIFICATIVA

Nos últimos anos a tecnologia modificou toda a sociedade, desde as relações comerciais aos relacionamentos pessoais, transformando a política e a cultura. As tecnologias digitais



trouxeram avanços para ciência e desenvolvimento nas diversas áreas como saúde, entretenimento, produção de alimentos, transportes e entre outras, na comunicação.

Os jogos eletrônicos e digitais estão presente no dia a dia da atual geração e movimentam bilhões de dólares. A tecnologia de informação deu visibilidade as diversidades e aproximou “mundos”.

Mas é incrível constatarmos que ainda assim, em se tratando dos anos iniciais da educação básica, até fevereiro e março de 2020, a escola pouco tinha modificado a forma de ensinar, e os métodos utilizados pouco diferiam dos de 3 décadas atrás. A escola teve que se reinventar para assegurar o Artigo 205, CF que diz que: “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1988).

No portal do governo do Amapá a reportagem sobre os “desafios da pandemia”, apresenta como sendo um dos maiores obstáculos a serem superados, a dificuldade dos professores em “usar as ferramentas do mundo digital e de desenvolver essas habilidades em um curto período de tempo”, como é apontado pela professora Artemisa. O que é um dado preocupante o fato de que justamente a área da educação tenha avançado tão pouco. Não que os profissionais da educação estejam alheios as tecnologias, pois muitos fazem seus planejamentos, preparam atividades, mensagens para os pais, pesquisam vídeos para mostrar para os alunos, preenchem diários de forma on-line, participam e fazem grupos de WhatsApp, compartilham fotos e tarefas. Mas isto está muito aquém das atuais demandas e do que significa incorporar cultura digital nas práticas pedagógica.

A Revista Tempos e Espaços em Educação trata a temática do “O Ensino remoto Emergencial na Educação Básica Brasileira e Portuguesa: A perspectiva dos Docentes” e menciona que a postura dos professores que estão inseridos na cultura digital é diferente diante dos desafios, e eles conseguem desenvolver seu trabalho com mais eficiência.

[...] se sentem capazes e confiantes na distinção entre quais as melhores ferramentas ou estratégias digitais usar, em diferentes momentos e, sobretudo, como delas fazer uso para melhor atingir os seus objetivos (DIAS-TRINDADE; CORREIA; HENRIQUES, 2020, p. 183).

A grande maioria dos docentes não tiveram disciplinas em sua formação sobre o uso das tecnologias digitais na educação. Por isso, é importante buscarem por este aprimoramento, a fim de imergirem no universo de seus alunos e utilizar as metodologias e ferramentas



adequadamente, de maneira que alcancem os objetivos do ensino/aprendizagem e minimizem os danos causados na educação neste período de pandemia. Entendendo que as dificuldades enfrentadas neste momento, refletirão ainda por um longo tempo, e este profissional precisa estar preparado.

Mas a urgente necessidade de mudança nas metodologias de ensino advém do período marcado pelo covid-19, ela se deve a todas as aquelas transformações já citadas, pois assim como o mundo mudou, o perfil dos alunos e a forma de aprender também modificou. A pandemia apenas deu um “empurrãozinho” necessário para esta reflexão, pois sem poder ir para a escola foi preciso pensar novas estratégias de ensino, encontrando nas tecnologias digitais recursos para aproximar os educadores dos educandos, promovendo interação entre os alunos e motivação para a aprendizagem.

Serres (2013, p.19) diz que:

Essas crianças, então, habitam o virtual. As ciências cognitivas mostram que o uso da internet, a leitura ou escrita de mensagens com o polegar, a consulta a Wikipédia ou ao Facebook não ativa os mesmos neurônios nem as mesmas zonas corticais que o uso do livro, do quadro negro ou caderno. Essas crianças podem manipular várias informações ao mesmo tempo. Não conhecem, não integralizam nem sintetizam da mesma forma que nós, seus antepassados. Não tem mais a mesma cabeça.

Por celular tem acesso a todas as pessoas: por GPS, a todos os lugares: Pela internet, a todo saber, circulam então. Por um espaço topológico de aproximações, enquanto nós vivíamos em um espaço métrico, referido por distâncias.

Não habitam mais o mesmo espaço.

Dentro deste cenário e do perfil de sociedade e de alunos, a gamificação se mostra como ótima opção, pois ela mobiliza o aluno, trazendo-o para o centro, como protagonista que atua, que desafia, que soluciona, que encontra respostas. A desatenção, o desinteresse e o desânimo, dá lugar a empolgação, a satisfação, a atenção, ao pensamento rápido, a criatividade, a construção e a ressignificação de saberes, construindo aprendizados significativos.

Compreender esta disposição dos novos alunos pela cultura digital é um primeiro passo, o segundo é conhecer estratégias como a gamificação e saber como aplicá-las. Assim, promover o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem, assegurando o desenvolvimento de competências que visa a formação integral dos estudantes.

A BNCC diz que:



Independentemente da duração da jornada escolar, o conceito de educação integral com o qual a BNCC está comprometida se refere à construção intencional de processos educativos que promovam aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e, também, com os desafios da sociedade contemporânea. Isso supõe considerar as diferentes infâncias e juventudes, as diversas culturas juvenis e seu potencial de criar novas formas de existir. [...] Assim, a BNCC propõe a superação da fragmentação radicalmente disciplinar do conhecimento, o estímulo à sua aplicação na vida real, a importância do contexto para dar sentido ao que se aprende e o protagonismo do estudante em sua aprendizagem e na construção de seu projeto de vida. (BRASIL, 2018, p.13)

No entanto, muitos professores nesta busca de aprimorar o ensino, e se adaptar a esta demanda, se veem confrontados de forma desafiadora pela linguagem digital. Seus termos e expressões advém em boa parte da língua inglesa o que não costuma ser problema para os nativos digitais, mas muitas vezes pode ser para um educador que foi formado numa outra realidade educacional distante da tecnologia.

Neste sentido, podemos observar inúmeros professores que vivenciam esta realidade, como por exemplo, José Marcos Couto Júnior¹ (2019) que mencionou “volta e meia afirma ser semianalfabeto digital”. E diz ainda:

Mas, penso eu, que nem a força e presença global da língua da Rainha Elizabeth tem tanto impacto e relevância atualmente como a linguagem digital. Caminhamos para um futuro próximo em que a falta de conhecimento tecnológico se configurará como um passo decisivo para a exclusão social. (COUTO JÚNIOR, 2019)

Assim, entende-se que é necessário municiar os docentes de referenciais que possam auxiliá-los na compreensão da linguagem e terminologias utilizadas nas metodologias contemporâneas e recursos digitais, para garantir que o professor possa se apropriar adequadamente e com confiança renovar sua prática pedagógica.

Esta pesquisa se dedicará a discutir a importância da gamificação como uma possibilidade de responder a demandas da atualidade e, ainda se propõe a elaborar um glossário com nomes, termos, expressões e seus respectivos significados para facilitar a apreensão, a

¹ José Marcos Couto Júnior é formado em História e Mestre em Educação pela Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Em 2018, foi eleito Educador do Ano no Prêmio Educador Nota 10. Servidor da Prefeitura do Rio de Janeiro há 10 anos, atua desde fevereiro como diretor na Escola Municipal Professora Ivone Nunes Ferreira, no Rio de Janeiro.



comunicação e o bom uso de abordagens metodológicas contemporâneas e estratégias como a gamificação.

Sendo assim, este trabalho em todos os seus aspectos, visa auxiliar os profissionais da educação em sua atuação, assim como alunos e familiares, mediando saberes e alcançando os objetivos da aprendizagem.

4. ESTRUTURA DO TRABALHO

Este trabalho está estruturado em cinco seções.

Na seção 1, abordaremos o impacto da tecnologia no modo de viver e aprender dos atuais alunos, e o despreparo dos educadores tendo em vista as dificuldades enfrentadas no período da pandemia do COVID-19. Apresentando assim o texto de contextualização do tema, a justificativa, o problema e os objetivos da pesquisa, e a estrutura do trabalho.

Na seção 2 apresentamos o referencial teórico no qual discutiremos sobre a mudanças que ocorreram na cognição dos nativos digitais, sobre a presença e relevância dos jogos no dia a dia. Considerando todos estes aspectos, apresenta a gamificação como uma ótima estratégia de ensino. Toda discussão tem como embasamento o pensamento de teóricos como Cosenza e Guerra (2011), Prensky (2012), Cole e Engestrom (1993), Bannell, et al (2017), Serres (2013), Huizinga (2019) entre outros.

A seção 3 apresenta o percurso metodológico, que se classifica como pesquisa de campo descritiva e exploratória análise de duas estratégias gamificadas aplicadas por duas professoras, com o auxílio da pesquisadora, em duas salas de aula de uma escola da rede privada de ensino com alunos da cidade de Uberlândia, MG. As turmas são do 5º ano do ensino fundamental-anos iniciais e contou com a participação de cerca de 44 alunos.

Na seção 4 apresenta-se dados da pesquisa, do desenvolvimento das estratégias e levantamento e a discussão dos resultados. As estratégias foram sistematizadas sendo uma utilizando uma ferramenta digital e a outra com a construção de um jogo na sala de aula pelos estudantes de forma colaborativa, valendo-se de instrumentos analógicos. A pesquisa também apresenta a construção de um glossário da cultura digital.



Na seção 5 encontra as considerações finais desta pesquisa, identificando a viabilidade da gamificação como estratégia de ensino e proposta de uma ruptura na forma engessada de ensinar e aprender que advém das gerações passadas, mas que são incoerentes para o presente século.



5. REVISÃO DA LITERATURA

5.1. COGNIÇÃO E OS NATIVOS DIGITAIS

Muitas vezes observamos o desenvolvimento de alguns alunos e nos questionamos, como será que eles aprenderam isso? A impressão que temos é que ele aprendeu sozinho, antes mesmo que alguém o ensinasse, como se o aprendizado tivesse surgido do nada. Mas a verdade é que aprender é um processo complexo e envolve muitos fatores. Aprendizados, diferente de reflexos e instintos, não é algo natural que surge aparentemente do nada. Por isso ensinar não é uma tarefa fácil, quem ensina precisa ter segurança sobre o que está ensinando e sobre os objetivos de aprendizagem, assim como é fundamental conhecer seus alunos e suas “bagagens” para entender como eles aprendem. Só então saberá se suas metodologias estão adequadas a eles.

Resumindo, do ponto de vista neurobiológico a aprendizagem se traduz pela formação e consolidação das ligações entre as células nervosas. E fruto de modificações químicas e estruturais no sistema nervoso de cada um, que exigem energia e tempo para se manifestar. Professores podem facilitar o processo, mas, em última análise, a aprendizagem é um fenômeno individual e privado e vai obedecer às circunstâncias históricas de cada um de nós [...] (COSENZA; GUERRA, 2011, p. 38)

Souza e Martins (2003) destacam a importância do brincar para o desenvolvimento. As crianças menores que são mais estimuladas que outras da mesma idade, desenvolvem mais rápido e adquirem conhecimentos com mais facilidade. Por este motivo que as escolas de educação infantil fazem um trabalho cuidadoso que envolve sons, cores, texturas, cheiros, movimentos, entre outros que exploram e envolve todos os sentidos. É um trabalho de interação, envolvimento, protagonismo e emoção. Mas ao contrário que muitos pensam, as crianças pequenas não são as únicas que podem ser beneficiadas com estes estímulos, este processo pode ocorrer durante toda a vida, com mais ou menos intensidade, dependendo da fase (idade).

O cérebro está em constante reorganização durante toda a nossa vida, da infância à vida adulta, um fenômeno tecnicamente conhecido como neuroplasticidade. Segundo Paula Tallal, codiretora do Centro de Neurociências Moleculares e Comportamentais da Universidade Rutgers (Center for Molecular and Behavioral Neuroscience), "cria-se o cérebro a



partir das informações recebidas. Está claro que o cérebro está longe de ser imutável foi o que escreveu a doutora Marion Diamond, da Universidade da Califórnia, uma das pioneiras no campo das pesquisas neurológicas. (PRENSKY, 2012, p. 67)

Observando a idade, a maturidade, a história e o desenvolvimento em si do indivíduo, atualmente podemos compreender quais são os fatores fundamentais para que o aprendizado ocorra, que relacionam a cognição² com a experiência.

Sabemos, também, que o conhecimento prévio é, isoladamente, a variável que mais influencia a aprendizagem. Em última análise, só podemos aprender a partir daquilo que já conhecemos. Ausubel já nos chamava atenção para isso em 1963. Hoje, todos reconhecemos que nossa mente é conservadora, aprendemos a partir do que já temos em nossa estrutura cognitiva. (MOREIRA, 2013, p. 17)

Biologicamente não existe alterações evolutivas, e nenhum lamarckismo em relação a cognição. Mas é certo que desde a concepção influenciados e somos influenciados pelo meio que estamos inseridos. Efetivamente estamos a todo tempo produzindo e recebendo estímulos que poderão se tornar aprendizados (SERRES, 2013).

As grandes transformações que temos passado nos últimos anos com os avanços tecnológicos, impulsionaram melhorias e mudanças significativas em todas as áreas da sociedade. Esta por sua vez, tem sido fortemente alterada principalmente pelo contato e influência das tecnologias digitais.

Ao nascer, a criança é inserida em um contexto familiar que por sua vez está inserida em um contexto histórico, socioeconômico e cultural que tem influência direta em sua formação.

Cole e Engestrom (1993, p. 9 apud BANNELL, 2017, p. 63) explica que:

²A cognição é a habilidade de processar diferentes informações através de estímulos recebidos de sentidos diversos como sonoros, luminosos, táteis e químicos, ou seja, através da percepção, incluindo diferentes processos como atenção, memória, raciocínio, linguagem, aprendizagem entre outros. Esses conhecimentos adquiridos nos permitem integrar todas as informações analisá-las e interpretá-las, ou seja, assimilar essas informações processando-as de forma que sejam convertidas em conhecimento. Existem diferentes funções cognitivas que desempenham importante papel nos processos cognitivos para aquisição de conhecimento ou tomada de decisões. Dentre essas funções cognitivas temos a percepção, memória, atenção, raciocínio e todas funcionam integralmente formando novos conhecimentos e gerando novas interpretações de tudo o que ocorre ao nosso redor.



Cada novo ser humano que chega ao mundo é inserido em um ambiente no qual outras gerações e seres humanos criaram formas de pensar e atuar socialmente. Por ter seu comportamento mediado pelos artefatos culturais (sendo a linguagem o artefato mestre), os seres humanos, além de se beneficiarem de sua própria experiência sensorial na relação com o mundo, beneficiam-se também das experiências dos que o precederam. O mundo social, cuja base é dada pela comunicação, tem importância crucial nesse processo, somente os seres humanos podem criar as condições necessárias para que o desenvolvimento de outros seres humanos ocorra.

Desconsiderando o descompasso no desenvolvimento tecnológico digital em termos globais e regionais por questões políticas e econômicas em pleno século XXI, e focando nos nativos digitais que são inseridos na cultura digital e tem contato com estas tecnologias desde o nascimento, recebendo assim estímulos que se relacionam a este contexto; podemos compreender que estes indivíduos têm a sua cognição alterada. Portanto o profissional de educação comprometido com a formação integral de seus educandos como prescreve a lei, deve buscar novas metodologias de ensino, que se adequem a estes novos alunos. Prensky (2012) afirma que:

As “alterações mentais” ou “mudanças cognitivas” causada pelas novas tecnologias e mídias digitais levaram a uma grande variedade de novas necessidades e preferências por parte da geração mais jovem, especialmente na área da aprendizagem, embora não se limite a ela. A pesquisa de Don Tapscott mostra que essas pessoas estão “aprendendo, jogando, comunicando-se, trabalhando e criando comunidades de forma bem diferente de seus pais.” (PRENSKY, 2012, p. 65)

Outro aspecto interessante desta transição mencionado por (SERRES, 2013) é que antes encontrávamos as pessoas e saberes em locais concentrados como escolas, laboratórios e bibliotecas. Hoje estes saberes estão distribuídos, os alunos têm acesso a todo tipo de informação, acesso também aos colegas e professores em qualquer lugar que estejam; usando apenas um aparelho. “Mas não venham dizer que “faltam ao aluno funções cognitivas de assimilação do saber assim distribuído, uma vez que justamente estas funções se transformam com o aparato e por meio dele.” (SERRES, 2013, p.27)

Se acreditamos que processos cognitivos resultam de experiências sensório-motoras de exploração do mundo com ajuda de artefatos, mediadas por signos,



podemos supor que as tecnologias, como artefatos, podem ser em si mesmas instrumentos capazes de levar seus usuários desenvolver, a interação com elas, processos cognitivos mais complexos. (BANNELL 2017, p.65)

Sendo assim entende-se que ao interagir com estes dispositivos e por meio deles estes alunos internalizam saberes e desenvolvem habilidades. Um exemplo desta dinâmica é a relação da criança com os jogos eletrônicos em que há aprendizagens específicas como o pensamento rápido, a resposta motora, respeito as regras, lidar com as emoções, entre outras. (BANNELL, 2017).

Considerando a potencialidade dos jogos e que eles fazem parte do cotidiano destas crianças e jovens, torna-se necessário compreender a sua importância, e como pode ser utilizado adequadamente com intencionalidade no contexto educacional.

5.2. A PRESENÇA E RELEVÂNCIA DOS JOGOS NO DIA A DIA

Huizinga (2019), Prensky (2012) e outros autores afirmam que “Todos nós somos atraídos por jogos”, o que de fato se mostra verdadeiro. Pois, existe uma diversidade enorme de jogos, com contexto, narrativas, desafios, recompensas e propósitos diferentes. Alguns gostam de jogos de mesa, outros de cartas ou tabuleiro. Uns gostam de enigmas, outros de jogos esportivos como o futebol, basquete e vôlei. Há quem troque os jogos esportivos por jogos eletrônicos e digitais. Existem os que gostam de jogar, e os que a diversão é assistir e torcer. E na maioria somos atraídos tanto por um como por outro.

Jogar faz parte da vida, como diz Huizinga (2019, p. 2) “o jogo é elemento da cultura”, ele sempre esteve presente, desde as brincadeiras das crianças e dos animais, até as perdas e recompensas, está no faz de conta, na diversão, na liberdade de querer ou não participar, no respeito as regras, na busca por objetivos; sempre envolvendo as emoções e os sentidos.

[...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe “algo em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2019, p. 2)



Os jogos digitais fazem parte do dia a dia de muitas famílias. No entanto as queixas de pais são constantes, pois os filhos preferem ficar horas conectados em jogos do que estudando. Por isso é tão importante saber lidar com todo esse potencial que os jogos têm a oferecer. Pesquisas mostram que o mercado de jogos fatura bilhões³

Os jogadores são diversificados sem distinção de idade, sexo, situação financeira, grau de escolaridade, crença ou nacionalidade, indo do iniciante aos jogadores de games profissionais. Eles estão em toda parte, conectados em aparelhos que vão do mais simples celular aos supercomputadores games, com acessórios como óculos 3D. Muitos são crianças que carregam seus *tablets* para todo lado como faziam outrora com bichinhos de pelúcia. Outras vezes estes são adolescentes, adultos e até idosos que jogam em diversos lugares e situações, como em filas de espera, por exemplo.

Os criadores de jogos esbanjam criatividade atendendo todas as demandas. Sempre cheios de estímulos, desafios, erros e acertos, descobertas, fracassos e sucessos, derrotas e conquistas, imagens atrativas, músicas e sentimentos. Os jogos digitais chamam e prendem a atenção, proporcionando inclusive a oportunidade não só escolher o visual dos personagens, os cenários, a narrativa e as regras para o jogo, mas também, dão oportunidade de criá-las.

Prensky (2012, p.71) diz que:

[...] nossos filhos estão treinando o cérebro com furor para pensar de maneiras novas, muitas das quais, como observaremos, são antagônicas às maneiras de pensar mais antigas. Esse é um dos principais pontos de tensão na raiz de muitos dos problemas de ensino e treinamento de hoje.

Alunos jogadores não são iguais aos demais, através dos jogos aprendem conteúdos novos todos os dias, desenvolveram estratégias, pensamento lógico e rápido na solução de problemas e desenvolvem habilidades. Ao querermos moldá-los a uma maneira de ensinar estática de um ensino tradicional, faz com que o percamos totalmente. Eles se tornam impacientes, inquietos e desinteressados diante de tanta passividade. São inteligentes, mas parecem dispersos por terem uma hiperatenção. (Bannell, et, al, 2017). E, no atual contexto de ensino, notoriamente não estão sendo estimulados adequadamente em boa parte das escolas.

³O relatório vem da firma de análise do mercado SuperData, especializada nas movimentações financeiras da indústria de games. De acordo com a empresa, em 2019 as companhias de games movimentaram uma quantia recorde de US\$ 120,1 bilhões, mostrando um crescimento de 4% em relação a 2018.



Jogar videogame aprimora as habilidades do jogador em atividades que requerem "atenção dividida, como o monitoramento simultâneo de diversos locais, ajudando-o a ajustar suas "estratégias de emprego de atenção" de forma adequada. Os jogadores ganham rapidez de resposta tanto a estímulos esperados quanto aos inesperados. (PRENSKY, 2012, p.74)

Estudar, muitas vezes, se tornou uma atividade monótona e desinteressante para os atuais alunos que desenvolveram tanto potencial e habilidades através dos jogos e da cultura digital. Faz se necessário, observar os seguintes aspectos que são apontados na BNCC:

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. (BRASIL, 2018, p.9)

Acostumados com o protagonismo, para estes estudantes é quase um castigo ser agente passivo na educação, sem se sentirem desafiados, sem liberdade de fazerem suas pesquisas e encontrarem suas respostas, sem experimentarem e compartilharem saberes. A educação precisa avançar, outras áreas da sociedade já entenderam a importância desta mobilização, um exemplo são as empresas que utilizam de aspectos dos jogos para engajar pessoas e aumentar a produtividade. Estamos falando da gamificação.⁴

5.3. GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

É possível verificar na BNCC que não é recente o pensamento de que a educação precisa se adequar a estes novos alunos.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e

⁴ Gamificação, do original em inglês *gamification*, é um termo que, segundo Werbach (2012) [8], teve surgimento por volta de 1980 com referência a sistemas online gamificados desenvolvidos pelo professor Richard Bartle, na Universidade de Essex no Reino Unido. Esse termo se referia originalmente a "tornar algo que não é um jogo em um jogo" e, a primeira vez que a gamificação surgiu com a forma como esse termo é conhecido atualmente foi em 2003, quando Nick Pelling, um britânico desenvolvedor de jogos, estabeleceu uma consultoria de curta duração para criar uma interface de jogo para dispositivos eletrônicos. Ainda, segundo Werbach (2012) [8], após esse tempo o termo caiu em desuso, embora no decorrer dos anos, os *designers* de jogos como Jane McGonigal, Amy Jo Kim, Nicole Lazzaro e Ben Sawyer começaram a falar sobre o potencial sério dos videogames. E, somente em 2010, o termo gamificação começou a ser amplamente adotado com o significado pelo qual é conhecido atualmente. (FOERSTNOW; MIQUETT, 2018, p. 3)



exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p.9)

Considerando a quantidade de educadores que temos em nosso país, e pelas dificuldades enfrentadas na educação no período de isolamento que vão além das questões econômicas, sendo também na falta de preparo no uso das tecnologias digitais por parte destes profissionais para inserir as metodologias adequadas em suas aulas, podemos afirmar que poucos deles estavam de fato coerentemente buscando práticas pedagógicas adaptadas aos nativos digitais em seu dia a dia como professor.

Mas seria injusto generalizar e não valorizar o esforço de alguns que há bastante tempo já estavam preocupados e contextualizando o ensino. Pensamentos como o de Bacich e Moran (2018) afirmam que:

É preciso reinventar a educação, analisar as contribuições, os riscos e as mudanças advindas da interação com a cultura digital, da integração das TDIC, dos recursos, das interfaces e das linguagens midiáticas à prática pedagógica, explorar o potencial de integração entre espaços profissionais, culturais e educativos para a criação de contextos autênticos de aprendizagem mediados pelas tecnologias. Para impulsionar o engajamento dos estudantes nos processos de ensino e aprendizagem é premente recontextualizar as metodologias de ensino diante das suas práticas sociais inerentes à cultura digital, ou seja, integrar as mídias e as TDIC no desenvolvimento e na recriação de metodologias ativas. (...) A metodologia ativa se caracteriza pela inter-relação entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo desenvolvida por meio de métodos ativos e criativos, centrados na atividade do aluno com a intenção de propiciar a aprendizagem. Essa concepção surgiu muito antes do advento das TDIC, com o movimento chamado Escola Nova, cujos pensadores, como William James, John Dewey e Édouard Claparède, defendiam uma metodologia de ensino centrada na aprendizagem pela experiência e no desenvolvimento da autonomia do aprendiz. (BACICH; MORAN, 2018, p. 16-17)

No entanto, ao retomarmos a emergência do momento de isolamento em que as pessoas não podiam sair de suas casas, diante da necessidade, verificamos uma enormidade de educadores que procuraram estratégias que colocassem o aluno como o sujeito ativo na construção de seu aprendizado, e felizmente encontraram nas metodologias ativas uma nova forma de trabalhar a educação adequada a esta geração.

As pesquisas atuais nas áreas da educação, psicologia e neurociência comprovam que o processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano, e que cada um aprende o que é mais relevante e que faz sentido para ele, o que gera conexões cognitivas e emocionais. Metodologias ativas



englobam uma concepção do processo de ensino e aprendizagem que considera a participação efetiva dos alunos na construção da sua aprendizagem, valorizando as diferentes formas pelas quais eles podem ser envolvidos nesse processo para que aprendam melhor, em seu próprio ritmo, tempo e estilo. (BACICH; MORAN, 2018, p. 23)

Assim, dentre as metodologias ativas, que propõe o estudante ser protagonista em seu processo de aprendizagem, nos deparamos com a gamificação. Esta se mostra uma excelente estratégia de ensino por ir de encontro ao perfil destes alunos nativos digitais. Acostumados com o ambiente virtual, e com jogos eletrônicos que são ricos em estímulos e oportunidades, os estudantes que outrora poderiam se mostrar desinteressados, quando convocados a participarem de um jogo, provavelmente sentirão se atraídos.

Se Huizinga apresenta oito características comuns a todos os jogos, McGonigal (2012, p. 30) resume o jogo com apenas quatro fatores comuns: “meta, regras, sistema de feedback e participação voluntária”. Essa redução pode ser entendida não como o desaparecimento dos outros fatores, mas como a transformação e a ressignificação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. (NAVARRO, 2013, p. 21)

No entanto gamificação utilizada na escola, não é fazer uso de um joguinho para divertir e entreter os estudantes. Como já foi dito, é uma estratégia de ensino que utiliza aspectos dos jogos através de desafios e recompensas para motivar e engajar alunos, assim como as outras metodologias ativas, objetiva promover o desenvolvimento e aprendizado.

Assim como o jogo, a gamificação ainda não tem um conceito definitivo e exato, mas vem sendo compreendida por teóricos e desenvolvedores de jogos como a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo. Como “elementos, mecanismos, dinâmica e técnicas de jogos”, entende-se o lançamento de desafios, cumprimento de regras, metas claras e bem definidas, efeito surpresa, linearidade dos acontecimentos, conquista por pontos e troféus, estatísticas e gráficos com o acompanhamento da performance, superação de níveis e criação de avatares (termo utilizado por internautas e jogadores de videogame para designar a personificação imaginária da própria pessoa e do seu estado de espírito na forma de um personagem). Já o contexto “fora do jogo” remete a situações diferentes dos campos de jogo usuais, ou seja, são situações pertencentes à realidade do dia a dia profissional, escolar e social do indivíduo. No entanto, a gamificação não se resume a apenas um ou outro elemento citado e deve ser identificada somente a partir da junção desses fatores, como forma de conseguir engajamento dos envolvidos em uma determinada tarefa. (NAVARRO, 2013, p. 17)



Podemos então considerar que a definição de gamificação está em empregar mecânicas e elementos de jogos para ambientes que não são jogos, promovendo engajamento, motivação, aprendizado e experiências positivas.

A maioria dos educadores já utilizaram atividades gamificadas, porém algumas vezes de forma errada, sem considerar a potencialidade da proposta ou mesmo dos alunos.

A aprendizagem na sociedade do conhecimento pressupõe um aprendiz autônomo, crítico e formador de opinião. Essas metodologias utilizam-se da problematização como meta para motivar o aprendiz a desenvolver reflexões de ideias mediante ao problema apresentado, relacionando sua história e passando a ressignificar as suas descobertas para aplicá-lo na prática. Frente à problematização, o aprendiz reflete sobre a informação produzindo o conhecimento com o objetivo de solucionar as dúvidas e inquietações referentes aos problemas, promovendo, assim, o seu próprio desenvolvimento a partir da construção e reconstrução do saber. (SILVA; BIEGING; BUSARELLO, 2017, p. 14)

São inúmeras as possibilidades de utilizar a gamificação no contexto escolar, podendo utilizar de ferramentas tanto digitais, como analógicas. Propondo desde a criação, como a execução de atividades gamificadas. Ela pode ser utilizada antes, durante ou depois da apresentação do conteúdo, instigando, motivando e envolvendo o estudante, valorizando sua atuação na interação com o objeto de estudo em busca dos objetivos, oportunizando a investigação, na busca por respostas e solução de problemas.

Segundo Kapp (2012) a gamificação tem um alto potencial para ajudar a resolver problemas. A natureza cooperativa dos jogos pode focar mais de um indivíduo na solução de um problema e a natureza competitiva dos jogos incentiva muitos a fazerem o seu melhor para atingir o objetivo de vencer. (FOERSTNOW; MIQUETT, 2018, p. 43)

Um conteúdo pode ser trabalhado de diversas formas, mas o educador jamais pode esquecer que ele deve se ocupar com a formação integral do educando. Pois como já mencionamos no artigo 205 da Constituição Federal que diz que a “educação que é direito de todos”, observamos também que ela deve visar o “pleno desenvolvimento da pessoa”, isso vai muito além de conteúdo, como já consta na BNCC, inclui habilidades e competências. A educação deve se preocupar com o desenvolvimento pleno, que contempla outros saberes. Por isso dinâmicas com atividades físicas e de interação com os colegas por exemplo, são fundamentais. Cosenza e Guerra (2011) explica em seu livro de Neurociência e Educação, como o cérebro aprende, que:



Está claro que é importante impulsionar o desenvolvimento das funções executivas, utilizando o ensino de estratégias que favoreçam esse desenvolvimento. Elas devem estar voltadas para que os estudantes aprendam a planejar suas atividades, decompondo-as em subtarefas que possam ser desenvolvidas, sendo capazes de estabelecer metas dentro de uma perspectiva temporal. Pretende-se que eles saibam não só buscar a informação utilizando os recursos existentes, mas que saibam, também, identificar as questões relevantes. Que possam organizar criticamente a informação, fazendo avaliações e generalizações, além de organizar e incorporar novos conceitos dentro do que já é conhecido. Deseja-se que desenvolvam a capacidade de serem flexíveis, lidando de forma construtiva com as ambiguidades. E que possam debater e discutir idéias, examinando as abordagens alternativas e daí tirando conclusões. Devem ser capazes de identificar erros, a discrepância e a ausência de lógica, estando aptos a identificar e corrigir os próprios lapsos nas diversas matérias acadêmicas. (COSENZA; GUERRA, 2011, p.94)

Para englobar os fatores mencionados, atividades em grupo seria uma boa opção. Mas com um olhar atual, que abrange mais aspectos, podemos considerar as metodologias ativas. E assim, colidimos novamente com a gamificação. Pois,

[...] sabemos que as estratégias eficientes serão aquelas que atentem para os princípios do funcionamento do cérebro, que devem ser respeitados para uma aprendizagem mais eficiente. Como já vimos, a repetição e a elaboração são importantes, e ainda mais se combinadas com a consolidação. (COSENZA; GUERRA 2011, p.73)

No entanto a repetição só ocorrerá se existir motivo, ou motivação para tal. E a motivação está intimamente relacionada a emoção, e as emoções a aprendizagem.

Nossas motivações nos levam a repetir as ações que foram capazes de obter recompensa no passado ou a procurar situações similares, que tenham chance de proporcionar uma satisfação desejada no futuro. Portanto, ela é muito importante para a aprendizagem em geral. A liberação de dopamina em algumas regiões cerebrais parece estar associada a esse tipo de recompensa, que leva à aprendizagem. (COSENZA; GUERRA, 2011, p. 81)

Uma boa relação com o professor e com os colegas é importante neste processo, assim como o interesse pelas disciplinas advém de algo que foi construído anteriormente. Memórias afetivas também são construídas no espaço escolar. Ao utilizarmos a gamificação, boas lembranças podem estar sendo armazenadas e poderão influir no desejo de querer mais. Mas um cuidado é necessário, porque na gamificação pode envolver cooperação e também a



competição. Se por um lado a competição pode impulsionar o aluno se esforçar e dar o seu melhor, por outro lado pode gerar uma ruptura no processo de aprendizagem.

Em casos de competição, cabe ao professor conduzir de forma que evite que alunos se sintam inferiores e envergonhados, valorizando o esforço e o desempenho de cada um. Inibindo os sentimentos negativos que dificultam o aprendizado.

[...] as emoções precisam ser consideradas nos processos educacionais. Logo, é importante que o ambiente escolar seja planejado de forma a mobilizar as emoções positivas (entusiasmo, curiosidade, envolvimento, desafio), enquanto as negativas (ansiedade, apatia, medo, frustração) devem ser evitadas para que não perturbem a aprendizagem. (COSENZA; GUERRA, 2011, p. 84)

A forma como se conduz uma atividade gamificada faz toda a diferença, a estratégia deve gerar boas emoções, deve ser pensada, elaborada e adequada, considerando a individualidade dos alunos e o contexto da turma.

O verdadeiro educador deve ter como objetivo ajudar o aprendiz a atingir o estágio de mestre, criando as condições para que ele se desenvolva em termos de planejamento, desempenho, compreensão e expressão. Para que ele desenvolva a sua capacidade de autorregulação e saiba reconhecer limites, mas que também saiba identificar oportunidades, avaliar riscos e refletir sobre os próprios erros. Se tudo é compulsório, não se aprende a lidar com a incerteza e adquirir um comportamento flexível. Se não há desafios e o ambiente é muito confortável, não há estímulo para mudar para melhor. Se não há tolerância aos erros, não se aprende a desenvolver respostas alternativas e inibir indesejáveis. (COSENZA; GUERRA, 2011, p. 94)

O estudo está mostrando aspectos importantes para a aprendizagem, e evidenciando a proximidade metodológica existente entre estratégias como a gamificação e a cognição dos nativos digitais. Mas é na prática que conseguimos observar a veracidade deste estudo.

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa realizada é de abordagem qualitativa e do tipo exploratória e descritiva. Foi realizada uma revisão da literatura com vistas a oferecer um referencial teórico adequado e de base para o desenvolvimento da estratégia gamificada que foi aplicada com alunos da rede privada de ensino, cuja análise dos resultados será apresentado na próxima sessão.



A pesquisa também compreendeu, ainda, a construção de um glossário sobre cultura digital, com que vistas inicialmente a auxiliar a pesquisadora na compreensão de termos específicos e, pode contribuir para outros profissionais da educação no desenvolvimento de competências para a incorporação e integração de novas práticas pedagógicas que envolvem o uso de tecnologias digitais.

Com a finalidade de compreender a potência da gamificação enquanto estratégia didática de ensino a pesquisadora sistematizou 2 estratégias a saber:

- 1) **Estratégia gamificada usando a plataforma Kahoot.** Foi criado um quizz com 8 perguntas sobre o tema Biomas do Brasil, para ser aplicado como revisão de conhecimentos para 24 alunos do 5º ano de uma escola da rede privada de ensino. Para esta estratégia foram considerados os elementos da gamificação, a saber: divertido, regras claras, autonomia para acessar o jogo quando e quantas vezes quisessem, competição entre os alunos, recompensa com premiação. A atividade foi aplicada pela professora da turma e o resultado disponibilizado para análise da pesquisadora. Após o encerramento da atividade, foi pedido que os alunos respondessem um questionário no Google Forms sobre a experiência realizada.
- 2) A coleta do material foi feita essencialmente sobre os produtos (resultado do kahoot) e respostas dos estudantes por meio dos questionários respondidos.
- 3) **Estratégia gamificada de construção de jogos em sala de aula.** A proposta consistiu em construir um jogo de tabuleiro sobre o conteúdo de história que estavam estudando. Participaram da atividade 20 alunos do 5º ano sendo que 17 alunos estavam no presencial e 3 na aula remota. A atividade foi aplicada pela professora da turma com acompanhamento da pesquisadora e após a ação os estudantes responderam a um questionário com 3 perguntas sobre a experiência realizada, o resultado foi disponibilizado para análise da pesquisadora.

A realização da pesquisa contou com os cuidados e princípios éticos, com autorização da escola para realização da atividade e a coleta de dados envolveu somente a pesquisa documental. A pesquisa preserva a identidade das professoras que aplicaram as atividades, bem como o nome da escola.

Para uma compreensão e contextualização do *locus* da pesquisa vale destacar que se trata de uma escola da rede privada de ensino da cidade de Uberlândia, MG, que conta com cerca de 800 estudantes e, para esta pesquisa foram realizadas as coletas de dados em 2 turmas,



sendo uma turma com 20 alunos e outra turma com 24 alunos do 5ºano do ensino fundamental – anos iniciais.

7. ANÁLISE A PARTIR DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS AS ATIVIDADES

A aplicação da estratégia gamificada contemplou dois momentos distintos e duas atividades e turmas diferentes.

Atividade 1

| Diário de bordo | |
|--|--|
| Data da observação | 19/10/2021 |
| Temática da aula | Aula de história (história do Brasil, governos populistas) |
| Sujeitos observados | - 20 alunos (17 presencial e 3 remoto) - 1 professora |
| Duração | 2 horários de 50 min. cada. (1h e 40 min.) |
| Registros de observação: - Após a leitura comentada sobre o conteúdo abordado, a professora pediu que construíssem um jogo de tabuleiro, e exemplificou dando algumas sugestões. A atividade poderia ser desenvolvida individualmente ou em duplas ou trios. Um fato interessante a ser destacado é que estavam retornando as aulas presenciais e durante muito tempo estiveram em aulas on-line (remota) ou em escala de revezamento devido a pandemia do covid-19, tanto que alguns ainda estavam “presentes remotamente”. Por isso conversar com os colegas presencialmente era algo mais importante do que normalmente é. - A professora explicou que a atividade também era parte de uma pesquisa de um trabalho da observadora. - Os alunos ficaram empolgados com a proposta, e logo se agruparam e trocaram ideias de como seria feito o jogo, pegaram as folhas coloridas (material fornecido para a atividade), e começaram a produção. - Perceptivelmente estavam motivados e envolvidos. Enquanto alguns observavam o livro elaborando cartões de perguntas, outros confeccionavam as outras partes do jogo. Mesmo com | |



as habilidades manuais para esta fase do desenvolvimento deixando um pouco a desejar, eles estavam orgulhos com suas realizações.

- Os alunos on-line (remoto) também construíram seus jogos utilizando ferramentas digitais.
- Pouco aos poucos as produções foram concluídas e a professora foi dando a oportunidade para os grupos de mostrarem para a turma seus jogos, mas devido ao tempo só foi possível jogarem um jogo.
- A professora pediu que respondessem 3 perguntas sobre a atividade. Estas serviriam para auxiliar na pesquisa da observadora, e para facilitar a análise ela escreveu as perguntas na lousa e pediu que respondessem utilizando as sobras dos papéis que confeccionaram os jogos.
- Todas as respostas foram disponibilizadas para análise.

Atividade 2

| Diário de bordo | |
|--|--|
| Data da observação | Dia 27/10/2021, 03/11/2021 e 10/11/2021 |
| Temática da aula | Biomassas do Brasil |
| Sujeitos observados | - 24 alunos - 1 professora |
| Duração | Uns 5 minutos dia 27/10/2021, uns 10 minutos dia 03/11/2021 e uns 10 minutos dia 10/11/2021. |
| Registros de observação: - No dia 27/11/2021 a professora comunicou a turma que ela deixaria um link na plataforma teams (canal que eles se comunicavam via internet, que tinham as aulas remotas, deixavam as tarefas, etc). Os alunos deveriam acessar este link para fazerem uma atividade sobre o conteúdo que estavam estudando (Biomassas do Brasil), e que eles poderiam repetir a atividade quantas vezes quisessem até a próxima aula (3/11/2021) para aumentar a pontuação. - Também explicou que esta atividade fazia parte de uma pesquisa da observadora, e que os melhores colocados seriam premiados. - Foi pedido que os alunos acessassem o outro link com a finalidade de responderem o questionário que auxiliaria na pesquisa da observadora. | |



- Dia 3/11/2021 nem todos os alunos tinham acessado o link do jogo, ela disse que as aulas online os deixaram desacostumados a cumprirem as tarefas. Por isso foram premiados tanto os que cumpriram a atividade quanto os primeiros colocados.

- Todos que fizeram a atividade ganharam uma bala e os 1º, 2º e 3º lugares ganharam chocolates.

- Ela deu mais uma oportunidade para quem não tinha feito fazer, e assim todos poderiam competir novamente até a próxima aula (10/11/2021).

- Dia 10/11/2021 todos tinham participado, o que de acordo com a professora a deixou feliz, pois tinha alunos que mesmo ela dando chance, tinham dificuldades para fazer. (lembrando que alguns alunos ainda estavam nas aulas online). Ela parabenizou a todos e cada um recebeu uma bala pela participação.

- Depois de alguns minutos de suspense ela revelou e premiou os primeiros colocados com chocolate.

- Foi pedido novamente que os alunos acessassem o outro link e respondessem o questionário que auxiliaria na pesquisa da observadora.

Todos os dados foram disponibilizados para análise.

7.1. A EXPERIÊNCIA DO ALUNO

A pesquisa levanta a questão de que a atividade gamificada é recebida e desenvolvida de forma diferenciada pelos alunos. Na prática esta preposição se constatou verdadeira. Em se tratando do jogo do Kahoot, a observadora foi procurada por alguns alunos que disseram estar gostando muito da pesquisa, pois a atividade era divertida, e estavam gostando de competir com os colegas, o que demonstra interesse e envolvimento.

Os vencedores foram aqueles que mais se dedicaram e mais jogaram, por isso foram recompensados e todos entenderam isso. Levando a reflexão de que a dedicação e o esforço podem te conduzir ao êxito nos estudos ou em outras áreas da vida. Tanto que um aluno disse que da próxima vez ele venceria, pois sabia que se dedicasse mais ele poderia conseguir. No entanto, para um educador, a experiência do aluno, as repetições e emoções positivas envolvidas, levam a uma recompensa maior, que é a consolidação do aprendizado.

A construção dos jogos também foi um momento de emoção, os alunos ficarão eufóricos quando disseram que poderiam sentar em duplas ou trios, próximos uns dos outros para confeccionarem os jogos. Se antes esta atividade proporcionava satisfação pela interação social, naquele momento em que estavam retornando as aulas presenciais proporcionou ainda mais.

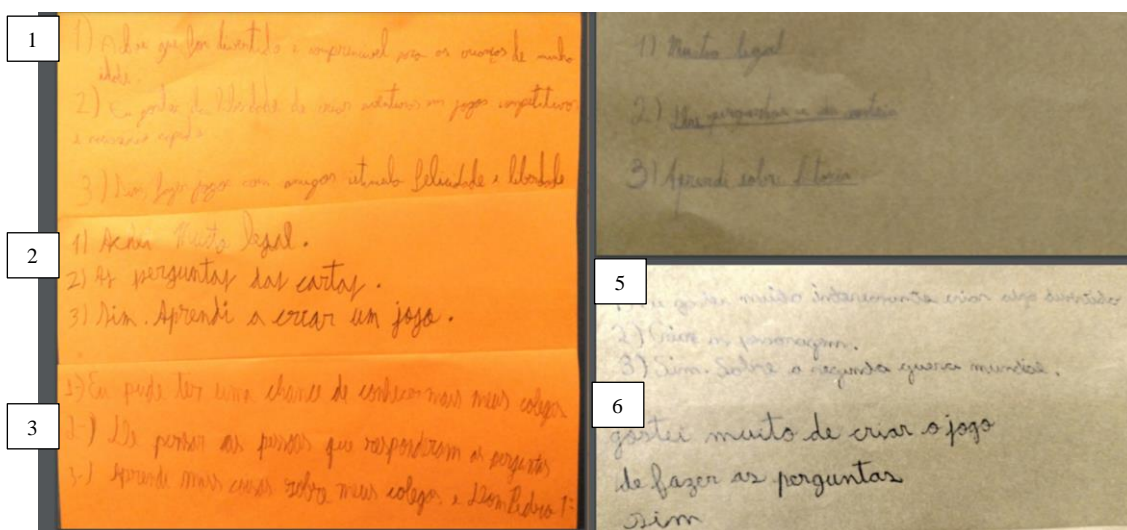


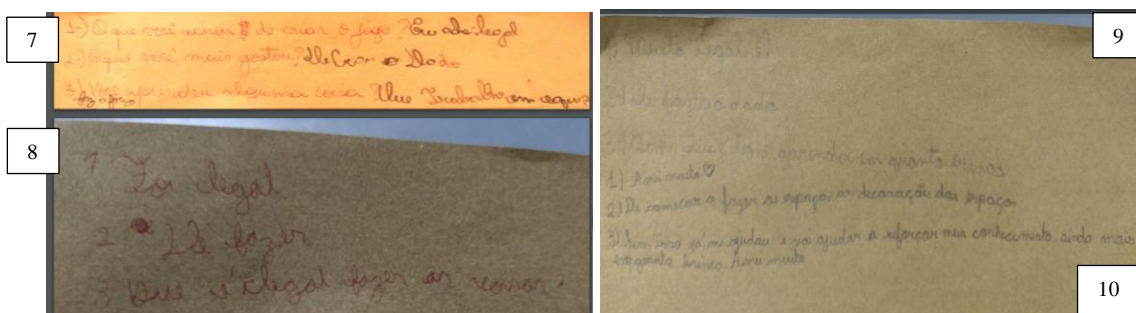
Algumas dúvidas surgiram por parte dos alunos, como: “Tem que ser só do que vimos hoje ou pode ser de toda a matéria?”; “Podemos colocar perguntas de outras disciplinas?”; “Se eu quiser colocar coisas de jogos e de personagens, pode?”. Estes questionamentos demonstram o desejo de expressar, de contextualizar, de autonomia, visando também o compartilhamento com os colegas, pois eles diziam que queriam que os colegas jogassem.

Devido ao tempo, só foi possível a prática de um jogo. Visando a interação entre os alunos do presencial com o remoto, jogaram um jogo digital, uma produção de casa (remoto). A aluna que estava no remoto fazia as perguntas e os colegas respondiam e a cada acerto caminhavam pela trilha. Foi dinâmico, divertido e envolveu toda a turma na competição de demonstrar quem tinha o conhecimento das respostas.

Ao final da produção, antes de jogarem, os alunos responderam três perguntas: O que você achou de criar um jogo? O que você mais gostou? Você aprendeu alguma coisa?

Observamos que foi unânime as resposta da primeira pergunta que questiona se eles gostaram de criar o jogo, todos responderam positivamente. Quanto a segunda pergunta sobre o que mais gostaram, as respostas são variadas 4 as na maioria envolvem criatividade, autonomia e investigação. Quanto ao que aprenderam, alguns mencionam os temas da disciplina, mas na maioria remetem outros saberes. Evidenciando que propiciou boas emoções, instigou a pesquisa, a criatividade, a interação social entre outros elementos importantes para o desenvolvimento e aprendizado.





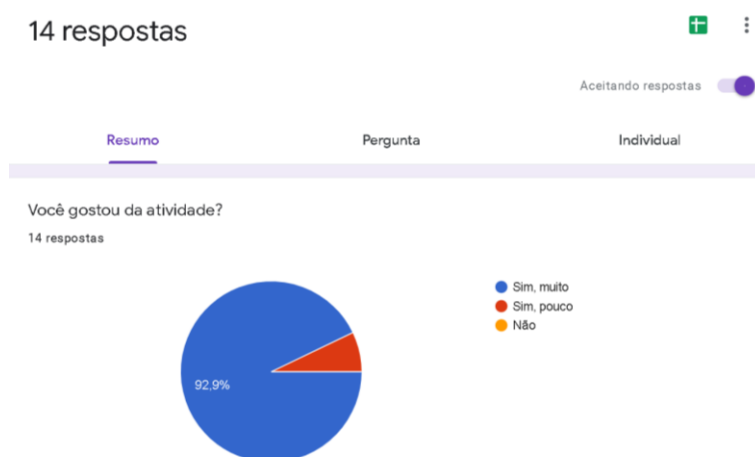
Perguntas: 1-O que você achou de criar um jogo? 2-O que você mais gostou? 3- Você aprendeu alguma coisa?
Respostas 1: 1- Achei que foi divertido e compreensível para as crianças de minha idade. 2- Eu gostei da liberdade de criar aventuras em jogos competitivos e raciocínio rápido. 3- Sim, fazer jogos com amigos estimula felicidade e liberdade.
Respostas 2: 1-Achei muito legal. 2- As perguntas das cartas. 3- Sim. Aprendi a criar um jogo.
Respostas 3: Eu pude ter uma chance de conhecer mais meus colegas. 2- De pensar as pessoas que responderam as perguntas. 3- Aprendi mais coisas sobre meus colegas e Dom Pedro I.
Respostas 4: 1- Muito legal. 2- Das perguntas e do trio. 3- Aprendi sobre história.
Respostas 5: Eu gostei, muito interessante criar algo divertido. 2- Criar os personagens. 3- Sim. Sobre a segunda guerra mundial.
Respostas 6: Gostei muito de criar o jogo. 2- De fazer as perguntas. 3- Sim.
Respostas 7: 1- Eu achei legal. 2- De criar o dado. 3- Que trabalho em equipe faz a força.
Respostas 8: 1- Foi legal. 2- De fazer. 3- Que é legal fazer as coisas.
Respostas 9: 1- Muito legal. 2- De fazer o dado. 3- Sim. Que é bom aprender enquanto brincamos.
Respostas 10: 1- Amei muito. 2- De começar a fazer os espaços e a decoração dos espaços. 3- Sim, isso já me ajudou e vai ajudar a reforçar meu conhecimento ainda mais enquanto brinco. Amei muito.

7.2. ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO

Durante a observação, os elementos da gamificação se mostraram presentes, e nas respostas dos alunos esta presença fica evidente.

Link do questionário:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScLRryya7X04BcejBvYSkwmeptUpuUAzrVPbigb1rUqir75wA/viewform?usp=pp_url



No questionário do google forms (92% dos alunos disseram que atividade foi muito divertida, 7,1 % disseram que foi pouco divertida (mas foi), enquanto nenhum aluno respondeu que não foi divertida, confirmando um dos objetivos que atividade gamificada se propõe.

Nas opções em que tinham que marcar só o que achavam que correspondia, 64,3% disseram que os objetivos estavam claros. Neste ponto, podemos ainda levar em consideração o nível diversificado de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos com relação a leitura e interpretação. Sobre como o jogo foi vivenciado pelos estudantes: 50% disseram que apresentou competição, 35,7 % Incentivou o compartilhamento; 78,6 % sinalizaram que foi visualmente agradável; 71,4 % identificaram que teve recompensa pelo esforço e 50% ter demonstrado progresso, 85,7% que levou em conta o aprendizado, 57,1% que a atividade foi viável para sua idade, 71,4% que foi viável para sua idade, 42,9% proporcionou autonomia. Um dado interessante é que 42,9% marcaram que mostrou o placar de líderes, sendo que o jogo mostra toda vez que termina quem são os primeiros colocados. 42,9% possibilitou a expressão particular. 57,1% possibilitou a interação com os colegas.

Marque quantas alternativas quiser. Para você a atividade foi:

14 respostas



Na questão em que pede para dizerem do que mais gostaram, eles já compreendem que tiveram a oportunidade de revisarem a matéria.



Caso tenha gostado, do que você mais gostou?
14 respostas

- Da gamificação do conteúdo
- Eu gostei de todos mais oq eu mais gostei foi a questao 8
- Gostei das perguntas que relebravam características de alguns tipos de vegetação.
- Da diversidade de temas nas perguntas.
- Eu mais gostei que o jogo fala sobre Biomas brasileiros .
- Das perguntas.
- de ter aprendido mais
- EU MAIS GOSTEI DA APARENCIA DA ATIVIDADE ELA E SIMPLES MAS MUITO LEGAL E OBJETIVA
- do tresceiro

Caso tenha gostado, do que você mais gostou?
14 respostas

- Das perguntas.
- de ter aprendido mais
- EU MAIS GOSTEI DA APARENCIA DA ATIVIDADE ELA E SIMPLES MAS MUITO LEGAL E OBJETIVA
- do tresceiro
- do verdade ou mentira
- sobre ter falado dos biomas e de geografia
- Que agora estou sabendo muito bem os biomas
- Eu gostei muito das perguntas e achei interessante .
- Da oportunidade de revisar a matéria

O que você aprendeu com esta atividade?
14 respostas

- Todo o conteúdo ensinado
- eu aprendi varias coisas, EX: Qual o bioma e o mais alagado etc.
- Sobre características da vegetação, tipos de animais que podemos encontrar na vegetação e o que são ecossistemas, biomas, etc.
- Eu aprendi que sou mais inteligente do que eu pensava que era.
- Eu aprendi mais sobre os Biomas.
- Eu aprendi e relembrei oque eram biomas.
- sobre varias curiosidades de vejetaoes
- EU APRENDI DOS BIOMAS QUE EU TINHA ESQUECIDO
- eu aprendi os biomas de geografia

O que você aprendeu com esta atividade?
14 respostas

- Eu aprendi e relembrei oque eram biomas.
- sobre varias curiosidades de vejetaoes
- EU APRENDI DOS BIOMAS QUE EU TINHA ESQUECIDO
- eu aprendi os biomas de geografia
- muitas coisas
- eu aprendi sobre os biomas e o que tem no cerrado
- Sobre os biomas sempre tive duvidas e acertei tudo
- Eu aprendi bastante sobre os biomas .
- A respeito dos biomas

Tais elementos permitem, como estudado nos referenciais teóricos, que a experiência realizada efetivamente contemplou os elementos da gamificação.

7.3. ENGAJAMENTO E APRENDIZAGEM

A atividade gamificada digital, como já mencionada promoveu engajamento e aprendizado, através da competição e repetição da atividade.

Houve também um engajamento e aprendizado na atividade gamificada analógica, pois houve cooperação na produção física dos jogos, como na busca por perguntas que eles achavam desafiadoras para os colegas. Nesse empenho eles também foram desafiados na leitura dos textos e interpretação, na reflexão, argumentação e produção. Promoveu a discussão sobre o conteúdo trabalhado, propiciou o trabalho em equipe com divisão de tarefas, responsabilidade e comprometimento. Esta atividade abrangente e complexa, que engloba vários aspectos do desenvolvimento da aprendizagem, foi trabalhada de forma leve e descontraída.

A diversão foi o ponto forte das duas atividades, pois se sentiram desafiados de uma forma positiva, despertando suas potencialidades. Também gerou interação entre eles, e o mais importante, é que o conteúdo foi trabalhado e provavelmente apreendido, pois houve um



movimento dos alunos para esta apreensão. Afinal, a diversão estava em “brincar” com o conhecimento.

7.4. O GLOSSÁRIO DA CULTURA DIGITAL

Nascida em 1977 vi o mundo sendo transformado pelo uso das tecnologias digitais, a infância de hoje não é a mesma de alguns anos atrás. Tendo como verdadeira a fala de muitos pais: “Na minha época as coisas eram diferentes”. Aqui no Brasil por exemplo, nem toda casa tinha televisão, e muitas que tinham eram em preto e branco. Poucos tinham vídeo game, e ter telefone era muito caro, poucos tinham condições de tê-lo. Se os pais estivessem preocupados e quisessem saber o que estava acontecendo quando os filhos demoravam a chegar em casa, tinham que ir atrás. Quando tínhamos amigos e parentes que moravam distantes, e quisesse mostrar o bebê que nasceu, ou seu desenvolvimento por exemplo, era preciso contratar um fotografo para adquirir uma foto da criança, ou ter máquina fotográfica (que muitos não tinham), comprar o filme, a pilha, tirar as fotos (o número de fotos que cabia no filme, normalmente 12, 24 ou 36), mandar revelar (pagar a revelação), e enviar a foto por carta pelo Correio (era preciso ter o endereço e pagar o envio). Filmagens então, era outra coisa de luxo. Para a maioria que não tinha cinema na cidade, se quisesse assistir filmes, tinha que ser os que passavam na TV, e na hora da programação da emissora. Ou poderiam alugar se na cidade tivesse locadora de filmes em VHS. Depois vieram os Dvds e Blu-rays, mas o sistema era o mesmo. Ouvíamos discos de vinil e fitas k-7, e caminhar ouvindo música com fone, era para quem tinha walkman. Depois vieram os Discman, os MP3, MP4 e MP5. Hoje temos tudo isso e muito mais em um único e pequeno aparelho celular.

Estes exemplos são poucos perto de todas as transformações que ocorreram nas últimas 3 décadas. Sendo nosso país enorme em cultura e em extensão, e muito diferente quanto a distribuição de renda. Quando pensamos em desenvolvimento devemos levar em consideração as questões socioeconômicas dos indivíduos e das regiões, partindo do “micro para o macro”. Diante desta diversidade, nem todas as casas têm internet e computadores. Quando tem, nem todas as pessoas fazem uso. Dessa forma compreendemos que acompanhar a cultura digital para muitos, inclusive para minha geração e a que me antecede, não é tão simples.

A ideia de fazer um glossário surgiu devido a minha própria dificuldade em reconhecer alguns termos utilizados neste universo da cultura digital. No entanto, por já estar inserida no



ambiente escolar, pude observar que esta não era uma dificuldade só minha, muitos professores e demais profissionais da área, desconhecem ou mesmo utilizam de forma errônea tais palavras.

Neste período de pandemia que vivenciamos em 2020 e 2021, percebemos mais do que nunca a importância do trabalho em conjunto da escola e da família. Se para os profissionais de educação que em tese deveriam estar habituados e acompanhando este desenvolvimento está sendo difícil, imagine para a maioria das famílias que nem tem acesso a computadores. Embora muitos utilizassem o celular, se limitavam basicamente as redes sociais. E a falta de compreensão de termos que para alguns pode ser “corriqueiro”, para outros pode ser um empecilho para a execução de tarefas.

Visando facilitar a compreensão e a comunicação entre todos envolvidos na educação, apresento um glossário da cultura digital.



8. GLOSSÁRIO DA CULTURA DIGITAL

Apps ou aplicativos: A sigla vem da palavra em inglês *Application*, que significa aplicação. O App é um software para dispositivos eletrônicos que auxiliam os usuários a realizar determinadas tarefas. É possível encontrar aplicativos gratuitos e pagos, nas mais diversas categorias. Há também os chamados app's mistos, que possuem funcionalidades disponibilizadas de forma gratuita e outras, mais avançadas, disponíveis apenas para usuários que aderem a um pacote pago. (SILVA, 2020)

Adobe: é o nome pelo qual se conhece a empresa Adobe Systems Incorporated, dedicada ao desenvolvimento do software. Os programas informáticos de Adobe para a edição de fotografias, vídeos e páginas web são bastante populares em todo o mundo. Adobe também criou formatos muito usados no âmbito da informática, como o Portable Document Format (PDF). (CONCEITO..., 2017)

Alexa: Alexa é o nome da assistente virtual da Amazon. Diferente do que Apple, Google e Microsoft faziam até então, com Siri, Google Assistente e Cortana, a Alexa já nasceu com foco em atender o usuário nas tarefas do dia a dia. Assim como suas concorrentes a Alexa é uma assistente conversacional, capaz de entender contexto até certo ponto e executar tarefas simples, como configurar alarmes, informar a situação do trânsito ou a previsão do tempo, executar uma lista de músicas ou reproduzir podcasts. Mas, por não estar atrelada a um sistema operacional, a Alexa é compatível com Android, Windows 10 (a interação com o iPhone é mais limitada, mas existe), além de ser capaz de se conectar a uma vasta gama de dispositivos de terceiros. (GOGONI, 2019)

Amazon: A Amazon é a maior loja virtual varejista do mundo. No início da carreira, seu foco era vender livros, porém logo seu catálogo de produtos expandiu para uma variedade maior de mercadorias e serviços de mídia digitais, consolidando a loja como uma potência. Além disso, a empresa é uma potente provedora de serviços de computação em nuvem e oferece diversos serviços de infraestrutura para o mundo todo. A Amazon também desenvolveu sua própria linha de produtos eletrônicos, como o leitor de e-books Kindle, que revolucionou o mercado de livros, oferecendo uma alternativa mais prática e econômica para a leitura. A Fire TV e a linha de caixas de som Amazon Echo, que conta com uma assistente de voz inteligente chamada Alexa, também são destaques da empresa. (NOLETO, 2020)



Amazon Prime: O Amazon Prime é uma assinatura mensal ou anual com vários benefícios, incluindo frete rápido GRÁTIS ou com desconto para compras elegíveis, streaming de filmes, séries de TV e música, ofertas de compras exclusivas, jogos, leitura e muito mais. (AMAZON..., 2016?)

Analógico: Que apresenta dados, resultados ou indicações com um ponteiro, uma agulha ou afim, por oposição a digital (ex.: balança analógica; mostrador analógico; relógio analógico). Que não envolve tecnologia computacional, por oposição a digital (ex.: máquina analógica; o som analógico foi depois convertido em digital). (ANALÓGICO..., [entre 2000 e 2021])

Android: É o nome do sistema operacional baseado em Linux que opera em celulares (smartphones), netbooks e tablets. É desenvolvido pela aliança entre várias empresas, dentre elas a Google. O funcionamento do Android é idêntico a outros sistemas operacionais, cuja função é gerenciar todos os processos dos aplicativos e do hardware de um computador para que funcionem perfeitamente. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Antivírus: Os **antivírus** são programas informáticos desenvolvidos para prevenir, detectar e eliminar vírus de computador. (ANTIVÍRUS, 2013)

App (Aplicativo): é um software que geralmente envolve o processamento de dados. Esse tipo de programa deve cumprir alguns requisitos, como desempenhar uma função, independente da complexidade, processar dados em informações, organizar tarefas, facilitar atividades, entre outras. O APP também é conhecido como aplicação, aplicativo para celular, aplicativo móvel, **aplicativo mobile**. (SILVA, 2020)

Apple: é uma das maiores empresas de equipamentos eletrônicos e softwares do mundo. (PACIEVITCH, 2011)

Apresentador de multimídia: O apresentador multimídia é um tipo de controle remoto usado em apresentações, aulas e palestras. Com ele, você não precisa pedir pra outra pessoa passar as telas e nem pausar ou começar um vídeo, porque você mesmo pode fazer isso. E pra funcionar, o apresentador multimídia vem com um pequeno acessório que precisa ser conectado na porta USB do computador. (VANTAGENS..., [entre 2010 e 2021])

Arquivo (digital): É um conjunto de documentos criados ou recebidos por pessoas ou organização com intuito de armazenar alguma informação importante. Digital vem da palavra dígito ou sequência de “0” e “1” chamada na informática de bits, o conjunto de números decodificados formam palavras e imagens. É um serviço que permite armazenamento, a gestão



e o compartilhamento de qualquer tipo de documento eletrônico de forma simples, rápida e segura. (ARQUIVO..., 2015?)

Assíncrono: Aulas assíncronas são aquelas em que o professor ou a professora sobe em alguma plataforma virtual um arquivo de vídeo com suas explicações sobre um determinado tema. Em outras palavras, é uma aula gravada. (AULAS..., 2020)

AVA: é uma plataforma online utilizada para fins educacionais, é um ambiente de aprendizagem composto por um conjunto de ferramentas destinadas a aprimorar a experiência de ensino. Com ele, os alunos conseguem, por exemplo, consumir conteúdos em formatos multimídia variados, por meio de aulas digitais, exercícios, provas online, e muito mais. (MORAES, 2021)

Avatar: é um **cibercorpo** inteiramente digital, uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para o transporte identificatório de cibernautas para dentro dos mundos paralelos do ciberespaço. (AVATAR, 2020)

Baby Boomers: são a geração que nasceu após a Segunda Guerra Mundial, até a metade de 1960. Essa expressão representa a explosão na taxa de natalidade que existiu o pós-guerra nos Estados Unidos. No Brasil essa geração viveu o auge da Ditadura Militar (1964- 1985). Eles foram criados sob a promessa de ter estabilidade econômica e melhores oportunidades. Essa característica faz com que o eles tenham mais facilidade para consumir. Gostam da estabilidade financeira e são bem fiéis às empresas; Os baby boomers influenciaram a forma como a televisão foi se adaptando às necessidades das pessoas. (O QUE..., [entre 2010 e 2020])

Backup: é um termo inglês que tem o significado de **cópia de segurança**. É frequentemente utilizado em informática para indicar a existência de cópia de um ou mais arquivos guardados em diferentes dispositivos de armazenamento. (DÍAZ, 2011)

Baixar: Transferir arquivos para a memória de um computador, geralmente utilizado para se referir a arquivos on-line: baixar um filme, uma música etc. (RIBEIRO, 2020)

Bio (perfil): É chamado de BIO a biografia do Instagram, que é aquele trecho de texto localizado logo abaixo do nome do usuário. A biografia do Instagram resume as informações da conta, trazendo ao visitante tudo que ele precisa saber sobre a pessoa ou empresa dona daquele perfil do Instagram. (PATEL, [entre 2015 e 2021])



Bite, Gigabyte (GB): Bit é a menor unidade de memória que um computador utiliza. Recebeu esse nome por representar apenas 2 números, 0 e 1 (zero e um), chamados de *dígitos binários*. Abreviação: b. O bit é utilizado para medir a taxa de transferência de dados de algum sistema. 1 (um) byte é uma unidade formada pelo conjunto de 8 bits (1 byte = 8 bits). Abreviação: B Para entender melhor, veja o exemplo a seguir: Cada letra digitada em um computador é equivalente a 8 bits ou 1 byte. Então, ao digitar a palavra **AMOR** estou utilizando **32 bits** ou **4 bytes**. A palavra AMOR tem 4 letras, logo a conta fica assim: 4 letras x 8 bits = 32 bits ou 4 letras x 1 byte = 4 bytes. (KAMINSKI, 2021)

Bitcoin: O bitcoin é uma moeda virtual – a primeira criada no mundo – e pode ser usado para a compra de serviços, produtos e quaisquer outros itens em estabelecimentos que aceitem ser pagos com ele. Uma das grandes diferenças é que o bitcoin não possui uma moeda ou cédula física. Ele é **inteiramente digital**, formada a partir de um código único. Por isso, entra na categoria de criptomoeda. O bitcoin é a primeira moeda descentralizada do mundo. Isso significa que, além de não ser regulado por governos, bancos ou empresas, é possível comprar, enviar e receber bitcoins sem nenhum intermediário, como bancos ou emissores de cartão de crédito. (O QUE..., 2020)

Blogs: Blogs são páginas atualizadas constantemente, são formas de comunicação de pessoas e de instituições com o mundo. Enquanto as pessoas compartilham as suas principais paixões e pensamentos, as empresas lidam com os medos, os desejos e interesses do seu público. (FIGUEIREDO, 2017)

Bluetooth: Bluetooth é uma tecnologia que foi desenvolvida para comunicação sem fio e troca de dados e arquivos entre diversos dispositivos móveis, de forma rápida e segura, sem a necessidade da utilização de fios. Ele utiliza uma frequência de rádio de ondas curtas (2.4 GHz) para criar conexão entre dispositivos que possuem a mesma frequência. (COSTA, 2020)

Cartão de memória: Cartão de memória ou *memory card*, como também é conhecido, é um dispositivo utilizado, basicamente, para o **armazenamento de dados**. Existem vários equipamentos que comportam cartões de memória como câmeras digitais, vídeo games, telefones celulares, notebooks, computadores etc. Por ser um dispositivo portátil, há grande



facilidade em seu transporte, podendo manter os dados armazenados sempre com você. (CARTÃO..., [entre 2012 e 2020])

Canva: É uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Está disponível online e em dispositivos móveis e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações. (CANVA, 2021)

Chat: Conversa informal na Internet cujos participantes trocam mensagens escritas em tempo real, que aparecem ao mesmo tempo para todos os participantes do bate-papo; bate-papo on-line. (RIBEIRO, 2018)

Chip: O termo chip refere-se a um elemento muito pequeno, feito de um material semicondutor, que possui numerosos circuitos integrados. Esses circuitos permitem o desenvolvimento de várias funções em dispositivos eletrônicos. (CONCEITO..., 2019)

Ciberespaço: O surgimento da Internet como uma rede mundial de computadores, veio confirmar essas expectativas ao criar um novo espaço para a expressão, conhecimento e comunicação humana. Porém trata-se de um espaço que não existe fisicamente, mas virtualmente: o ciberespaço. Pode-se afirmar que o ciberespaço diz respeito a uma forma de virtualização informacional em rede. Por meio da tecnologia, os homens, mediados pelos computadores, passam a criar conexões e relacionamentos capazes de fundar um espaço de sociabilidade virtual. (VESCE, [entre 2010 e 2021])

Classroom (Google): O **Google Classroom** ou a **Sala de Aula do Google** é uma ferramenta on-line **gratuita** que auxilia professores, alunos e escolas com um espaço para a realização de aulas virtuais. Por meio dessa plataforma, as turmas podem comunicar-se e manter as aulas a distância mais organizadas. (FRANCO, [2020?])

ClassDojo: ClassDojo é uma plataforma de comunicação escolar que os professores, alunos e famílias usam diariamente para construir comunidades unidas através do compartilhamento do que foi aprendido na sala de aula em casa via fotos, vídeos e mensagens. (O QUE..., [entre 2011 e 2021])

Conexão: Ligação entre computadores e dispositivos para que dados sejam transferidos. Exemplo: impressora sem conexão; conexão à internet. Conexão é sinônimo de: conexão, ligação, nexa, vínculo. (CONEXÃO, [entre 2010 e 2021])

CPU: sigla se refere a Central Processing Unit, ou seja, Unidade de Central de Processamento, também conhecida como processador. Além disso, a CPU é simplesmente o



item mais relevante de hardware que existe em seu computador. Isso porque, é justamente ela que tem como papel crucial realizar tarefas e ainda calcular uma série de atividades que são determinadas na rotina de uso do dispositivo. Portanto, é fácil afirmar que a CPU pode ser comparada a um cérebro do computador de um modo geral. (O QUE..., 2021)

Criptografia: Criptografia é um **mecanismo de segurança e privacidade** que torna determinada comunicação (textos, imagens, vídeos e etc) ininteligível para quem não tem acesso aos códigos de “tradução” da mensagem. Nas comunicações digitais, a criptografia auxilia na **proteção de todos os conteúdos transmitidos** entre duas ou mais fontes, evitando a interceptação por parte de cibercriminosos, *hackers* e espiões, por exemplo. No cotidiano, sistemas de criptografia são utilizadas pelos usuários de aplicativos e *softwares* de troca de mensagens instantâneas, como o **Whatsapp**, por exemplo. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Ctrl: Para quem não sabe, CTRL é a sigla da palavra CONTROL, que em português, conforme você já deve imaginar, significa Controle e/ou Controlar. A tecla CTRL do teclado de um computador refere-se à uma tecla modificadora, assim como a tecla Shift. Isto quer dizer que, quando ela é pressionada juntamente com outras teclas, uma nova operação será acionada no computador. (PARA..., [entre 2010 e 2021])

Ctrl C: é um **atalho no teclado do computador que significa copiar** um elemento, pode ser um texto, uma planilha, ou até uma imagem. O atalho é formado pelas teclas control (ctrl) + a letra c (pressionados em simultâneo). (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Cultura digital: Trata-se da cultura contemporânea marcada pela onipresença dos dispositivos digitais, em que, pela primeira vez, cidadãos podem não somente ter acesso à informação, mas também produzir e distribuir suas produções e realizar suas ações colaborativamente. (BANNELL et al., 2017, p. 104)

Digital: A palavra digital tem origem no latim *digitus* (palavra latina para dedo), uma vez que os dedos eram usados para contagem discreta. O seu uso é mais comum em computação e eletrônica, sobretudo onde a informação real é convertida na forma numérica binária como no som digital ou na fotografia digital. (DIGITAL, 2011)

Sistema Digital: Um sistema digital é um conjunto de dispositivos de transmissão, processamento ou armazenamento de sinais digitais que usam valores discretos (descontínuos). Em contraste, os sistemas não-digitais (ou analógicos) usam um intervalo contínuo de valores



para representarem informação. Embora as representações digitais sejam discretas, a informação representada pode ser discreta, como números, letras, ou ícons, ou contínua, como sons, imagens, outras medidas de sistemas contínuos. (DIGITAL, 2011)

Digital influencer: São influenciadores digitais, são pessoas que utilizam das ferramentas da internet para alcançar e influenciar centenas e até milhares de seguidores, todos os dias, com o seu estilo de vida, opiniões e hábitos. O digital influencer impacta, conquista seguidores e fãs, através da produção de conteúdo. E utiliza as mídias digitais, Instagram, Facebook, YouTube e até mesmo o blog como meio para entregar a informação. (MENDES, 2017)

Digitalizar: Digitalizar é converter algo de um formato analógico em um formato digital. Um exemplo seria digitalizar uma fotografia e ter uma cópia digital em um computador. Este é essencialmente o primeiro passo na preservação digital. Preservar digitalmente algo é mantê-lo por um longo período de tempo. (DIGITALIZAÇÃO, 2021)

Discord: Discord é uma ferramenta grátis de conversas via chat, vídeo e voz muito utilizada pela comunidade gamer, mas que também serve para outros fins. O Discord reúne diversas comunidades de vários tamanhos e com variados propósitos, indo desde projetos escolares até ajuda para saúde mental. (NOLETO, 2021)

Dispositivo: Aparelho ligado ou adaptado a instrumento ou máquina, que se destina a alguma função adicional ou especial. Mecanismo, peça, instrumento capaz de acionar uma ação. (RIBEIRO, 2019)

Disquete: Chama-se disquete ao elemento que permite armazenar dados digitais. Igualmente conhecido como disco flexível ou floppy disk, consta de um disco magnético protegido por uma capa retangular ou quadrada de plástico. Décadas atrás, os disquetes eram o suporte de armazenamento mais usado nos computadores. Não só eram usados para guardar informação (documentos de oficina, fotografias, software etc.), como também para a transferir de um equipamento para outro. Vários motivos fizeram com que, com o passar dos anos, os disquetes acabassem em desuso. O principal: a sua escassa capacidade em comparação com aquele que oferecem as tecnologias mais avançadas como CD-ROM, o armazenamento na nuvem (cloud) e as memórias USB. Estes suportes de armazenamento que surgiram posteriormente são, por norma, mais resistentes. (CONCEITO, 2017)

Documento: Para a informática, um documento é um arquivo digital susceptível de ser visualizado ou partilhado através de um computador. Um documento representa qualquer tipo de registro de informações, pode ser algo físico (como um papel) ou algo digital (como um



texto editado por um programa de computador e que seja armazenado no próprio computador ou em alguma mídia física externa, podendo ainda ser enviado para outras pessoas através da internet ou por algum dispositivo externo)._(CONCEITO, 2012)

Documentos (Google): O **Google Docs** é um serviço para Web, Android e iOS que permite criar, editar e visualizar documentos de texto e compartilhá-los com amigos e contatos profissionais. Com a possibilidade de trabalhar offline, esta ferramenta pode salvar os arquivos tanto no drive online do Google quanto na memória do dispositivo. Além disso, você pode transformar o arquivo em PDF, .doc, .txt. e .html. (COSTA, 2015)

Download: **Download** significa **transferir (baixar)** um ou mais **arquivos** de um **servidor remoto para um computador local**. É um procedimento muito comum e necessário quando o objetivo é obter dados disponibilizados na internet. Os arquivos para download podem ser textos, imagens, vídeos, programas etc. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Drive: Dentro da informática, **Drive** é aquele dispositivo utilizado para fazer a leitura de algum meio externo, como, por exemplo um CD, um DVD e até mesmo um disco rígido. É um dispositivo físico, ou seja, é um *hardware*, e você pode visualizá-lo instalado no computador mesmo com ele desligado. Um *drive* nada mais é que um leitor de dados. (MOTTA, 2012)

Driver: Driver é um *software* e não um objeto físico. Você pode até ver um disco como CD ou DVD contendo *drives*, mas nunca um *driver*. O **Driver** em inglês significa “motorista”. É mais ou menos isso que um driver faz: ele “dirige” um componente de hardware de forma que torne possível ao sistema operacional se comunicar com esse componente.

Drive é um componente de hardware, e todo componente de hardware precisa de um **Driver** para ser reconhecido pelo sistema. Então, um drive precisa obrigatoriamente de um driver para funcionar, mas nem tudo que precisa de um driver é um drive. Uma placa de vídeo, por exemplo, precisa de drivers para funcionar, mas não é um drive. (MOTTA, 2012)

DVD: Sigla de Disco Digital de Vídeo. Nome de um tipo de disco óptico com capacidade digital para armazenar arquivos, músicas, filmes, imagens, textos etc. Pode ser decodificado ou reproduzido tanto em computadores quanto em aparelhos eletrônicos específicos ou aparelhos de DVD. Etimologia (origem da palavra **DVD**). Do inglês digital vídeo disk. (DVD, [entre 2010 e 2021])



EAD: Sigla para **Educação a Distância**. É uma forma de ensino/aprendizagem mediados por tecnologias que permitem que o professor e o aluno estejam em ambientes físicos diferentes. O EaD possibilita que o aluno crie seu próprio horário para estudar pois geralmente as aulas são ministradas pela internet, e o aluno apenas comparece a instituição de ensino para realizar as provas. Nessa modalidade o aluno acompanha a matéria através de mídias como televisão, vídeo, CD-ROM, telefone celular, iPod, notebook etc. A Educação a Distância é uma modalidade de ensino que tem se tornado cada vez mais comum. São oferecidos cursos de graduação, pós-graduação, cursos técnicos, profissionalizantes, de aperfeiçoamento etc. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

E-book: Livro eletrônico, escrito em seu formato original, mas disponibilizado e difundido através da Internet, para ser lido em formato digital. [Informática] Mecanismo ou equipamento portátil usado exclusivamente para obter e visualizar livros enviados através da Internet para outros dispositivos informáticos, como o CD-ROM, o disquete, o *pen drive* etc. Etimologia (origem da palavra *e-book*). Do inglês e-book. (RIBEIRO, 2020)

Editar/Edição: Na informática é escrever ou montar (texto) utilizando um programa de processamento. Pode se referir também a alterar e/ou combinar diferentes elementos ou partes de um conjunto, de modo a alcançar determinado fim preparando para publicação. Pode ser publicar, reproduzir e divulgar (software, discos, gravuras, etc.). No cinema, rádio e televisão, é selecionar e combinar (materiais gravados e filmados) com vista à obtenção de um produto final. (PORTO, [entre 2010 e 2020])

E-mail: E-mail, email ou correio eletrônico, é um sistema de comunicação baseado no envio e recebimento de mensagens eletrônicas através de computadores pela Internet. Atualmente, com o uso cada vez maior de programas de mensagens instantâneas, como o Windows Live Messenger, por exemplo, o uso do e-mail vem diminuindo gradativamente, entretanto, ainda é um meio de comunicação de grande popularidade, principalmente no ambiente empresarial. (DANTAS, 2020)

Emoji: Os emojis e emoticons são representações gráficas usadas para transmitir uma ideia, emoção ou sentimento. Esses símbolos são muito populares em comunicações online, como nas redes sociais, SMS e aplicativos de comunicação instantânea, como o *Whatsapp*. O *Whatsapp* é um dos aplicativos de comunicação onde os emojis são mais utilizados. Em muitos casos, esses pictogramas podem substituir frases inteiras, transmitindo a mensagem do locutor com apenas um símbolo. Como por exemplo: 😊 **Sorridente (Grinning Face)** Os emojis



foram criados no Japão durante a década de 1990. O responsável pela concepção dessas imagens foi Shigetaka Kurita, que desenvolveu um conjunto de figuras que ilustravam alguns tipos básicos de emoções humanas. Diferente dos emoticons, os emojis podem ser mais complexos, deixando de ser apenas caracteres especiais e passando a representar desenhos mais sofisticado. (PADILHA, [entre 2011 e 2021])

Emoticon: É a junção das palavras inglesas *emotion* (emoção) e *icon* (ícone). Consiste em símbolos tipográficos usados em conjunto com o propósito de formar figuras que ajudem a simular emoções humanas, como a tristeza ou a alegria, por exemplo. :- (:-' (O_O (¯_¯). (PADILHA, [entre 2011 e 2021])

Emulador: Emuladores são uma classe de software de computador que permite a um sistema operacional simular um sistema operacional diferente, a fim de executar um aplicativo destinado a este outro sistema. Hoje, o termo emulador é comumente usado no contexto de videogames. (...) permitiam que as pessoas pudessem jogar títulos de consoles mais antigos em desktops modernos. Com a proliferação de smartphones e tablets, os emuladores capazes de rodar iOS ou Android em PCs também ganharam muitos adeptos. (KINAST, 2020)

Ensino híbrido: O ensino híbrido, ou ensino combinado, é um modelo de educação que propõe que a aprendizagem deve acontecer tanto no espaço físico da sala de aula quanto em plataformas digitais de ensino. O ensino híbrido é a combinação das atividades em sala de aula com as digitais, combinando em um mesmo modelo momentos de aprendizagem presenciais e virtuais. (ENSINO..., [2020?])

Ensino remoto: O ensino remoto é todo conteúdo que é produzido e disponibilizado online, que é acompanhado em tempo real pelo professor que leciona aquela disciplina, sempre seguindo cronogramas adaptáveis do ensino tradicional. Na prática, através de uma plataforma virtual online, professores se encontram com os alunos seguindo os mesmos dias e horários das aulas presenciais. Os softwares que são utilizados, geralmente proporcionam a interação professor e alunos através de áudios, vídeos, chats e compartilhamento de tela. A diferença maior entre as aulas presenciais e remotas é o ambiente escolar que possibilita o contato físico



e social, tirando isso, as aulas remotas suprem as necessidades de ensino, em outras palavras, tudo se mantém mesmo com os estudantes em casa. (FERRAMENTAS, [2021?])

E-reader: Um e-reader é um dispositivo eletrônico móvel que foi projetado exclusivamente para leitura digital e sua função principal é mostrar em uma tela pequena o conteúdo de livros, revistas e jornais digitais, mais conhecidos como e-books.

O leitor de e-book normalmente é projetado para possuir longas horas de uso consumindo o mínimo de energia. A maioria dos e-books utiliza um display de e-ink. Estas telas de tinta eletrônica imitam de perto a aparência do papel na tinta e são muito menos intensas para os olhos do que a maioria dos monitores LCD ou LED. Eles também são praticamente sem brilho, permitindo que possam ser usados mesmo com a luz solar refletindo diretamente sobre eles. (BERWANGER, 2021)

Estabilizador: Os estabilizadores são equipamentos eletrônicos responsáveis por corrigir a tensão da rede elétrica para fornecer aos equipamentos uma alimentação estável e segura. Eles protegem os equipamentos contra sobretensão, subtensão e transientes. Uma pequena margem de estabilizadores também possui um filtro de linha interno. (ESTABILIZADOR, 2011)

Excel: Microsoft Office Excel ou apenas Excel é o nome pelo qual é conhecido o software desenvolvido pela empresa Microsoft, amplamente usado por empresas e particulares para a realização de operações financeiras e contábilísticas usando planilhas eletrônicas (folhas de cálculo). O aplicativo Excel é usado para realizar uma infinidade de tarefas como: cálculos simples e complexos, criação de lista de dados, elaboração de relatórios e gráficos sofisticados, projeções e análise de tendências, análises estatísticas e financeiras, além de trazer incorporado uma linguagem de programação baseada em Visual Basic. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Facebook: É uma **rede social** lançada em 2004. O Facebook foi fundado por Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz e Chris Hughes, estudantes da Universidade Harvard. O Facebook é gratuito para os usuários e gera receita proveniente de publicidade, incluindo *banners* e grupos patrocinados. Os usuários criam perfis que contêm fotos e listas de interesses pessoais, trocando mensagens privadas e públicas entre



si e participantes de grupos de amigos. Ele é visível para qualquer pessoa com permissão para ver o perfil completo, e posts diferentes no mural aparecem separados no "Feed de Notícias". O "Face", como é mais conhecido, possui também aplicativos, com os mais diversos assuntos, e eventos, onde a pessoa pode convidar todos seus amigos para um determinado evento. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Family Link: É um aplicativo de controle dos pais. O Family Link ajuda você a gerenciar as contas e os dispositivos das crianças enquanto elas navegam na Internet. Você pode gerenciar apps, controlar o tempo de uso e definir regras básicas para a rotina on-line da sua família. (FAMILY..., [entre 2010 e 2021])

Fanfic: É um gênero voltado para leitura e escrita de histórias. Para tornar mais prazeroso o trabalho com fanfics, é possível usar o playfic, que é um site com uma programação simples. Ele possibilita o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, em que o usuário pode criar sua narrativa e possibilitar que os leitores escolham o final da história. (GAROFALO, 2018)

Ferramentas digitais: São os recursos digitais que possibilitam a utilização das tecnologias com o objetivo de facilitar a comunicação e o acesso a informação, através de dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets e smatphones. Alguns exemplos são: programas, aplicativos, plataformas virtuais, jogos, hardwares e softwares, portais e site da internet, câmeras, retroprojetores, entre outros. (FERRAMENTAS, [2021?])

Filtros: Os filtros são efeitos de câmera que utilizam a tecnologia de realidade aumentada para modificar a imagem real das coisas. Quando escolhemos um filtro e utilizamos a câmera frontal do celular, conseguimos alterar a nossa própria imagem, geralmente do rosto. Já quando utilizamos a câmera traseira, é possível alterar a imagem do local onde estamos. Essas alterações e interferências nas imagens gravadas ou fotografadas são os efeitos, que incluem diversas opções de interação: máscaras, luzes, brilhos, frases, jogos, objetos flutuantes, maquiagens, alteração na cor dos olhos, opções em 3D e muito mais. (FILTROS..., 2020)

Flashcards: São basicamente pequenos cartões para testar sua memória. Essencialmente, eles têm de um lado, uma pergunta, e do outro, a resposta. Isso também pode variar, como: tópico e palavras-chave ou termo e definição. Enfim, qualquer outra dicotomia que possa imaginar. (O QUE..., [2019?])



Fluxograma: O termo fluxograma designa uma representação gráfica de um determinado processo ou fluxo de trabalho, efetuado geralmente com recurso a figuras geométricas normalizadas e as setas unindo essas figuras geométricas. Através desta representação gráfica é possível compreender de forma rápida e fácil a transição de informações ou documentos entre os elementos que participam no processo em causa. A existência de fluxogramas para cada um dos processos é fundamental para a simplificação e racionalização do trabalho, permitindo a compreensão e posterior otimização dos processos desenvolvidos em cada departamento ou área da organização. (FLUXOGRAMA, 2021)

Followers: é um app, O Followers for Instagram funciona como um gerenciador da sua conta no Instagram. Ele classifica todos os usuários que te seguem e aqueles que você segue em cinco categorias: *New Followers* (novos seguidores), *Have Unfollowed You* (que deixaram de te seguir), *Are Not Following Back* (que não estão seguindo de volta), *You're Not Following Back* (que você não segue de volta) e *Users Who Blocked You* (usuários que bloquearam você). (DICAS..., [2018?])

Fórum: Em um contexto mais contemporâneo, a palavra fórum também é empregada para designar **um local virtual específico (um site ou blog, por exemplo), onde várias pessoas fazem comentários e debatem sobre um determinado tema.** Normalmente, os **fóruns eletrônicos** são espaços abertos na internet, onde o internauta pode expôr a sua opinião ou questionamento para outros usuários. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Gamificação: a definição de gamificação está em empregar mecânicas e elementos de jogos para ambientes que não são jogos, promovendo engajamento, motivação, aprendizado e experiências positivas.

Geração X: O termo **Geração X** é utilizado para rotular as pessoas nascidas após o chamado “Baby Boom”, que foi um aumento importante na taxa de natalidade dos Estados Unidos após a Segunda Guerra Mundial. Também conhecida como Gen X, essa geração inclui a população nascida no início de 1960 até o final dos anos 70, mas também podem ser considerados como "X" os nascidos no início dos anos 80, no máximo até o ano de 1982. (ARAÚJO, [entre 2010 e 2021])

Geração Y: Geração Y, também conhecida por **Millennials**, é a geração das pessoas que **nasceram entre os anos 80 e início dos 90.** São ainda chamadas de **Geração do**



Milênio ou **Geração da Internet**, devido ao fato de serem os primeiros a nascerem num mundo totalmente globalizado. A geração Y se caracteriza por ter vivenciado muitos avanços tecnológicos, crescimento de diversos países, que acabaram tornando-se potências mundiais. A geração Y é um público ávido por inovações. Em contrapartida, a geração Y também ficou conhecida por ser a geração **mais preocupada com o meio ambiente**, uma vez que seus pais não se preocuparam tanto. Estão constantemente conectados à internet; Procuram informações imediatas e de modo fácil; Buscam sempre melhores oportunidades profissionais, por isso trocam mais de empregos; Valorizam o crescimento profissional e buscam novos desafios; Fazem aquilo que gostam (trabalham naquilo que gostam); Buscando sempre novas tecnologias; Preocupação com o meio ambiente; Ambiciosos; Geração globalizada; Acostumados a multitarefas (fazer muitas coisas ao mesmo tempo); Mais autônomos e individualistas, do ponto de vista profissional. (GERAÇÃO..., [entre 2011 e 2021])

Geração Z: Geração Z (também conhecida por *Gen Z*, *iGeneration*, *Plurais* ou *Centennial*) é **geração de pessoas que nasceu entre o começo dos anos 90 e o fim da primeira década do século XXI (2010)**. A Geração Z é constituída pelas pessoas que nasceram durante o advento da internet e do crescimento das novas tecnologias digitais, como *smartphones*, videogames e computadores mais velozes, por exemplo. As pessoas da Geração Z já não conseguem imaginar viver num mundo onde todas as coisas não estejam conectadas num ambiente online, e com troca instantânea de informações. Além do domínio da tecnologia, os *Centennials* também são conhecidos por serem mais críticos, exigentes, autodidatas e não gostam de seguir hierarquias (ou acham desnecessárias, na maioria dos casos). Nativos digitais; constantemente conectados à internet; "Cidadãos do mundo"; Forte responsabilidade social e ambiental; Necessidade de interação e exposição de suas opiniões no ambiente online; Acostumados em ter respostas e informações rapidamente (instantaneidade); Muito ansiosos, pois estão acostumados com processos rápidos; Acostumados com os avanços das novas tecnologias da comunicação; Nasceram entre começo dos anos 90 e 2010; Acostumados com a obsolescência das coisas. (O QUE..., [entre 2011 e 2021])

Google: Google é uma **empresa multinacional americana de serviços online e software**. O Google hospeda e desenvolve uma série de serviços e produtos baseados na *internet* e muito do seu lucro é gerado pela publicidade do AdWords. O Google é executado através de mais de um milhão de servidores em *data centers* ao redor do mundo e processa mais



de um bilhão de solicitações de pesquisa e vinte *petabytes* de dados gerados por usuários todos os dias. A empresa oferece *softwares* de produtividade online, como o e-mail Gmail, e redes sociais, como o Google+. O Google também possui produtos como o navegador Google Chrome, o programa de organização de edição de fotografias Picasa, o Google Tradutor e o aplicativo de mensagens instantâneas Google Talk. Atualmente, o Google também lidera o desenvolvimento do sistema operacional móvel para *smartphones* Android, usado em celulares. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Google Chrome: Google Chrome é um dos mais populares navegadores disponível para Windows, Mac (Mac OS), Linux (Ubuntu), Android e iOS, mas não possui versão para Windows Phone. Como seu nome deixa claro, o browser é desenvolvido pelo Google, é grátis e tem versão em Português. (ALENCAR, 2016)

Google Documentos: Google documento é um interessante processador de texto do pacote de aplicativos online do Google, logo, se tornou uma alternativa viável e gratuita para encarar o **Microsoft Word**. Google Docs (nomenclatura mais usada) é o processador de texto do Google baseado em navegador. Com este app, você pode criar, editar e compartilhar documentos online, assim como acessá-los de qualquer computador com conexão à Internet. (CARVALHO, 2021)

Google fotos: é um serviço de compartilhamento e armazenamento de fotos desenvolvido pelo Google. O Google Fotos oferece aos usuários armazenamento gratuito e ilimitado de fotos com até 16 megapixels e vídeos com resolução de até 1080p. Possui vários recursos, como edição de fotos e compartilhamento de álbuns. Os usuários podem criar animações, colagens, vídeos e panoramas, ou até mesmo histórias, tudo a partir das fotos armazenadas. No Android, pode-se liberar espaço ao excluir fotos que já estejam carregadas na internet. É possível criar álbuns e organizar fotos; em alguns casos, o Google Fotos, ao usar o local e a hora das fotos, criará algumas coleções automáticas. É possível, também, criar álbuns compartilhados que podem ser vistos por qualquer pessoa que tenha o link daquele álbum. (GOOGLE..., 2021)

Google Hangout: O Hangouts é uma plataforma de comunicação que permite trocar mensagens online, efetuar ligações telefônicas e fazer videochamadas com até 25 pessoas. É preciso ter uma conta do Google para utilizar o serviço. Graças a essa integração, o Hangouts é capaz de importar toda a lista de contatos do usuário automaticamente, o que facilita o início das conversas. (LOUBAK, 2020)



Google Meet: Google Meet é uma plataforma de videoconferências do Google, pertencente ao Workspace, que oferece planos gratuitos e pagos para criação de reuniões com até 250 pessoas, com duração de até 24 horas, criptografia e uma série de recursos disponíveis. O serviço do Google tem similaridades com programas como o Zoom e o Microsoft Teams, mas busca se diferenciar das rivais por conta da integração com outros serviços do Google. (GARRETT, 2021)

Google Tarefas: O Google Tarefas é mais uma forma de organizar seus afazeres do dia a dia. Com ele é possível organizar listas de tarefas. Tudo isso na nuvem, portanto disponível em qualquer dispositivo em que você acesse sua conta Google. Ele também é integrado com a Google Agenda, portanto toda tarefa que tiver data, automaticamente, é adicionada em sua Agenda. (CONHECENDO..., [2020?])

GPS: GPS é a sigla para *Global Positioning System*, que em português significa “**Sistema de Posicionamento Global**”, e consiste numa tecnologia de localização por satélite.

O GPS é um **sistema de navegação por satélite a partir de um dispositivo móvel**, que envia informações sobre a posição de algo em qualquer horário e em qualquer condição climática. O GPS tem a principal função de encontrar o caminho para um determinado local, saber a velocidade e a direção do seu deslocamento. Atualmente, este sistema é muito utilizado em automóveis, com um sistema de mapas que facilita bastante o descobrimento de trajetos mais rápidos entre dois pontos, por exemplo. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Hacker e Crackers: Hacker é uma palavra em inglês do âmbito da informática que indica uma pessoa que possui interesse e um bom conhecimento nessa área, sendo capaz de fazer hack (uma modificação) em algum sistema informático. Alguns hackers são contratados por grandes empresas para testarem a segurança dos seus sistemas informáticos. Dessa forma, os hackers tentam entrar no sistema, descobrindo as suas fragilidades para melhorar a segurança e prevenir futuros ataques. Muitas das atividades dos *hackers* são ilícitas, e se forem descobertos são processados e podem sofrer pena de prisão. Apesar disso, muitas vezes uma pessoa que usa os seus conhecimentos de informática e programação para praticar atos ilegais são conhecidas como *crackers* e não *hackers*. Enquanto a maioria dos *hackers* usam o seu conhecimento para demonstrar a vulnerabilidade de um sistema, os *crackers* têm como objetivo danificá-lo ou modificá-lo para obter algum tipo de benefício. Frequentemente, alguns hackers desenvolvem software para outros utilizadores se protegerem de eventuais ataques de crackers. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])



Hardware: É a parte física de um computador, é formado pelos componentes eletrônicos, como por exemplo, circuitos de fios e luz, placas, utensílios, correntes, e qualquer outro material em estado físico, que seja necessário para fazer com o que computador funcione. Qualquer **equipamento físico** como chaves, fechaduras, correntes e peças do próprio computador, são chamados de *hardware*. O *hardware* não se limita apenas a computadores pessoais, também está disponível em automóveis, celulares, tablets e etc. Existem vários tipos de *hardware*, que têm diferentes objetivos e funcionalidades. O **hardware de rede**, por exemplo, é um equipamento que é construído com o propósito de possibilitar e gerir equipamentos que estão conectados em rede. Os *hardwares* são todos os periféricos conectados em um sistema operacional. Não apenas os componentes externos, como também os que estão dentro do gabinete do computador são classificados como *hardwares*. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Hashtag: O dicionário Oxford — o mais importante da língua inglesa e ao qual o termo foi incorporado em 2014 — define hashtag como “uma palavra ou frase precedida por um símbolo de cerquilha (#), utilizada em sites de mídias sociais e aplicativos, especialmente no Twitter, para identificar mensagens sobre um tópico específico”. Indo um pouco além, pode-se dizer que hashtags são termos associados a assuntos ou discussões que se deseja indexar em redes sociais como Instagram, Facebook e o já mencionado Twitter. Quando a combinação é publicada, transforma-se em um hiperlink que leva para uma página com outras publicações relacionadas ao mesmo tema. Assim, se usuários do Instagram, por exemplo, publicam fotos com a hashtag #cachorro, todos na rede social podem encontrar conteúdos relacionados — outras imagens de cães, em geral — clicando sobre a palavra. (HASHTAG..., 2020)

HD: HD é uma sigla inglesa cujo significado pode se referir a "*High Definition*" ou "*Hard Disk*". A expressão "*High Definition*" significa "Alta Definição". HDTV é uma característica dos aparelhos de televisão que recebem sinal digital e apresentam imagem com alta resolução. A expressão "*Hard Disk*" significa "Disco Rígido". O disco rígido é a memória permanente do computador e armazena todas as informações que são salvas pelo usuário, além de aplicações próprias do sistema operativo. O HD é também chamado de "memória secundária". É a memória física e não-volátil. É diferente de "memória RAM" exatamente por guardar as informações mesmo quando o computador é desligado. O disco rígido é um dispositivo com grande capacidade de armazenamento de dados e que vem incorporado ao computador. O HD externo, ligado ao computador por meio de uma porta USB,



é uma alternativa muito procurada para armazenar todo o tipo de dados: músicas, filmes, fotos, backup, etc. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Ícones: Na área da informática, um ícone é a representação visual de um programa ou de um aplicativo. O ícone é um elemento de interface importante de um sistema operacional, pois facilita a identificação do objeto por parte do utilizador. Por exemplo, o ícone do *Internet Explorer* é a letra "E" de cor azul, com uma circunferência que envolve a letra na diagonal. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

IP: IP significa Protocolo de Internet, no original em inglês "Internet Protocol", e é utilizado para se referir a duas situações: para definir os protocolos de comunicação entre dispositivos, podendo ser o protocolo TCP/IP e /OSI, para identificar equipamentos eletrônicos conectados à internet, como PCs, tablets, celulares, TVs. O endereço de IP é como se fosse o CPF do equipamento na internet. No entanto, existem dois tipos de endereço de IP: o IP interno e o IP externo. O IP interno é utilizado para identificar dispositivos que estejam conectados em rede, mas que não estejam conectados à internet. É o caso de impressoras, escaneadoras e até servidores internos. Já o IP externo é a identificação do equipamento quando ele se conecta à internet. Como falamos, o IP é como o CPF do equipamento. O IP externo é dinâmico e a cada conexão pode ser obtido um número diferente, porém, único. (O QUE..., 2021)

Imigrante digital: Imigrante digital é um termo cunhado por Mark Prensky em 2001 para descrever qualquer pessoa que tenha crescido antes da era digital. Geralmente, as pessoas são consideradas imigrantes digitais se nasceram antes de 1985. Elas foram introduzidas na tecnologia mais tarde na vida e adotaram seu uso em oposição aos nativos digitais que, segundo se diz, foram criados ao lado de tecnologias em desenvolvimento. Os imigrantes digitais não cresceram com a computação onipresente ou com a Internet e, portanto, tiveram que se adaptar à nova linguagem e prática das tecnologias digitais. (ARAUJO, 2019)

Informática: Informática é a denominação dada a um grupo de conhecimentos relacionados à coleta, manipulação, armazenamento, transmissão e processamento de informação por computadores. (HELERBROCK, 2021)

Infográfico: Infográfico é um conteúdo explicativo que une informações verbais e visuais, transmitindo dados e conceitos de forma fácil. Isso garante o entendimento do leitor



mesmo em temas complexos. Infografias costumam conter textos, ilustrações, gráficos, sons, ícones e outros tipos de mídia em sua produção. (CHAGAS, 2020)

INPUT e OUTPUT: Na área da Tecnologia da Informação, existem três fases necessárias para o desenvolvimento de um trabalho: a entrada (INPUT), o processamento e a saída (OUTPUT). A fase de entrada é caracterizada pelo ato de fornecer os dados que o computador irá trabalhar durante o processamento para, finalmente, produzir as informações de saída. A entrada e saída dos dados e informações no computador, cujas siglas utilizadas no jargão da TI são E/S (entrada/saída, em português) ou I/O (input/output, em inglês), se dá através de diversos dispositivos, denominados genericamente de ‘periféricos’. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Instagram: Instagram é uma rede social de fotos para usuários de Android e iPhone. Basicamente se trata de um aplicativo gratuito que pode ser baixado e, a partir dele, é possível tirar fotos com o celular, aplicar efeitos nas imagens e compartilhar com seus amigos. Há ainda a possibilidade de postar essas imagens em outras redes sociais, como o Facebook e o Twitter. No Instagram, os usuários podem curtir e comentar nas suas fotos e há ainda o uso de hashtags (#) para que seja possível encontrar imagens relacionadas a um mesmo tema, mesmo que as pessoas que tiraram essas fotos não sejam suas amigas. (RASMUSSEN, [2011?])

Internet: Conjunto de redes de computadores que, espalhados por todas as regiões do planeta, conseguem trocar dados e mensagens utilizando um protocolo comum. Este protocolo compartilhado pela internet é capaz de unir vários usuários particulares, entidades de pesquisa, órgãos culturais, institutos militares, bibliotecas e empresas de todos os tipos em um mesmo acesso. É formada por computadores comuns e por outros especiais, chamados de servidores, que são máquinas com grande poder de processamento e conexões velozes. Os servidores são controlados por universidades, empresas e órgãos do governo. Seu nome tem origem inglesa, onde o termo *inter* significa "internacional" e *net* significa "rede", ou seja, "rede internacional". (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

iOS: É o sistema operacional móvel da Apple. O software é utilizado no iPhone e no iPod Touch, com o variante iPadOS no iPad, além de fazer integração com outros sistemas da marca, como o macOS, do Mac, e o tvOS, da Apple TV. A primeira versão do iOS foi lançada em 2007 com o objetivo de dar praticidade às operações básicas dos smartphones da maçã e ser um sistema mais funcional em relação ao Android, principal concorrente. (MOTA, 2021)



Joysticks: é um periférico de computador e videogame pessoal ou um dispositivo geral de controle que consistem em uma vara vertical na qual os pivôs se aproximam de uma extremidade e transmitem seu ângulo em duas ou três dimensões a um computador. O joystick é usado frequentemente para controlar os jogos de vídeo, e têm geralmente um ou mais botões de pressão cujo estado pode também ser lido pelo computador. O termo joystick transformou-se em um sinônimo para controladores do jogo que podem ser conectados ao computador desde que o computador defina a entrada como uma "porta de jogos". Além de controlar jogos, os manches são usados também para controlar máquinas tais como elevadores, guindastes, caminhões. Os joysticks mais diminutos recentemente foram adotados como dispositivos navegacionais para equipamentos eletrônicos menores tais como telefones móveis. (JOYSTICK..., [entre 2010 e 2021])

Kaspersky: É um Anti-vírus, é uma empresa tecnológica russa especializada na produção de softwares de segurança para a Internet, com distribuição de soluções para segurança da informação contra vírus, *hackers*, *spam*, *trojans* e *spywares*. (KASPERSKY, 2021)

Kahoot: Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, “Kahoots”, são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot. (COMO..., [2020?])

Kindle: É um parêntese parecido com tablet apenas para leitura virtual, portanto é um leitor digital.

LinkedIn: é a maior rede social profissional que existe. Assim como as outras mídias sociais – Facebook, por exemplo – também possibilita interação. O diferencial é que, nessa rede social, essas interações podem influenciar a carreira, positiva e negativamente. A plataforma tem diversas finalidades e, atualmente, um papel considerável nas contratações. (BARBOSA, 2021)

Live: Live é uma transmissão ao vivo de áudio e vídeo na Internet, geralmente feita por meio das redes sociais. O Instagram, por exemplo, possui uma ferramenta que permite ao usuário fazer uma transmissão de vídeo em tempo real para os seguidores, o que também é possível por aplicativos como YouTube, Twitter, Facebook e TikTok. Usuários podem fazer comentários e deixar curtidas, além de acompanhar as atividades dos demais espectadores. (REIS, 2020)



Meme: O meme que conhecemos nos dias de hoje tem como principal campo a internet. Ele se resume como um pensamento breve, com objetivo de transmitir uma informação concisa de forma rápida, seja por meio de mensagens, pelas redes sociais, ou pelos e-mails (lembra das famosas correntes?). O meme pode ser adaptado em formato de vídeo, imagem, frase ou até mesmo pelas hashtags, como modo de promover a essência de uma ideia da forma mais rápida que possamos imaginar, estes memes se tornaram fenômenos pela rápida propagação e são muito utilizados como paródias de algum acontecimento importante, ou para zoar com o amigo, comunicar uma informação privilegiada e, especialmente, impulsionar campanhas de marketing, algo que muitas empresas têm se especializado com proficiência. Sua durabilidade e importância dependem das réplicas, assimilações e propagação em massa. (MEME..., [2020?])

Memória RAM: Memória RAM é um espaço de armazenamento temporário do PC, laptop, smartphone, tablet ou console de jogos. Ela é usada para armazenar dados que estão sendo processados neste momento pela sua máquina. Seja qual for o sistema, sem a RAM (sigla em inglês para Memória de Acesso Aleatório) não seria possível realizar diversas tarefas de forma rápida e eficiente. (MEMÓRIA..., [entre 2011 e 2021])

Mentimeter: Mentimeter é uma plataforma online para criação e compartilhamento de apresentações de slides com interatividade. O serviço, disponível em planos gratuitos e pagos, possibilita que profissionais de diversas áreas, como instrutores e professores, criem apresentações complexas. A ferramenta oferece recursos interativos, como nuvem de palavras e questionários, que podem ser compartilhadas via Internet com seu público. A seguir, entenda o que é o Mentimeter, quanto custa para assinar e quais são seus principais recursos. (GARRETT, 2020)

Mesa digitalizadora: Tecnicamente, uma mesa digitalizadora é uma espécie de prancheta que você conecta ao seu computador (via porta USB, normalmente). Com auxílio de uma caneta especial chamada stylus, você deve então desenhar ou escrever sobre essa superfície. Note, porém, que a stylus não escreve de verdade sobre a prancheta, mas reproduz os movimentos que você faz com ela na tela do computador. (ALECRIM, 2018)

Messenger: Messenger não é apenas o nome pelo qual é conhecido o programa Windows Live Messenger. Para quem ainda não sabe, messenger significa “mensageiro” em inglês. Criado pela Microsoft, softwares como esses nos permitem uma comunicação instantânea entre dois e até mais usuários. Apesar de ter origens como um chat, ele cresceu até



virar um software completo e ajudar a criar uma nova geração de aplicativos, facilitando a troca de arquivos e qualquer tipo de comunicação. Com os aplicativos com função *messenger*, você pode fazer mais do que apenas conversar, mas hoje em dia ainda fala e realiza videoconferências em tempo real! Outra opção que oferece os aplicativos *messenger* é a possibilidade de enviar mensagens a usuários que embora não estejam online, podem receber mensagens assim que se conectarem. (YASMIN, 2019)

Metodologias Ativas: A metodologia ativa é um processo de ensino-aprendizagem no qual o aluno é colocado como protagonista e o professor assume um papel de suporte. Assim, a autonomia do aluno é estimulada de forma que ele seja capaz de construir o próprio conhecimento. O professor continua a ser o responsável por direcionar o aluno, mas sempre permitindo que ele faça descobertas que colaborem para sua formação. Desse modo, os momentos de estudo se prolongam muito além dos horários das aulas, de uma maneira integradora e estimulante para o aluno. (SAIBA..., [2020?])

Microsoft Teams: O Microsoft Teams é um software desenvolvido para controlar, organizar e desenvolver o trabalho individual ou de grandes e pequenas equipes. Ele funciona como um ambiente de trabalho virtual. É similar ao mais famoso Slack, porém com todo o suporte oferecido pela Microsoft através do Office 365. Como citado, o aplicativo é um grande ambiente de trabalho virtual, com todas as funções mais comuns dentro das grandes empresas: reuniões por voz e vídeo, chats privados, otimização de agenda e compartilhamento de arquivos. É como levar até a residência um grande escritório. (KOVACS, 2021)

Minecraft: é o jogo independente mais popular dos últimos anos e já conquistou milhões de fãs desde o início de seu desenvolvimento. O jogo permite a criação de objetos e cenários e possui um visual bem característico, em formato de blocos. (MONTEIRO, 2013)

Modem: O modem é responsável por decodificar a internet que chega do provedor e o roteador é responsável por distribuir a internet para dois ou mais dispositivos. Um dispositivo como PC ou celular só é capaz de processar sinais digitais, ao passo que os sinais enviados de fora geralmente são analógicos, como por exemplo: ADSL (via telefone), rádio (para internet via rádio) e óptico (para fibra ótica). O modem que vai realizar o papel de transformar o sinal analógico em digital (demodular) e o sinal digital em analógico (modular). Isso acontece porque os dispositivos não só recebem informações da internet, mas também enviam. Pelo fato de estes



processos serem conhecidos como “modular” e “demodular”, o nome “modem” veio da junção das duas palavras. (COSTA, 2020)

Monitor: O monitor é um dispositivo de saída para o computador que mostra em sua tela os resultados de suas operações. O monitor é conhecido como a tela do computador e é um periférico que se conecta ao computador para poder visualizar as ações e processos executados. Neste sentido, é fundamental para seu uso tanto como o teclado e o mouse. (CONCEITO..., [entre 2015 e 2021])

Moodle: Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, **Moodle** é um software livre, que serve como ferramenta para usuários da internet, como método de aprendizagem on line. O software Moodle é voltado principalmente para fins acadêmicos e programadores. O objetivo de sua criação é realizar o intercâmbio de informações e a integração entre o estudante e o professor, de acordo com o curso específico. (ADAMI, [entre 2010 e 2021])

Mouse: mouse, às vezes chamado de *ponteiro* ou apontador, é um dispositivo de entrada operado à mão usado para manipular objetos na tela do computador.

Quer use um laser ou uma bola, ou seja com fio ou sem fio, um movimento detectado do mouse envia instruções ao computador para mover o cursor na tela a fim de interagir com arquivos, janelas e outros elementos de software. Mesmo que seja um dispositivo periférico que fica fora do gabinete do computador, é uma peça essencial do hardware do computador na maioria dos sistemas... pelo menos nos não sensíveis ao toque. (GUEDES, 2020)

Nativos digitais: Nativo digital é um termo cunhado por Mark Prensky em 2001, usado para descrever a geração de pessoas que cresceram na era da tecnologia onipresente, incluindo computadores e a Internet. Os nativos digitais se sentem confortáveis com a tecnologia e os computadores desde tenra idade e consideram a tecnologia parte integrante e necessária de suas vidas. Muitos adolescentes e crianças no primeiro mundo de hoje são geralmente considerados nativos digitais, pois se comunicam e aprendem principalmente via computadores, smartphones, redes sociais e mensagens de texto. O oposto dos nativos digitais são os imigrantes digitais – pessoas que tiveram que se adaptar à nova linguagem da tecnologia. (ARAUJO, 2019)

Nearpod: É uma plataforma online baseada em aprendizagem móvel, que possui diversas funcionalidades para tornar uma aula mais atrativa e engajadora. Baseia-se em



aprendizagem móvel porque os alunos podem acessar a aula em tempo real através de seus dispositivos móveis com um código de transmissão que o professor disponibiliza.

Além disso, funciona como um repositório e criador de apresentações interativas. São apresentações interativas, pois o professor, dentro de uma apresentação em slides, pode criar atividades que os alunos respondam e o desempenho das questões sejam disponibilizadas, instantaneamente. Ainda, é possível incluir nas apresentações vídeos, áudios, arquivos salvos em serviços de nuvem, páginas web dentre outros. (CUNHA, 2017)

Nobreaks: O nobreak ou UPS é um equipamento responsável por regular a voltagem e a pureza da energia que alcança os eletrônicos conectados a esse dispositivo. Ele também alimenta os aparelhos por meio de uma bateria, quando há queda ou variações bruscas de energia. Existem equipamentos com atribuições semelhantes às do nobreak, como o estabilizador e o filtro de linha. Mas o nobreak, em geral, apresenta melhores resultados, porque fornece eletricidade em momentos como os apagões. (O QUE..., 2016)

Offline/Online: Offline (ou off-line) é um termo da língua inglesa cujo significado literal é "*fora de linha*" e também pode qualificar alguma coisa que está desligada ou desconectada. É habitualmente usado para designar que um determinado usuário da internet ou de uma outra rede de computadores não está conectado à rede.

Nas redes sociais, sites de conversa instantânea ou programas de comunicação eletrônica é muito comum ver o estado de um determinado usuário como "offline", uma indicação para a sua rede de contatos que não está disponível para conversas ou interações. De forma oposta, o termo *online* expressa um estado de conectividade e significa que o usuário está visível e pode ser contactado. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Office: O pacote Office é uma suíte de aplicativos de escritório que conta com diferentes programas de produtividade. A Microsoft tem uma das mais tradicionais, com Word, Excel, PowerPoint. No entanto, há diversas opções de suítes pagas, gratuitas e online de pacote Office, como a do Google Drive. Todas elas contam com editor de texto, de tabelas e de apresentações. Os mais poderosos ainda possuem programas para gerenciar bancos de dados. (SIQUEIRA, 2020)

One Drive: O OneDrive é um serviço de armazenamento na nuvem da Microsoft que oferece a opção de guardar até 7 GB de arquivos grátis na rede. Ou seja, o usuário pode salvar e acessar seus documentos, fotos, músicas e vídeos a qualquer hora e em qualquer lugar com conexão à Internet,



dispensando o uso de pendrives e HD externos. Além disso, o serviço está disponível para computadores, smartphones e tablets e oferece backup automático de alguns tipos de dados de forma prática e segura. (ONEDRIVE, 2014)

Padlet: O Padlet é uma ferramenta que permite criar quadros virtuais para organizar a rotina de trabalho, estudos ou de projetos pessoais. O recurso possui diversos modelos de quadros para criar cronogramas, que podem ser compartilhados com outros usuários e que facilita visualizar as tarefas em equipes de trabalho ou por instituições de ensino. (DOMS, 2020)

PDF: a sigla PDF significa “Portable Document Format”. Esse formato foi criado pela Adobe em 1993 para atingir dois objetivos: permitir que as pessoas abrissem documentos em qualquer hardware ou sistema operacional sem precisar do programa usado para criá-lo, bastando apenas ter um leitor de PDF, e mantém o layout do documento idêntico ao do arquivo original. (PEDRO, 2021)

Página: Uma página de rede, página de *web* ou página *web* (em inglês, *web page* ou *webpage*) é uma coleção específica de informações fornecidas por um *site* e exibidas a um usuário em um navegador *web*. Um site geralmente consiste em muitas páginas *web* ligadas de maneira coerente. O nome "página *web*" é uma metáfora de páginas de papel encadernadas em um livro. (PÁGINA..., 2021)

Plataforma digital: Plataformas digitais são modelos de negócios que funcionam por meio de tecnologias. Trata-se de um ambiente online que conecta quem produz a quem consome, permitindo uma relação de troca, muito além da simples compra e venda. Podem ser usadas para trabalho, lazer e entretenimento. (PATEL, [entre 2015 e 2021])

Plataforma Lattes/ Currículo: Muita gente pensa que Currículo Lattes e Plataforma Lattes significam a mesma coisa, mas não. A Plataforma Lattes é um ambiente virtual criado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, o CNPq. Ela tem o objetivo de integrar, em um único sistema, as bases de dados de currículos, grupos de pesquisas e de instituições de todo o país. A Plataforma disponibiliza, além dos currículos, dados e estatísticas da produção científica no Brasil por região, instituição, sexo e idade, por exemplo. Além disso, a plataforma divulga informações valiosíssimas sobre programas de incentivo à pesquisa, como bolsas, auxílios e prêmios. É um canal que não pode deixar de ser visitado por pesquisadores que precisam estar atentos sobre o que acontece no mundo científico. Já o Currículo Lattes foi a forma encontrada, por essa plataforma, de padronizar nacionalmente o registro de todo o ciclo de vida acadêmico de estudantes e pesquisadores do Brasil. Ele surgiu em 1999 e, até hoje, é o meio utilizado por quem deseja ingressar ou crescer na área acadêmica. Ou seja, principalmente por



aqueles que participam de programas de iniciação científica e tecnologia, bolsas de estudo, grupos de pesquisa e eventos. (CURRÍCULO..., 2021)

Pen Drive: Memória USB Flash Drive, mais conhecido como pendrive, é um dispositivo constituído por uma memória flash e que possui a função de armazenamento de dados. Os pendrives possuem um formato semelhante ao de um isqueiro e são bastante úteis hoje em dia, uma vez que são pequenos e oferecem uma grande capacidade de armazenamento. Esses dispositivos surgiram no ano de 2000 para substituir os disquetes, os quais, se comparados aos pendrives, possuem uma capacidade muito pequena. Para se ter uma idéia, a maioria dos disquetes possui apenas 1,44 MB de espaço de armazenamento, enquanto os pendrives apresentam capacidades que vão de desde 64 MB a 64 GB. Além de ser mais rápido e compacto, um pendrive também é bem mais resistente. Devido à ausência de peças móveis, o mesmo pode durar até 10 anos. (DANTAS, [2020?])

PIN e PUK: PIN é a sigla em inglês para *Personal Identification Number*, ou Número de Identificação Pessoal, em português. PIN é uma chave de **segurança** que autentica os usuários e protege suas informações, como uma senha. O código costuma ser exigido em transações bancárias, processamento de pagamentos, validação de cartões SIM e desbloqueio de celulares.

Em smartphones, habilitar o PIN é o primeiro passo para impedir que estranhos tenham acesso aos dados do dono do aparelho.

Assim como o PIN, o PUK (*Personal Unblocking Key*, ou Chave de Desbloqueio Pessoal, em português) é um código atribuído a chips de celular. Composto por quatro dígitos, o PIN serve para identificar que aquele cartão SIM é único e pertence a um usuário específico. O código pode ser usado para bloquear funcionalidades como realização de chamadas telefônicas, navegação na internet e envio de mensagens **SMS**.

O PUK, por sua vez, possui oito dígitos e serve para desbloquear ou trocar o código PIN. A senha é especialmente útil quando o usuário digita o PIN errado por três vezes e acaba bloqueando o chip. Nesses casos, o PUK funciona como uma segunda chance de liberar o cartão SIM. Além disso, o código pode ser utilizado em caso de perda ou tentativa de fraude no uso do PIN. Tanto o PIN quanto o PUK podem ser encontrados no verso do cartão que acompanha o chip. (LOUBAK, 2019)

Pinterest: O Pinterest (Android | iOS | Web) é uma rede social com foco no compartilhamento de imagens. Sua estrutura, que remete a um mural, permite que os usuários



fixem fotos inspiradoras em seu perfil. Em razão disso, a plataforma é geralmente utilizada como uma fonte de inspiração por usuários que estão em busca de novas ideias. (GAIATO, 2021)

PIX: Pix é o pagamento instantâneo brasileiro. O meio de pagamento criado pelo Banco Central (BC) em que os recursos são transferidos entre contas em poucos segundos, a qualquer hora ou dia. É prático, rápido e seguro. O Pix pode ser realizado a partir de uma conta corrente, conta poupança ou conta de pagamento pré-paga. Qualquer pagamento ou transferência que hoje é feito usando diferentes meios (TED, cartão, boleto etc.), poderá ser feito com o Pix, simplesmente com o uso do aparelho celular. (O QUE..., 2020)

Photoshop: é um aplicativo pago, um dos melhores softwares de edição de imagem da atualidade. Usado atualmente por muitas empresas de diversos ramos, e também por revistas, fotógrafos, modelos para dar alguns retoques nas imagens, removendo defeitos, etc. (PACIEVITCH, [entre 2011 e 2021])

Pockémon Go: um jogo de realidade aumentada para *smartphones*. Ele usa seu GPS. Você joga andando pelo mundo real e caçando pequenos monstros virtuais como o Pikachu e Jigglypuff em lugares perto da localização do seu telefone e treinando-os para lutar uns contra os outros. O sucesso vem da mistura de jogo e realidade. Na tela do telefone você vê o mundo real, como na câmera do seu celular, mas habitado por monstros do Pokémon. (O QUE..., 2016)

Portal: Um portal é um local central para disponibilizar todos os tipos de informações a um público variado. Os portais podem ser, grosso modo, divididos em duas classificações principais: o portal de informações empresariais e o portal de gerenciamento de conteúdo. Na maioria dos casos, você descobrirá que precisa combinar as duas implementações para atender ao seu amplo espectro de necessidades de negócios. (O QUE..., [2005?])

Postar: No âmbito dos meios de comunicação online, o termo postagem é utilizado como **sinônimo de publicação**, ou seja, quando algum conteúdo é compartilhado nas redes sociais ou em outra plataforma digital com acesso a internet, por exemplo. A palavra postagem passou a ser utilizada em referência ao termo inglês *post*, que significa literalmente “publicação”, relativo ao conteúdo que é adicionado nos *websites*, blogues e outras redes sociais. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])



Power Point: também chamado de PPT, é um dos softwares mais populares da Microsoft. Trata-se de um programa dedicado à criação de apresentações, que podem ser usadas para os mais variados fins: reuniões, palestras, negociações comerciais, apresentações corporativas... A lista praticamente não tem fim! (POWERPOINT, 2021)

Print: O print nada mais é do que um recurso utilizado para capturar a imagem do que está aparecendo na tela do celular. A partir dessa função, se faz possível compartilhar fotos, textos e postagens com outras pessoas, além de permitir que esse conteúdo fique salvo na galeria de fotos do smartphone para a posteridade, a partir de uma simples combinação de teclas do telefone. (GARCIA, 2019)

Quiz: *Quiz* é o nome de um **jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos** sobre determinado assunto. Podem participar tanto grupo de muitas pessoas, como participantes individuais, As perguntas são as mais variadas possíveis e atendendo aos mais diversos interesses, como por exemplo, perguntando sobre a “cor preferida”, o “time do coração” ou podem ser de exercícios lógicos ilustrados, utilizando enigmas, com o objetivo de **exercitar diversas áreas diferentes do cérebro.** (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Realidade aumentada: AR, ou realidade aumentada é quando você olha para um ambiente que existe e vê elementos sobrepostos, com informações e gráficos específicos de uma localização, por exemplo. Vale notar que isso não é a mesma coisa que usar um Google Glass, que apenas exibe informações diante dos seus olhos sem vincular isso com dados de locais ou fazer com que sejam relevantes naquele espaço. A realidade aumentada pode ser definida como um sistema que: Combina elementos virtuais com um ambiente real; É interativa e tem processamento em tempo real; É concebida e exibida em três dimensões. (COSSETTI, 2018)

Realidade Virtual: Realidade Virtual é uma tecnologia de interface capaz de enganar os sentidos de um usuário, por meio de um ambiente virtual, criado a partir de um sistema computacional. Ao induzir efeitos visuais, sonoros e até táteis, a realidade virtual permite a imersão completa em um ambiente simulado, com ou sem interação do usuário. Atualmente, a realidade virtual tem como base displays estereoscópicos como óculos e headsets, sendo divulgada em sua maioria para o entretenimento. Porém, o conceito abrange muito mais do que efeitos visuais e ele já existe há bastante tempo. (COSSETTI, 2018)

Reddit: é uma rede social e agregador de notícias bastante popular, que conta com conteúdo gerado, curado e compartilhado pelos próprios usuários. A plataforma é organizada



quase como um fórum. O conteúdo do Reddit é compartilhado pelos próprios usuários, que pode ou não ser originais dos próprios autores (fotos, vídeos, textos, etc.), links para notícias e artigos, vídeos compartilhados em outros sites e etc. Cada postagem fica sempre dentro do assunto principal de uma reeditoria. As regras de cada grupo são definidas e aplicadas pelos moderadores, que devem estar de acordo com os Termos de Serviço da própria rede social. (GOGONI, 2021)

Rede: Em termos mais simples, uma rede consiste em dois ou mais computadores que estão conectados para compartilhar informações. Todas as redes, não importa quão complexas sejam, baseiam-se neste princípio simples. Embora isto possa parecer como uma ideia básica, o conceito foi uma grande conquista na área das comunicações. (O QUÊ..., [entre 2009 e 2020])

Redes Sociais: Redes sociais, no mundo virtual, são sites e aplicativos que operam em níveis diversos — como profissional, de relacionamento, dentre outros — mas sempre permitindo o compartilhamento de informações entre pessoas e/ou empresas. Quando falamos em rede social, o que vem à mente em primeiro lugar são sites como Facebook, Twitter e LinkedIn ou aplicativos como Snapchat e Instagram, típicos da atualidade. (O QUE..., [2020?])

Roteador: O roteador é o nome dado ao aparelho que é responsável por dividir o já convertido sinal digital da internet para dois ou mais dispositivos. Este processo pode ser feito através do cabo de rede ou do sinal de Wi-Fi. O roteador é responsável por distribuir entre dois ou mais dispositivos o sinal da internet. (COSTA, 2020)

RPG (Role-Playing Game): RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício. Os jogos de RPG podem ser jogados de diversas formas. As mais comuns são através de atuação literal, na qual os jogadores agem, falam e se vestem como seus personagens, e o RPG de mesa, a forma mais famosa (e a primeira inventada) de RPG. As principais características do RPG são a interatividade e o trabalho em grupo. É muito raro que jogadores se reúnam para jogar RPG de forma competitiva, uma vez que se trata de um jogo predominantemente colaborativo, no qual os jogadores só conseguirão vencer se trabalharem em conjunto. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])



Slide: é um substantivo da língua inglesa que dá nome ao dispositivo que projeta quadros inanimados em cinemas, televisões, salas de conferências, aulas ou ao ar livre. Em um sentido literal, *slide* significa "**deslizar**". Uma apresentação de **slides fotográficos**, por exemplo, significa a exposição sequencial de fotos em um dispositivo eletrônico, como um computador ou um projetor de *slides*. Um *slideshow* é a apresentação dos slides. No Microsoft PowerPoint, por exemplo, um dos softwares mais utilizados para fazer slides e apresentações (*slideshow*), cada página do PowerPoint é considerada um *slide* e, a passagem ("deslizamento") entre cada *slide* (slides), constrói o processo de um *slideshow*. Neste contexto, o sentido literal da palavra slide é atribuído. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Salvar: Salvar ou fazer *backup* de um computador significa, basicamente, realizar uma cópia de segurança. Este é um processo para **salvar** documentos importantes e manter arquivos pessoais protegidos, em caso de eventuais problemas. (DÍAZ, 2011)

Skype: O Skype é o software que permite conversar com o mundo todo. Milhões de pessoas e empresas usam o Skype para fazer chamadas de vídeo e voz gratuitas entre dois usuários, bem como chamadas em grupo, enviar mensagens de chat e compartilhar arquivos com outras pessoas no Skype. Você pode usar o Skype no dispositivo que preferir: no celular, no computador ou no tablet. (O QUE..., [entre 2003 e 2021])

Screenshot: É uma palavra da língua inglesa que significa "captura de tela" ou "captura de ecrã", na tradução para a língua portuguesa. Consiste na ação de registrar, através de uma "fotografia instantânea", uma imagem presente na tela de um computador, celular ou outro dispositivo eletrônico. Normalmente, cada sistema operacional possui uma sequência de ações que permite a execução de um screenshot que ficará automaticamente disponível na galeria de fotos do aparelho. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

SnapChat: O Snapchat é, à primeira vista, um programa de bate-papo e rede social como qualquer outro e opera da mesma forma. A diferença é que todo material publicado na plataforma é apagado após ser visualizado. Desta forma, é possível enviar fotos e vídeos que podem ser comprometedores para o usuário com a "garantia" de que o conteúdo não será copiado e enviado para outras pessoas. (O QUE..., 2016)

Spotify: O Spotify é um serviço digital que dá acesso instantâneo a milhões de músicas, podcasts, vídeos e outros conteúdos de criadores no mundo todo. As funções básicas são



gratuitas, como ouvir músicas, mas você também pode fazer upgrade para o Spotify Premium. (O QUE..., 2021)

Servidor: Em informática, um **servidor** é um *software* ou computador, com sistema de computação centralizada que fornece serviços a uma rede de computadores, chamada de cliente. Esses serviços podem ser de naturezas distintas, como por exemplo, arquivos e correio eletrônico. (SERVIDOR..., 2019)

Smartphone: É um telefone celular, e significa **telefone inteligente**, em português, e é um termo de origem inglesa. O smartphone é um celular com tecnologias avançadas, o que inclui programas executados um sistema operacional, equivalente aos computadores. Os smartphones possibilitam que as pessoas, principalmente jovens e executivos acessem suas informações pessoais e a internet com muito mais velocidade e em aparelhos menores, mas com funções parecidas com as de um computador. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Smartwatch: smartwatch ou relógio celular, e a maioria serve basicamente para integrar relógio e smartphone. Isso quer dizer que eles não são só acessórios que marcam as horas, mas servem para facilitar o seu dia a dia. Por exemplo, com o seu relógio inteligente integrado ao seu smartphone, é possível deixar o celular no bolso ou na mochila e receber notificações das redes sociais, ler uma SMS ou até atender ligações, dependendo do modelo de smartwatch. (BRITO, 2020)

Síncrono: Trazendo para o universo da educação, aulas síncronas são aquelas que acontecem ao vivo. Com alunos, alunas, professor ou professora numa mesma sala virtual. Interagindo por meio de som e imagem. (AULAS..., 2020)

Softwares: Software é qualquer programa de computador que possa ser utilizado, copiado e etc. Apenas com a combinação de software e hardware o computador pode funcionar de forma mais correta e eficiente. Em um computador, o software é classificado como a parte lógica cuja função é fornecer instruções para o hardware. O hardware é toda a parte física que constitui o computador, por exemplo, a CPU, a memória e os dispositivos de entrada e saída. O software é constituído por todos os programas que existem para um referido sistema, quer sejam produzidos pelo próprio utente ou pelo fabricante do computador. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Stories: Traduzido como histórias, o Stories do Instagram é um recurso que tem como objetivo melhorar a interação entre os usuários. Consiste na possibilidade de



publicar fotos ou vídeos que ficam acessíveis por até 24 horas. Como um passe de mágica, depois disso, eles se autodestroem imediatamente. (PATEL, [entre 2015 e 2021])

Tablet: dispositivo eletrônico portátil, fino e retangular, com ecrã tátil, usado para visualização e arquivo de vários tipos de ficheiros digitais, comunicação móvel, entretenimento, etc. (PORTO, [entre 2010 e 2020])

Tecnologia: é um produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam a resolução de problemas. É uma aplicação prática do conhecimento científico em diversas áreas de pesquisa. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Tecnologias assistivas: "Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social" (ATA VII - Comitê de Ajudas Técnicas (CAT) - Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência (CORDE) - Secretaria Especial dos Direitos Humanos - Presidência da República). (SARTORETTO; BERSCH, 2021)

Tecnologias digitais: A tecnologia digital é um sistema discreto que se baseia em métodos de codificação e transmissão de dados de informação, que permitem resolver diversos problemas em um período de tempo relativamente curto. Refere-se à conversão de várias informações, incluindo fotos, textos, sons, imagens, em sistemas binários que podem ser reconhecidos por dispositivos eletrônicos (computador, celulares) com a ajuda de certos equipamentos. (SILVA, 2021)

TED: A Transferência Eletrônica Disponível (TED) foi criada pelo Banco Central em 2002. Antes havia limite mínimo de transferência, mas desde janeiro de 2016 o cliente pode enviar qualquer valor. Enquanto o Documento de Crédito (DOC) é uma transferência bancária limitada a R\$ 4.999,99. Só pode ser feita por instituições autorizadas pelo Banco Central. A maioria dos bancos faz DOC e TED nas agências, internet banking, caixas eletrônicos, aplicativo do banco ou por telefone. (CARLA, 2018)



Telegram: O Telegram é um aplicativo gratuito de conversas instantâneas, cujo conteúdo fica armazenado em nuvem e que tem como foco a segurança e a velocidade das informações. (MELO, [2020?])

Template: Um *template* é um modelo a ser seguido, com uma estrutura predefinida que facilita o desenvolvimento e criação do conteúdo a partir de algo construído a priori. (O QUE..., [2020?])

TICs - Tecnologias da Informação e Comunicação: pode ser definida como um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum. As TICs são utilizadas das mais diversas formas, na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata) e na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação a Distância). (PACIEVITCH, [entre 2010 e 2021])

Tik Tok: A palavra "TikTok" vem da onomatopeia tique-taque, que imita o barulho feito por relógios. O termo também é utilizado para marcar ações em um espaço de tempo. O nome da rede social faz referência aos cliques curtos dos usuários, que são a atração do TikTok. É possível publicar apenas vídeos breves pelo aplicativo, com duração de 15 a 60 segundos, no máximo. (REIS, 2020)

Touch Screen: Touch screen significa “tela sensível ao toque”, e consiste numa tecnologia que permite a interação e comando direto e intuitivo de determinado dispositivo eletrônico através do toque. Atualmente, a tecnologia touch screen está presente em vários aspectos da vida moderna, seja nos smartphones, tablets, caixas eletrônicos, computadores, televisões e etc.

O usuário é capaz de realizar todos os comandos de determinado aparelho a partir do toque direto na tela do dispositivo, sem a necessidade de usar teclados, mouses ou outros hardwares e periféricos. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Tumblr: Tumblr é uma rede social em plataforma de blog, onde os usuários podem compartilhar e interagir com publicações em diversos formatos (áudios, vídeos, textos, imagens, *gifs* e etc). De modo sintético, o Tumblr reúne o sistema de *timeline* similar ao *Twitter* e o modelo de publicações parecidas com a de um blog, com a possibilidade de publicar conteúdos dos mais vários formatos e mídias. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Twitter: Twitter é uma rede social e um servidor para microblogging, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até



280 caracteres, conhecidos como "tweets"), por meio do website do serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento. (TWITTER, 2014)

UPAR: Upar significa subir, crescer, e é um termo de origem inglesa, variação da palavra *up*, que significa acima, subir. Upar é um termo muito utilizado nas tecnologias, em especial para fazer *upload* de arquivos em jogos online e etc. O termo upar é utilizado principalmente para imagens, arquivos, dados e etc. Significa Fazer o *upload* de um arquivo, colocar um determinado arquivo online, ou seja, disponibilizá-lo na internet para outras pessoas possam acessá-lo. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Upload: Upload é a ação inversa ao download. Ao fazer upload, o usuário envia arquivos de texto, vídeo ou imagens do seu computador para um servidor remoto. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

USB: É a sigla em inglês de Universal Serial Bus (“Porta Universal”, em português), um tipo de tecnologia que permite a conexão de periféricos sem a necessidade de desligar o computador, além de transmitir e armazenar dados. (Periféricos são aparelhos ou placas que enviam e recebem informação do computador, em ligação ao CPU da máquina. Os exemplos de mais comuns periféricos são: pendrives, impressoras, digitalizadores, leitores ou gravadores de CDs e DVDs, leitores de cartões, mouses, teclados, webcam e etc.) Atualmente, a maioria desses periféricos são conectados ao computador através de ligação UBS. As atuais conexões USB são do padrão PnP (Plug and Play ou “Plugar e Usar”, em português), que ajudou a diminuir toda a complicação existente na configuração desses dispositivos, com o objetivo de facilitar a vida do usuário. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Viralizar: Termo usual da internet que designa a ação de fazer com que algo se espalhe rapidamente, semelhante ao efeito viral. (VIRALIZAR, 2013)

Virtual: No entanto, o conceito está atualmente associado àquilo que tem existência aparente e não propriamente real nem física. O termo é bastante corrente no âmbito da informática e da tecnologia para fazer referência à realidade construída através de sistemas ou formatos digitais. Conhece-se como realidade virtual o sistema tecnológico que permite que o utilizador tenha a sensação de estar imerso num mundo diferente do real. Esta ilusão produz-se graças aos modelos criados por um computador que o utilizador contempla através de um capacete especial. Embora a realidade virtual tenha nascido para ser aplicada aos jogos de



vídeo, atualmente, tem-se mostrado útil em áreas como a medicina e o transporte. (CONCEITO..., 2013)

Vírus: um vírus de computador é um tipo de programa ou código malicioso criado para alterar a forma como um computador funciona e desenvolvido para se propagar de um computador para outro. Um vírus atua se inserindo ou se anexando a um programa ou documento legítimo, que tenha suporte para macros, a fim de executar o seu código. Durante esse processo, um vírus pode potencialmente causar efeitos inesperados ou prejudiciais, como danificar o software do sistema, corrompendo ou destruindo os dados. (O QUE..., [2020?])

VPN: VPN significa “Virtual Private Network” (Rede Privada Virtual) e descreve a oportunidade de estabelecer uma conexão de rede protegida ao usar redes públicas. As VPNs criptografam seu tráfego de Internet e disfarçam sua identidade online. Isso torna mais difícil para terceiros rastrear suas atividades online e roubar seus dados. A criptografia ocorre em tempo real. (O QUE..., [2021?])

Web: É uma palavra inglesa que significa teia ou rede. O significado de *web* ganhou outro sentido com o aparecimento da internet. A web passou a designar a rede que conecta computadores por todo mundo, a World Wide Web (WWW). A web significa um sistema de informações ligadas através de hipermídia (hiperligações em forma de texto, vídeo, som e outras animações digitais) que permitem ao usuário acessar uma infinidade de conteúdos através da internet. Para tal é necessária ligação à internet e um navegador (*browser*) onde são visualizados os conteúdos disponíveis. São exemplos de navegadores: Google Chrome, Safari, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera, etc. O termo web, com referência à rede mundial de computadores, proporcionou a criação de diversos neologismos associados à internet. Qualquer termo que tenha como prefixo ou sufixo a palavra web, está relacionado com a sua divulgação num meio virtual, neste caso, a internet. Exemplos: Webmaster, Webdesigner, Webdeveloper, página Web, Website, servidor Web, Web Services, Web messenger, Web imóveis, Web torpedos, Webcam, etc. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Webcam: Uma *webcam* é uma câmara de vídeo que está, em regra, ligada diretamente a um computador. É um dispositivo de *hardware* de entrada de sinal (*input*), cuja função é a captação de imagem e vídeo. Estes dispositivos podem ser usados para realizar videoconferência ou transmitir ininterruptamente determinados eventos. (PORTO, [entre 2010 e 2020])



WhatsApp: O WhatsApp é um aplicativo de troca de mensagens e comunicação em áudio e vídeo pela internet, disponível para smartphones Android, iOS, Windows Phone, Nokia e computadores Mac e Windows. (NUVENS, 2018)

Windows: Windows é um sistema operacional de multitarefas para computadores e dispositivos móveis, desenvolvido pela Microsoft. A palavra *Windows* significa literalmente “janelas”, na tradução do inglês para o português. Existem diversos produtos que compõem a “família” Microsoft Windows, como o Windows Live, o Windows Media Center, o Windows Media Player, entre outros softwares que foram desenvolvidos exclusivamente para potencializar o desempenho dos sistemas operacionais feitos pela Microsoft. As funções do sistema operacional do Windows é facilitar o acesso do usuário ao computador, com interfaces mais eficientes, atrativas e fáceis de utilizar, além de integrar softwares mais rápidos e eficazes. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Windows phone: É um sistema operacional para dispositivos móveis, desenvolvido pela Microsoft, e que traz vários softwares conhecidos dos sistemas operacionais do Windows para os *smartphones*, como o Microsoft Office, entre outros. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Wireless: *Wireless* é um termo inglês que significa “rede sem fio”, na tradução para a língua portuguesa. Este termo é utilizado para denominar uma rede de computadores sem a necessidade do uso de cabos, funcionando por meio de equipamentos que usam radiofrequência, comunicação via ondas de rádio, ou comunicação via infravermelho. *Wireless* é a transferência de informação entre dois ou mais pontos que não estão fisicamente conectados, e essa distância pode ser curta (controle remoto da televisão, por exemplo) ou atingir milhões de quilômetros, como o sistema de comunicações de rádio do espaço, por exemplo. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Wi-fi: Wi-Fi é uma abreviação de "**Wireless Fidelity**", que significa fidelidade sem fio, em português. Wi-fi, ou wireless é uma tecnologia de comunicação que não faz uso de cabos, e geralmente é transmitida através de frequências de rádio, infravermelhos etc. O wi-fi não necessita de licença para instalação e/ou operação. Para se acessar uma rede wi-fi é necessário estar na área de abrangência de um ponto de acesso, chamado de hotspot, ou também em locais públicos que possuem wi-fi. Para utilizar, deve-se possuir um dispositivo móvel,



como computador portátil, tablet ou celular, para poder acessar a internet com facilidade. (SIGNIFICADO..., [entre 2011 e 2021])

Word: O Microsoft Word é um processador de texto produzido pela Microsoft Office. Faz parte do conjunto de aplicativos Microsoft Office. As versões antigas do Microsoft Word utilizam a extensão ".doc", já as versões mais novas utilizam ".docx". O Microsoft Word pode ser usado para produzir trabalhos escolares e textos acadêmicos. Com recursos comparáveis a outros editores de texto modernos, suporta também a adição e edição básica de imagens e formatação de texto. (MICROSOFT..., 2010)

Wordwall: Word Wall é uma plataforma projetada para a criação de atividades personalizadas, em modelo gamificado, utilizando apenas poucas palavras. Embora seja ideal para aplicação com alunos em fase de alfabetização ou no uso para ensino de línguas estrangeiras para crianças e adolescentes, a plataforma é versátil e a multiplicidade de atividades que podem ser criadas abre espaço para uso em diversas disciplinas. (WORDWALL..., 2020)

Yahoo: é um portal web sediado em Sunnyvale, Califórnia que é uma subsidiária integral da Verizon Communications através da Verizon Media. Hoje, o Yahoo Inc. é uma empresa líder de comunicações globais via internet, comércio e empresa de mídia que oferece uma rede global de marcas de serviços para mais de 345 milhões de pessoas por mês em todo o mundo. Como o primeiro guia online de navegação na Web, www.yahoo.com é um dos principais guias principalmente em termos de tráfego, oferecendo serviços como o portal que hospeda uma vasta quantidade de conteúdo de áudio e vídeo em streaming, hospedagem de lojas virtuais e serviços de gestão, além de ferramentas de sites e serviços. (YAHOO, 2020)

YouTube: É um site permite que os usuários coloquem seus próprios vídeos na rede, sendo visualizados por qualquer pessoa no mundo inteiro. O Youtube utiliza o formato Macromedia Flash para reproduzir os conteúdos, além de permitir que usuários coloquem os vídeos em seus blogs e sites pessoais. Todo o potencial do Youtube foi reconhecido pela revista americana Time, que elegeu o site como a melhor invenção de 2006. (DANTAS, [2021?])

Youtubers: Youtuber é um profissional que ganha vida fazendo vídeos no YouTube. Eles utilizam o sistema de monetização da plataforma para obter seu lucro. O que parece ser apenas uma brincadeira, ou até mesmo uma forma de entretenimento, se tornou o ganha-pão de pessoas que expõem suas produções na internet e, com isso, atraem milhares de seguidores, gerando ótimas receitas. (O QUE..., 2014)



Zoom: O Zoom Meetings ou Zoom Reuniões em português é um aplicativo que permite realizar reuniões virtuais de maneira muito simples, tanto pelo celular quanto pelo computador. (O QUE..., 2020)



9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao refletirmos sobre as mudanças provindas dos avanços tecnológicos, nas transformações ocorridas na cognição desta geração pelo convívio com as tecnologias digitais e na influência dos jogos, culminamos na urgência de adaptar as metodologias e estratégias a estes novos alunos. Urgência que precisamente foi impulsionada pela pandemia; e na busca por adaptar o ensino, encontramos dentre as metodologias ativas a gamificação, que após ser empiricamente testada e analisada, confirmou ser uma ótima estratégia de ensino, por promover o engajamento dos alunos no processo de aprendizagem, propiciando o desenvolvimento de competências e habilidades visando a sua formação integral.

Observamos também a necessidade imediata de os professores imergirem na cultura digital, buscando aperfeiçoar suas técnicas e estratégias de ensino, assim como interagir com seus alunos de forma a compreender e atender suas necessidades. Por isso a Glossário da Cultura Digital vem como uma ferramenta importante aprimorando o vocabulário dos educadores, através da linguagem digital inerente aos nativos digitais, favorecendo a comunicação entre os mesmos e a busca pelo aperfeiçoamento do fazer docente.



REFERÊNCIAS

- ADAMI, Anna. Moodle. *InfoEscola*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.infoescola.com/informatica/moodle/>. Acesso em: 17 out. 2021.
- ALECRIM. Mesa digitalizadora: para que serve e qual você deve escolher. *The Shoppers*, 01 fev. 2018. Disponível em: <https://theshoppers.com/pt-br/tech/mesa-digitalizadora-wacom-ugee-comprar/>. Acesso em: 28 nov. 2021.
- ALENCAR, Felipe. Chrome: o navegador completo e gratuito do Google. *TechTudo*, 01 fev. 2016. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-chrome.html>. Acesso em: 28 nov. 2021.
- AMAZON Prime. *Amazon*, [2016?]. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/gp/help/customer/display.html?nodeId=G6LDPN7YJHYKH2J6>. Acesso em: 28 nov. 2021.
- ANALÓGICO. *Priberam Dicionário*, [entre 2000 e 2021]. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/anal%C3%B3gico>. Acesso em: 31 out. 2021.
- ANTIVÍRUS. *Wikipédia*, 10 maio 2013. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Antiv%C3%ADrus>. Acesso em: 15 out. 2021.
- ARAÚJO, Felipe. Geração X. *InfoEscola*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.infoescola.com/sociedade/geracao-x/>. Acesso em: 28 nov. 2021.
- ARAUJO, Igor. Nativo x Imigrante Digital. *VirtuWe*, 15 dez. 2019. Disponível em: <https://www.virtuwe.com.br/2019/12/15/nativo-x-imigrante-digital/>. Acesso em: 28 nov. 2021.
- ARQUIVO digital. Guard Well: Acessoria Documental, [2015?]. Disponível em: <https://www.guardwell.com.br/arquivo-digital/>. Acesso em: 15 out. 2021.
- AULAS síncronas ou assíncronas?. *Educador 360*, 8 dez. 2020. Disponível em: <https://educador360.com/gestao/gestao-escolar/aulas-sincronas-ou-assincronas/>. Acesso em: 17 out. 2021.
- AVATAR. *Wikipédia*, 02 ago. 2020. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(inform%C3%A1tica\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar_(inform%C3%A1tica)). Acesso em: 28 nov. 2021.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórico-Prática*. Porto Alegre: Penso Editora, 2018.
- BANNELL, Ralph; DUARTE, Rosalia; CARVALHO, Cristina; PISCHETOLA, Magda; MARAFON, Giovanna; CAMPOS, Gilda. *Educação no Século XXI:*



Cognição, tecnologia e aprendizagens. Rio de Janeiro: Editora PUC, 2017.

BARBOSA, Suria. LinkedIn: como usar a maior rede profissional do mundo e tirar o máximo proveito. *Na Prática*, 22 abr. 2021. Disponível em: <https://www.napratica.org.br/como-funciona-o-linkedin/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

BERWANGER, Elemar. Os 4 Melhores E-Readers e Leitores Digitais de 2021 (Kindle e mais). *Geek 360*, 08 out. 2021. Disponível em: <https://geek360.com.br/melhor-e-reader/>. Acesso em: 29 out. 2021.

BRASIL, Constituição (1988). *Artigo nº 205, de 5 de outubro de 1988*. Assegura a educação como direito de todos e dever do Estado e da família. Brasília, 1988. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/topicos/1241734/artigo-205-da-constituicao-federal-de-1988>. Acesso em: 23 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BRITO, Felipe. O que é smartwatch? 2. ed. rev. e atual. *Zoom*, 24 mar. 2020. Disponível em: <https://www.zoom.com.br/smartwatch/deumzoom/smartwatch-relogio-celular>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CHAGAS, Zuk. Aprenda o que é um Infográfico e quais são os 7 passos essenciais para criar uma peça incrível!. *RockContent*, 06 maio 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/infografico/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CARLA, Joyce. DOC e TED: você sabe qual é a diferença?. *Serasa Ensina*, 16 jan. 2018. Disponível em: <https://www.serasa.com.br/ensina/dicas/doc-e-ted-diferenca/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CARTÃO de memória: o que é e quais os principais tipos?. *HD Doctor Recuperação de Dados*, [entre 2012 e 2020]. Disponível em: <https://www.recuperacaodadoshd.com.br/cartao-de-memoria-o-que-e-e-quais-os-principais-tipos/>. Acesso em: 15 out. 2021.

CANVA. *Wikipédia*, 13 out. 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Canva>. Acesso em: 15 out. 2021.

CARVALHO, Moises. O que é Google Documento e como usá-lo no dia a dia. *MRC Cursos*, 27 jan. 2021. Disponível em: <https://www.mrccursos.com/blog/o-que-e-google-documento-e-como-usa-lo-no-dia-a-dia>. Acesso em: 28 nov. 2021.

COMO utilizar a plataforma Kahoot. *Centro de Educação Unifei*, [2020?]. Disponível em: <https://educ.unifei.edu.br/tutoriais/como-utilizar-a-plataforma-kahoot/>. Acesso em: 28 nov. 2021.



CONCEITO de Adobe. *Conceito de*, 2017. Disponível em: <https://conceito.de/adobe>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CONCEITO de chip. *Conceito de*, 2019. Disponível em: <https://conceito.de/chip>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CONCEITO de disquete. *Conceito de*, 2017. Disponível em: <https://conceito.de/disquete>. Acesso em: 17 out. 2021.

CONCEITO de documento. *Conceito de*, 2012. Disponível em: <https://conceito.de/documento>. Acesso em: 15 out. 2021.

CONCEITO de Monitor. *Editorial QueConceito*, [entre 2015 e 2021]. Disponível em: <https://queconceito.com.br/monitor>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CONCEITO de Virtual. *Conceito de*, 2013. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/viralizar/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CONEXÃO. *Dicio*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/conexao/>. Acesso em: 15 out. 2021.

CONHECENDO o Google Tarefas. *Portal de Serviços da SETIC*, [2020?]. Disponível em: <https://www.trt13.jus.br/oraculo/artigos/conhecendo-o-google-tarefas>. Acesso em: 28 nov. 2021.

COUTO JÚNIOR, José Marcos. Ainda somos os mesmos? A linguagem digital na gestão em tempos de Educação 4.0. *Nova Escola Gestão*, 17 out. 2019. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/2283/ainda-somos-os-mesmos-a-linguagem-digital-na-gestao-em-tempos-de-educacao-40>. Acesso em: 23 out. 2021.

COSENZA, Ramon M.; GUERRA, Leonor B. *Neurociência e educação: Como o cérebro aprende*. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COSSETTI, Melissa C. Qual a diferença entre realidade virtual e realidade aumentada?. *TecnoBlog*, 2018. Disponível em: <https://tecnoblog.net/260160/qual-a-diferenca-entre-realidade-virtual-e-realidade-aumentada/>. Acesso em: 03 nov. 2021.

COSTA, Matheus. O que é Bluetooth?: Saiba como ele funciona. *Canaltech*, 28 jan. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/software/o-que-e-bluetooth-como-funciona/>. Acesso em: 15 out. 2021

COSTA, Matheus. Qual a diferença entre modem e roteador. *Canaltech*, 1 nov. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/telecom/qual-a-diferenca-entre-modem-e-roteador/>. Acesso em: 15 out. 2021



COSTA, Marvin. Google Docs: crie, edite e visualize documentos online. *Tech Tudo*, 26 maio 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-docs-app.html>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CURRÍCULO Lattes: o que é e dicas valiosas para criar o seu. *Even3 Blog*, 06 maio 2021. Disponível em: <https://blog.even3.com.br/curriculo-lattes/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

CUNHA, Gabriela. Conheça o Nearpod: uma plataforma incrível para criar aulas engajadoras. *Aula Incrível*, 30 mar. 2017. Disponível em: <http://aulaincrivel.com/nearpod/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

DANTAS, Tiago. E-mail. *Mundo Educação*, 2020. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/informatica/email.htm>. Acesso em: 28 nov. 2021.

DANTAS, Tiago. Pendrive. *Mundo Educação*, [2020?]. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/informatica/pendrive.htm>. Acesso em: 28 nov. 2021.

DANTAS, Tiago. Youtube. *Brasil Escola*, [2021?]. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em: 17 out. 2021.

DAU, Gabriel. O que é Ensino Remoto e o seu papel fundamental em 2021. *Jornal Contábil*, 02 jun. 2021. Disponível em: <https://www.jornalcontabil.com.br/o-que-e-ensino-remoto-e-o-seu-papel-fundamental-em-2021/>. Acesso em: 02 nov. 2021.

DIAS-TRINDADE, S.; CORREIA, J. D.; HENRIQUES, S. Ensino remoto emergencial na educação básica brasileira e portuguesa: a perspectiva dos docentes. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, v. 13, n. 32, p. 1-23, 21 nov. 2020. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/revtee/article/view/14426>. Acesso em: 14 out. 2021.

DÍAZ, Isadora. O que é backup?. *TechTudo*, 09 dez. 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/12/o-que-e-backup.html>. Acesso em: 17 out. 2021.

DICA de app: Followers for Instagram. *Canaltech*, [2018?]. Disponível em: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/dica-de-app-followers-for-instagram/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

DIGITAL. *Dicionário Informal*, 17 out. 2011. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/digital/>. Acesso em: 17 out. 2021.

DIGITALIZAÇÃO. *Wikipédia*, 8 jun. 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Digitaliza%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 15 out. 2021.

DOMS, Caroline. O que é Padlet? Veja como usar ferramenta para criar quadro virtual. *TechTudo*, 13 jul. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e>



tutoriais/2020/07/o-que-e-padlet-veja-como-usar-ferramenta-para-criar-quadro-virtual.ghtml. Acesso em: 28 nov. 2021.

DVD. *Dicio*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/dvd/>. Acesso em: 17 out. 2021.

ENSINO híbrido: o que é, debates e possibilidades para a educação formal. *Observatório de Educação*, [2020?]. Disponível em: https://observatoriodeeducacao.institutounibanco.org.br/em-debate/ensino-hibrido/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=11358183974&utm_content=113646766272&utm_term=ensino%20hibrido&gclid=Cj0KCQjww4OMBhCUARIsAILndv6NDosHzwPSEp0ASjhhoEXrgDFjjqZtP-23MriTxayXBroCFGz-KxcaAnuuEALw_wcB. Acesso em: 02 nov. 2021.

ESTABILIZADOR. *Wikipédia*, 18 maio 2011. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Estabilizador>. Acesso em: 17 out. 2021.

FAMILY Link. *Central de Segurança Google*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://safety.google/intl/pt-BR/families/parental-supervision/>. Acesso em: 17 out. 2021.

FERRACIOLI, Laércio. Aspectos da construção do conhecimento e da aprendizagem na obra de Piaget. *Caderno Brasileiro de Ensino de Física*, Espírito Santo, ano 1999, v. 16, n. 2, 1 jan. 1999. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fisica/article/view/6808>. Acesso em: 12 out. 2021.

FERRAMENTAS digitais para o Ensino Remoto. *Sae Digital*, [2021?]. Disponível em: <https://sae.digital/ferramentas-digitais-para-o-ensino-remoto/>. Acesso em: 17 out. 2021.

FIGUEIREDO, Sarah. Você sabe o que são blogs e como eles surgiram?. *Rockcontent*, 24 fev. 2017. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/o-que-e-blog/>. Acesso em: 15 out. 2021.

FILTROS no Instagram: tudo que você precisa saber. *Fonte Criativa*, 13 jul. 2020. Disponível em: <https://www.fontecriativa.com.br/post/filtros-no-instagram-tudo-que-voce-precisa-saber>. Acesso em: 28 nov. 2021.

FLUXOGRAMA. *Wikipédia*, 20 maio 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fluxograma>. Acesso em: 17 out. 2021.

FOERSTNOW, Carlos Henrique Bracarense; MIQUETT, Lorena Gonçalves. *Gamificação aplicada ao ensino fundamental: uma revisão sistemática*. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Ciência da Computação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2019. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/24634/1/2018_CarlosHenriqueFoerstnow_LorenaMiquett_tcc.pdf. Acesso em: 14 out. 2021.



FRANCO, Giullya. Como usar o Google Classroom. *Educador Brasil Escola*, [2020?]. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/como-usar-o-google-classroom.htm>. Acesso em: 28 nov. 2021.

GAIATO, Kris. O que é e como funciona o Pinterest. *Canaltech*, 30 jun. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/o-que-e-e-como-funciona-pinterest/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

GARCIA, Milena. Como tirar print screen no celular. *TechTudo*, 02 out. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/10/como-tirar-print-screen-no-celular.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2021.

GAROFALO, Débora. Cultura Digital: o que é e quais ferramentas podem ser utilizadas. *Nova Escola*, 12 set. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/12552/cultura-digital-o-que-e-e-quais-ferramentas-podem-ser-utilizadas>. Acesso em: 17 out. 2021.

GARRETT, Filipe. Como funciona o Google Meet? Veja perguntas e respostas sobre o app. *TechTudo*, 09 ago. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2021/08/como-funciona-o-google-meet-veja-perguntas-e-respostas-sobre-o-app.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2021.

GARRETT, Filipe. O que é Mentimeter? Veja como funciona e como criar apresentações. *TechTudo*, 21 set. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/09/o-que-e-mentimeter-veja-como-funciona-e-como-criar-apresentacoes.ghtml>. Acesso em 28 nov. 2021.

GERAÇÃO Y. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível em: <https://www.significados.com.br/geracao-y/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

GOGONI, Ronaldo. O que é a Alexa? [ou melhor, quem é]. *Tecnoblog*, 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/295738/o-que-e-a-alexa-ou-melhor-quem-e/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

GOGONI, Ronaldo. O que é o Reddit?. *Tecnoblog*, 16 fev. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/419685/o-que-e-o-reddit/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

GOOGLE Fotos. *Wikipédia*, 09 fev. 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Fotos. Acesso em: 28 nov. 2021.

GUEDES, Kayobrussy. O que é um mouse de computador?. *Top Gadget*, 15 out. 2020. Disponível em: <https://www.topgadget.com.br/howto/tech/o-que-e-um-mouse-de-computador.htm>. Acesso em: 28 nov. 2021.

HASHTAG: o que significa e como usá-la na sua estratégia de Marketing Digital. Resultados Digitais, 23 jul. 2020. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/o-que-e-hashtag/>. Acesso em: 18 out. 2021.



HELERBROCK, Rafael. Informática. *Brasil Escola*, [2021?]. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/informatica>. Acesso em: 17 out. 2021.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JOYSTICK. *Educalingo*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://educalingo.com/pt/dic-pt/joystick>. Acesso em: 28 nov. 2021.

KAMINSKI, Yuri. Saiba o significado de Bit, Byte, Mbps, Kbps, MB, KB, GB, TB, Kilobits... 2. ed. rev. e atual. Portal de Planos, 01 out. 2021. Disponível em: <https://portaldeplanos.com.br/artigos/significado-das-siglas-telecomunicacoes/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

KASPERSKY. *Wikipédia*, 29 jul. 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Kaspersky>. Acesso em: 28 nov. 2021.

KINAST, Priscilla. O que é e como funciona um emulador de jogos?. *Oficina da Net*, 10 set. 2020. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/games/32706-o-que-e-e-como-funciona-um-emulador-de-jogos>. Acesso em: 28 nov. 2021.

KOVACS, Leandro. O que é e como funciona o Microsoft Teams?. *TecnoBlog*, 27 mar. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/424663/o-que-e-e-como-funciona-o-microsoft-teams/>. Acesso em 28 nov. 2021.

LOUBAK, Ana L. Como funciona o Hangouts? Conheça ferramenta do Google para videochamadas. *TechTudo*, 24 mar. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/03/como-funciona-o-hangouts-conheca-ferramenta-do-google-para-videochamadas.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2021.

LOUBAK, Ana L. O que é PIN? Cinco perguntas e respostas sobre o recurso de segurança. *TechTudo*, 04 dez. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/12/o-que-e-pin-cinco-perguntas-e-respostas-sobre-o-recurso-de-seguranca.ghtml>. Acesso em: 29 out. 2021.

LÜCKE, Neiva Cristiane Flores Sott. *A importância do estímulo no desenvolvimento da criança*. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 06, Vol. 12, pp. 33-44. Jun 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em: nucleodoconhecimento.com.br/educacao/desenvolvimento-da-crianca. Acesso em: 12 out. 2021.

MELO, Susane. Entenda o que é Telegram e por que ele é um “oceano azul” do marketing digital. *KlickPages Blog*, [2020?]. Disponível em: <https://blog.klickpages.com.br/o-que-e-telegram/>. Acesso em: 28 nov. 2021.



MEME: o que essa palavra significa?. *Sistema Ensino Equipe*, [2020?]. Disponível em: <https://sistemadeensinoequipe.com.br/2020/09/meme-o-que-essa-palavra-significa/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

MEMÓRIA RAM. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/memoria-ram/>. Acesso em: 15 out. 2021.

MENDES, Ester. O que é um digital influencer. *Blog Freesider*, 2017. Disponível em: <https://freesider.com.br/marketing-digital/o-que-e-um-digital-influencer/>. Acesso em: 15 out. 2021.

MESQUITA, Caroline. Professores relatam os desafios enfrentados e superações para ensinar na pandemia. *Portal Governo do Amapá*, Amapá, 16 out. 2020. Disponível em: <https://www.portal.ap.gov.br/noticia/1610/professores-relatam-os-desafios-enfrentados-e-superacoes-para-ensinar-na-pandemia>. Acesso em: 14 out. 2021.

MICROSOFT Word. *Wikipédia*, 7 nov. 2010. Disponível: https://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Word. Acesso em: 17 out. 2021.

MONTEIRO, Rafael. Minecraft: conheça 10 curiosidades do game de sucesso mundial. *TechTudo*, 09 ago. 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2013/08/minecraft-conheca-10-curiosidades-do-game-de-sucesso-mundial.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2021.

MONROE, Camila. Vygotsky e o conceito de aprendizagem mediada. *Nova Escola*, 7 mar. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/274/vygotsky-e-o-conceito-de-aprendizagem-mediada>. Acesso em: 12 out. 2021.

MORAES, Lucas B. O que é o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)?. *ABMES Blog*, 23 mar. 2021. Disponível em: <https://abmes.org.br/blog/detalhe/18219/o-que-e-o-ambiente-virtual-de-aprendizagem-ava->. Acesso em: 28 nov. 2021.

MOREIRA, Diego. Cognição. *InfoEscola*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.infoescola.com/psicologia/cognicao/>. Acesso em: 14 out. 2021.

MOREIRA, M. A. Aprendizagem significativa subversiva. *Série-Estudos - Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB*, n. 21, 17 jun. 2013. Disponível em: <https://www.serie-estudos.ucdb.br/serie-estudos/article/view/289>. Acesso em: 26 nov. 2021.

MOTA, Tatiane. iOS: conheça o sistema operacional do iPhone. *TechTudo*, 10 jun. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/ios.html>. Acesso em: 19 out. 2021.



MOTTA, Fernando. Entenda o que é driver e a diferença para drive. *TechTudo*, 30 jan. 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/01/entenda-a-diferenca-entre-drive-e-driver.ghml>. Acesso em: 17 out. 2021.

NAVARRO, Gabrielle. *Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade*. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização (*lato sensu*) em Mídia, Informação e Cultura) – USP, São Paulo, 2013. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/125459/mod_resource/content/1/gamificacao.pdf. Acesso em: 14 out. 2021.

NOGUEIRA, Edmara. LDB Atualizada 2021: confira as alterações da Lei de Diretrizes e Bases nº 9.394. *Os Pedagógicos*, 16 jun. 2021. Disponível em: <https://ospedagogicosblog.com.br/ldb-atualizada-2021-confira-as-alteracoes-da-lei-de-diretrizes-e-bases-no-9-394/>. Acesso em: 12 out. 2021.

NOLETO, Cairo. Amazon: o que é, história e áreas de atuação!. *Blog da Trybe*, 24 dez. 2020. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/tecnologia/amazon/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

NOLETO, Cairo. Discord: o que é, como funciona e como usar!. *Blog da Trybe*, 04 abr. 2021. Disponível em: <https://blog.betrybe.com/ferramentas/discord-como-funciona/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

NUVENS, Eduardo (Ed.). WhatsApp: história, dicas e tudo que você precisa saber sobre o app. *Olhar Digital*, 20 dez. 2018. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2018/12/20/noticias/whatsapp-historia-dicas-e-tudo-que-voce-precisa-saber-sobre-o-app/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

ONEDRIVE: saiba como usar a nuvem da Microsoft. *TechTudo*, 13 maio 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/05/onedrive-saiba-como-usar-nuvem-da-microsoft.ghml>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é a Geração Z?. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível em: <https://www.significados.com.br/geracao-z/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é bitcoin e como funciona essa moeda virtual?. *Nubank Blog*, 11 mar. 2020. Disponível em: <https://blog.nubank.com.br/o-que-e-bitcoin/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é CPU e para que serve?. 2. ed. e. atual. *Zoom*, 22 abr. 2021. Disponível em: <https://www.zoom.com.br/processador/deumzoom/o-que-e-cpu-e-para-que-serve>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é IP? Como ver qual meu IP?. *Zoom*, 10 jun. 2021. Disponível em: <https://www.zoom.com.br/modem-e-roteador/deumzoom/o-que-e-ip-como-ver-qual-meu-ip>. Acesso em: 28 nov. 2021.



O QUE é nobreak e para que serve?. *TS Shara*, 7 jul. 2016. Disponível em: <https://tsshara.com.br/notcias/o-que-e-nobreak-e-para-que-serve/>. Acesso em: 17 out. 2021.

O QUE é o ClassDojo?. *ClassDojo*, [entre 2011 e 2021]. Disponível em: <https://www.classdojo.com/pt-br/about/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é o Skype?. *Skype Support*, [entre 2003 e 2021]. Disponível em: <https://support.skype.com/pt-br/faq/FA6/o-que-e-o-skype>. Acesso em: 17 out. 2021.

O QUE é o Zoom e para que serve?. *GCF Aprende Livre*, 25 jun. 2020. Disponível em: <https://edu.gcfglobal.org/pt/conhecendo-zoom/o-que-e-e-para-que-serve-o-zoom/1/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é Pix?. *Banco Central do Brasil*, 22 jun. 2020. Disponível em: <https://www.bcb.gov.br/estabilidadefinanceira/pix>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é o Pokémon Go e por que está causando tanto furor no mundo dos games?. *BBC News Brasil*, 15 jul. 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-36802725>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é o Spotify?. *Spotify Support*, 12 ago. 2021. Disponível em: <https://support.spotify.com/br/article/what-is-spotify/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é Realidade Virtual? Entenda melhor como funciona a tecnologia. *TechTudo*, 29 set. 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2015/09/o-que-e-realidade-virtual-entenda-melhor-como-funciona-a-tecnologia.ghtml>. Acesso em: 02 nov. 2021.

O QUE é Template?. *Portal Educação*, [2020?]. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/o-que-e-template/39828>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é um portal?. *Oracle Application Server Portal*, [2005?]. Disponível em: https://portal.uc3m.es/portalHelp2/ohw/state/content/locale.pt_BR/vtTopicFile.welchelp_hs_BR%7Cwelcport~htm/navId.3/navSetId._/vtTopicId./. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é um vírus de computador?. *Norton*, [2020?]. Disponível em: <https://br.norton.com/internetsecurity-malware-what-is-a-computer-virus.html>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE é uma VPN e como funciona?. *Kaspersky*, [2021?]. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/definitions/what-is-a-vpn>. Acesso em: 17 out. 2021.



O QUE é Snapchat?. *TechTudo*, 29 fev. 2016. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/02/o-que-e-snapchat.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE fazem os YouTubers e quanto eles faturam. *Dfndr blog*, 1 jul. 2014. Disponível em: <https://www.psafes.com/blog/youtubers-quanto-ganham/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE são e como usar flashcards. *Soul Medicina*, [2019?]. Disponível em: <https://www.soulmedicina.com.br/noticia/104/o-que-sao-e-como-usar-flashcards/>. Acesso em: 17 out. 2021.

O QUÊ são Redes? Noções Básicas. *TechSoup Brasil*, [entre 2009 e 2020]. Disponível em: <https://www.techsoupbrasil.org.br/node/1916>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE são redes sociais? *Sistema Ensino Equipe*, [2020?]. Disponível em: <https://sistemadeensinoequipe.com.br/2020/09/o-que-sao-redes-sociais/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

O QUE significa Baby Boomers?. *Edital Concursos Brasil*, [entre 2010 e 2020]. Disponível em: https://editalconcursosbrasil.com.br/blog/rh_o-que-significa-baby-boomers/. Acesso em: 31 out. 2021.

PACIEVITCH, Thais. Tecnologia da Informação e Comunicação. *Infoescola*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PACIEVITCH, Yuri. História da Apple. *Infoescola*, 2011. Disponível em: <https://www.infoescola.com/informatica/historia-da-apple/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PACIEVITCH, Yuri. Photoshop. *Infoescola*, [entre 2011 e 2021]. Disponível em: <https://www.infoescola.com/informatica/photoshop/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PÁGINA de rede. *Wikipédia*, 24 jun. 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_de_rede. Acesso em: 28 nov. 2021.

PARA que serve a tecla CTRL?. *Dicas de Informática Básica*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.cursosdeinformaticabasica.com.br/para-que-serve-a-tecla-ctrl/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PADILHA, Adriano. Significado dos Emojis e Emoticons. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível em: <https://www.significados.com.br/emojis-emoticons/>. Acesso em: 18 out. 2021.



PATEL, Neil. Biografia para Instagram: Guia Completo para Criar a Bio Perfeita. *Neil Patel*, [entre 2015 e 2021]. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/biografia-para-instagram/>. Acesso em: 18 out. 2021.

PATEL, Neil. Plataformas Digitais: O Que São e Quais As Melhores Para Sua Empresa. *Neil Patel*, [entre 2015 e 2021]. Disponível em: <https://neilpatel.com/br/blog/plataformas-digitais/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PEDRO, Wagner. O que é um arquivo PDF [e como abrir um]?. *TecnoBlog*, 12 jan. 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/398470/o-que-e-um-arquivo-pdf-e-como-abrir-um/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PEREIRA, André Luiz. Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019. *Tec Mundo*, 3 jan. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>. Acesso em: 8 out. 2021.

PORTO, Editora. *Editar*. Porto: Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, [entre 2010 e 2020]. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/editar>. Acesso em: 17 out. 2021.

PORTO, Editora. *Tablet*. Porto: Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, [entre 2010 e 2020]. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/tablets>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PORTO, Editora. *Webcam*. Porto: Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, [entre 2010 e 2020]. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/\\$webcam](https://www.infopedia.pt/$webcam). Acesso em: 28 nov. 2021.

POWERPOINT: tudo o que você precisa saber e entender está aqui. *Smartalk*, 12 fev. 2021. Disponível em: <https://smartalk.com.br/blog/powerpoint/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem Baseada Em Jogos Digitais*. 1. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RASMUSSEN, Bruna. O que é Instagram?. *Canaltech*, [2011?]. Disponível em: <https://canaltech.com.br/redes-sociais/o-que-e-instagram/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

REIS, Emanuel. O que é uma live? Saiba tudo sobre as transmissões ao vivo na Internet. *TechTudo*, 24 mar. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/03/o-que-e-uma-live-saiba-tudo-sobre-as-transmissoes-ao-vivo-na-internet.ghtml>. Acesso em 28 nov. 2021.

REIS, Emanuel. O que significa FY no TikTok? Conheça 5 gírias da rede social. *TechTudo*, 24 mar. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/04/o-que-significa-fy-no-tiktok-conheca-5-girias-da-rede-social.ghtml>. Acesso em: 28 nov. 2021.



RIBEIRO, Débora. Baixar. *Dicio*, ago. 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/baixar/>. Acesso em: 15 out. 2021.

RIBEIRO, Débora. Chat. *Dicio*, mar. 2018. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/chat/>. Acesso em: 15 out. 2021.

RIBEIRO, Débora. Dispositivo. *Dicio*, abr. 2019. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/dispositivo/>. Acesso em: 15 out. 2021.

RIBEIRO, Débora. E-book. *Dicio*, mar. 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/e-book/>. Acesso em: 17 out. 2021.

RPG (Role-Playing Game). *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/rpg/>. Acesso em: 29 out. 2021.

SAIBA o que é a metodologia ativa e como aplicá-la. Blog Unyleya, [2020?]. Disponível em: https://blog.unyleya.edu.br/inicie-sua-carreira/dicas-de-estudos1/saiba-o-que-e-a-metodologia-ativa-e-como-aplica-la/#Que_tal_estudar_com_a_melhor_metodologia_EAD. Acesso em: 28 nov. 2021.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio (org.). *Gamificação em Debate*. São Paulo: Blucher, 2018.

SARTORETTO, Mara Lúcia; BERSCH, Rita. *Assistiva Tecnologia e Educação*, 2021. Disponível em: <https://www.assistiva.com.br/tassistiva.html>. Acesso em 28 nov. 2021.

SERRES, Michel. *Polegarzinha: Uma nova forma de viver em harmonia, de pensar as instituições, de ser e de saber*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2018.

SERVIDOR (computação). *Wikipédia*, 31 out. 2019. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Servidor_\(computa%C3%A7%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Servidor_(computa%C3%A7%C3%A3o)). Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de Android. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/android/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Backup. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/backup/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Criptografia. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/criptografia/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Ctrl C. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/ctrl-c/>. Acesso em: 15 out. 2021.



SIGNIFICADO de Download. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/download/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de EaD. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/ead/>. Acesso em: 17 out. 2021.

SIGNIFICADO de Excel. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/excel/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Facebook. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/facebook/>. Acesso em: 17 out. 2021.

SIGNIFICADO de Fórum. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/facebook/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de Google. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/google/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de GPS. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/gps/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de Hacker. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/hacker/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Hardware. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/hardware/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de HD. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/hd/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Ícone. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/icone/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Input. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/input/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Internet. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/internet/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Offline. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/offline/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de Postagem. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/postagem/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de Quiz. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/quiz/>. Acesso em: 28 nov. 2021.



SIGNIFICADO de Screenshot. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/screenshot/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Smartphone. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/smartphone/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Slide. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/slide/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de Software. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/software/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Tecnologia. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/tecnologia/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Touch screen. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/touch-screen/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Tumblr. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/tumblr/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SIGNIFICADO de Upar. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/upar/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de USB. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/usb/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Web. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/web/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Windows. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/windows/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Wireless. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/wireless/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIGNIFICADO de Wi-Fi. *Significados*, [entre 2011 e 2021]. Disponível: <https://www.significados.com.br/wi-fi/>. Acesso em: 15 out. 2021.

SILVA, Andreza R. L. da; BIEGING, Patricia; BUSARELLO, Raul Inácio (org.). *Metodologia Ativa na Educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2017.

SILVA, Douglas da. O que é tecnologia digital? Entenda como levar seu atendimento ao próximo patamar. *Blog da Zendesk*, 13 abr. 2021. Disponível em: <https://www.zendesk.com.br/blog/o-que-e-tecnologia-digital/>. Acesso em: 28 nov. 2021.



SILVA, Gabriele. O que significa App?. *Educa Mais Brasil*, 7 fev. 2020. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/dicas/o-que-significa-app>. Acesso em: 15 out. 2021.

SIQUEIRA, Thiago. O que é pacote Office? Conheça os programas de produtividade. *TechTudo*, 27 jan. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/01/o-que-e-pacote-office-conheca-os-programas-de-produtividade.ghml>. Acesso em: 28 nov. 2021.

SOUZA, Márcia Helena de; MARTINS, Maria Aurora Mendes. *Psicologia do Desenvolvimento*. Curitiba: IESDE, 2003.

TWITTER. *Wikipédia*, 24 abr. 2014. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitter>. Acesso em: 17 out. 2021.

VANTAGENS: Apresentador multimídia. *Lu Explica*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.magazineluiza.com.br/portaldalu/vantagens-apresentador-multimidia/8075/>. Acesso em 28 nov. 2021.

VESCE, Gabriela E. P. Ciberespaço. *Infoescola*, [entre 2010 e 2021]. Disponível em: <https://www.infoescola.com/internet/ciberespaço/>. Acesso em: 15 out. 2021.

VIRALIZAR. *Dicionário Informal*, 28 out. 2013. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/viralizar/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

WORDWALL – crie atividades gamificadas a partir da associação entre palavras. *Programa Ciensinar (Universidade Federal de Juíz de Fora)*, 17 jul. 2020. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ciensinar/2020/07/17/wordwall-crie-atividades-gamificadas-partir-da-associacao-entre-palavras/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

YAHOO!. *Wikipédia*, 23 set. 2021. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Yahoo!>. Acesso em: 17 out. 2021.

YASMIN. Veja o significado de Messenger. *Definição.net*, 25 jan. 2019. Disponível em: <https://definicao.net/messenger/>. Acesso em: 28 nov. 2021.

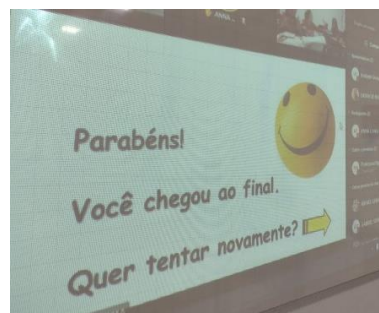
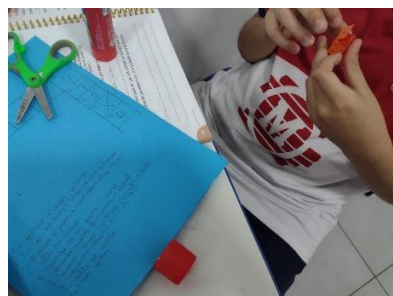
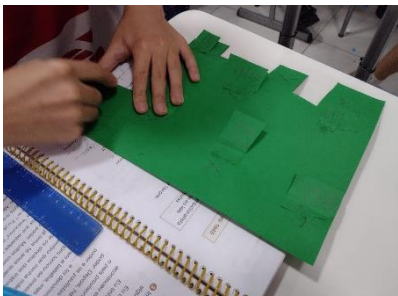




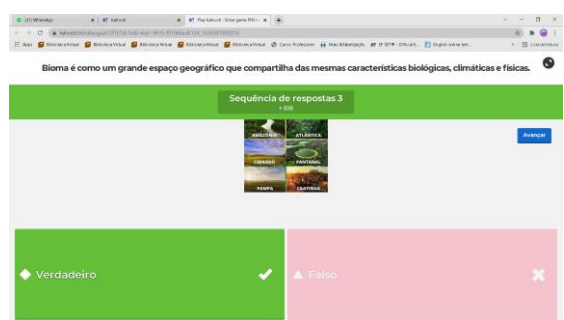
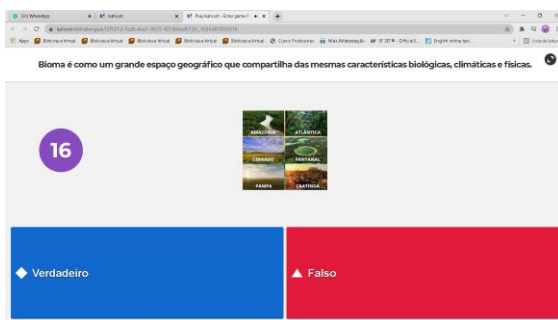
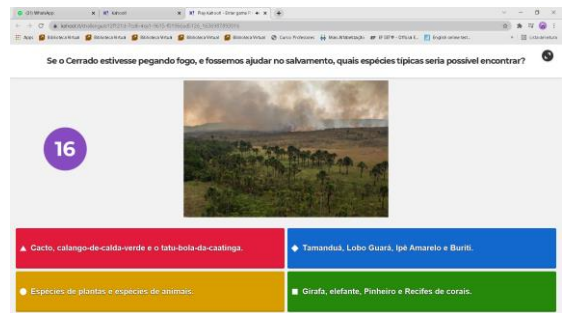
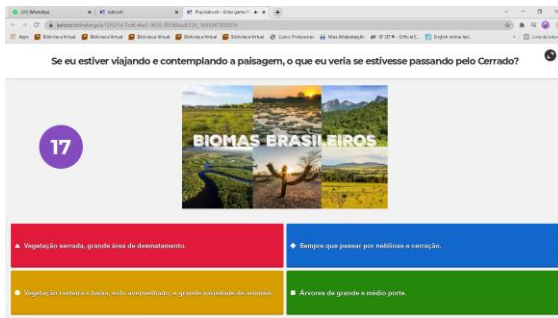
Primus Vitam
Revista de Ciências e Humanidades

Revista Primus Vitam Nº 14
ISSN 2236-7799 – 1º semestre de 2022

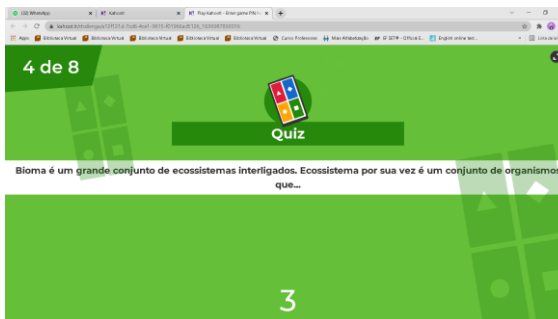
ANEXO A – FOTOS DA ATIVIDADE EM SALA



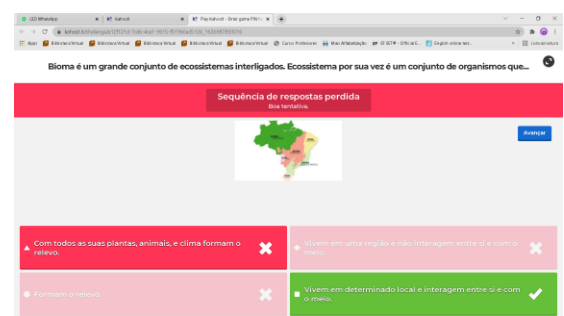
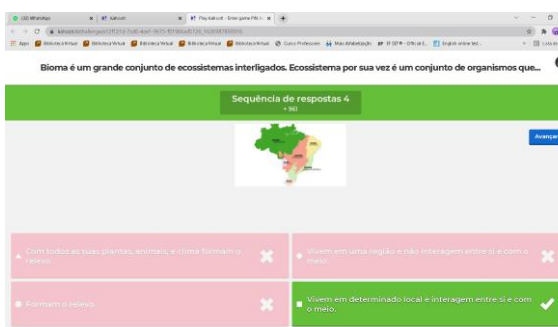
ANEXO C – KAHOOT! COMPLETO



São 8 questões, que primeiramente aparecem sozinhas e depois com as respostas.




Quando o aluno marca a resposta, ele pode acertar ou errar. Caso queria fazer a correção, ele poderá fazer isso apenas numa próxima rodada.



Apresenta clima semiárido, vegetação com pouca folhas e adaptadas para os períodos de secas, e grande biodiversidade.

58




▲ Bioma Mata Atlântica ◆ Bioma Pantanal

● Bioma Caatinga ■ Bioma Amazônia

O bioma Amazônia é considerado o conjunto de ecossistemas de maior diversidade do planeta.

18



◆ Verdadeiro ▲ Falso

Tem como características o alagamento de suas planícies durante os períodos de chuva.

12



▲ Bioma Pantanal ◆ Bioma Cerrado

● Bioma Pampas ■ Bioma Amazônia.

Sua vegetação, que apresenta uma composição herbácea, ou seja, formada basicamente por gramíneas.

28



▲ Pampas ◆ Pantanal

● Caatinga ■ Amazônia

Você concluiu o desafio

Atividade concluída em 23 minutos

| | |
|------------|-------------|
| Florzinha | 7984 |
| BluePillow | 7969 |
| SUPER GIRL | 7953 |
| hi) | 7950 |
| blue bird | 7935 |
| Z6 | 6253 |

Salve este link e volte para ver o pôdio quando o desafio terminar!

[https://www.instagram.com/primusvitam/](#)

Duplicado da Biomass do Brasil

| | | | |
|--------------|---|------|--------|
| BluePillow | 2 | 7969 | 8 de 8 |
| Florzinha | 1 | 7984 | 8 de 8 |
| SUPER MENINA | 3 | 7953 | 8 de 8 |

