



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS III
CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

GEANE ALVES MACIEL
PATRINNE DIAS DA COSTA

A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA
INOVADORA NA EJA

JUAZEIRO - BAHIA

2024

**GEANE ALVES MACIEL
PATRINNE DIAS DA COSTA**

**A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA
INOVADORA NA EJA**

Trabalho de Conclusão de Curso, Memorial de Produto Pedagógico, apresentado à Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Departamento de Ciências Humanas - Campus III, como pré-requisito básico para a conclusão do Curso de Pedagogia na disciplina TCC II.

Orientadora: Profª. Dra. Edilane Carvalho Teles

JUAZEIRO – BAHIA

2024

**GEANE ALVES MACIEL
PATRINNE DIAS DA COSTA**

**A GAMIFICAÇÃO COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA
INOVADORA NA EJA**

Trabalho de Conclusão de Curso-Memorial de Produto Pedagógico, apresentado à Banca Examinadora do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia - Campus III, para obtenção do grau de licenciado(a) em Pedagogia

DATA DA APRESENTAÇÃO: 17/07/2024

BANCA EXAMINADORA

Edilane Carvalho Teles

**Prof. Dra. Edilane Carvalho Teles
Orientadora**

Francisco de Assis Silva

**Prof. Dr. Francisco de Assis Silva
Universidade do Estado da Bahia- UNEB
Avaliador**

Rita Cristina Novais Rios

**Prof. Ms. Rita Cristina Novais Rios
Universidade do Estado da Bahia- UNEB
Avaliadora**

DEDICATÓRIA

Geane Alves Maciel:

Neste pequeno, mas sincero texto, dedico este trabalho com muita gratidão a minha amada avó materna, Maria Fernandes Maciel (*In memoriam*), a qual tudo me ensinou, menos a viver sem ela. Por toda sua dedicação, ensinamentos, cuidado e um amor transdimensional, que me acompanhou desde dos primeiros meus rabiscos até a universidade, e infelizmente partiu antes que esse sonho, que também era dela, se concretizasse. Aos meus pais João do Ouro e Fatinha, que com o pouco que ganhavam do trabalho árduo na roça, sob chuva e sol quente, me proporcionaram todas as condições com muito amor e carinho para chegar aqui.

DEDICATÓRIA

Patrinne Dias da Costa:

Dedico este trabalho àqueles que nunca deixaram de acreditar e me impulsionar, em especial a minha avó materna, Joana Muniz de Carvalho (*In memoriam*), que cuidadosamente me alfabetizou sob uma sombra de uma mangueira no quintal da nossa casa, me letrou em amor e me rendeu todo seu zelo. Sua partida deixou não só um vazio, mas também uma chama interior que continua a guiar meus passos. Cada lição que compartilho é um tributo à mulher que, com simplicidade, transformou uma mangueira sob o sol do sertão em um templo de aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Geane Alves Maciel

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida e a Jesus, que deu sua vida por mim, mantive firme minha fé, e nas Sagradas Escrituras, encontrei força para permanecer de pé em meio às tempestades. E em suas Escrituras diz que para tudo existe um tempo, nem sempre as coisas aconteceram no tempo que eu esperava, mas no seu tempo certo.

A minha saudosa gratidão àquela que sempre me amou Maria Fernandes Maciel (In, memoriam), carinhosamente a chamava de Zinha. Foi muito mais que uma avó, minha mestra, me ensinou muitos princípios, uma amiga confidente. A minha professora favorita de artesanato, com a sua paciência e amor me ensinou-me a borda. Com seu abraço, colo e carinho ensinou-me a caminhar pelo caminho certo, sempre segurando em minha mão.

Aos meus pais, João Bosco Maciel Bernardes e Maria de Fátima Alves da Silva, pelo amor incondicional, apoio emocional e financeiro constante, e os sacrifícios que fizeram para eu pudesse chegar até aqui. Morar em outra cidade para estudar, não foi fácil, mas sempre tive a presença de vocês ao meu lado. A vocês a minha eterna gratidão, esse trabalho não é só meu, é nosso, fruto da dedicação de vocês. A minha família, irmãos, sobrinhos(as) e meus amigos(as), que durante esses anos, me apoiaram e incentivaram, com paciência compreenderam a minha ausência física em momentos importantes em nossas vidas, por um bem maior.

A todas as pessoas extraordinárias que estiveram ao meu lado durante a jornada acadêmica meus amigos(as) que conheci ao longo da graduação, que durante os bons e os momentos difíceis, foram abraços, colo, carinho e cuidado. Ao meu grupo G6A, em especial, Ana Célia, Suzana Kelly e a Stéphanie, pelo suporte emocional, compreensão e encorajamento,

A garota que conheci em um ponto de ônibus, e o destino nos fez amiga na universidade, a minha grande gratidão. Patrinne, obrigada por compartilhar comigo a sua amizade, sua paciência e sabedoria, segurando em minha mão nos momentos difíceis, foi abrigo, alegria e incentivo durante as madrugadas que ficávamos fazendo os trabalhos acadêmicos, e ao seu noivo que sempre nos ajudou e não deixou você desistir deste sonho.

A conclusão deste trabalho resume em dedicação, dedicação de todos que passaram por mim ao longos dos anos, como a minha base familiar, meus amigos, aos mestres da educação. Agradeço à nossa orientadora, aos docentes, a professora Neuma, e aos servidores da UNEB DCH III, e a instituição UNEB, a quem agradeço este.

AGRADECIMENTOS

Patrinne Dias da Costa:

A Deus, pelo amor incondicional e sabedoria concedida ao longo desta jornada acadêmica, em nenhum momento me desamparou sendo meu fiel companheiro nas madrugadas de estudo, estando presente em cada passo para concretização dessa etapa.

A minha mãe, Maria Auxiliadora Dias Carvalho, pelo amor, apoio constante em todos os momentos, pelos incentivos e dedicação incansável que me permitiram seguir meus estudos. E ao meu padrasto, José da Silva Oliveira, por me acolher como filha, mostrando que o verdadeiro amor paterno transcende laços de sangue. Todos os dias vejo o quanto sou capaz, forte e que posso alcançar voos altos graças a vocês. Agradeço também às minhas irmãs e sobrinhas que foram essenciais nesse processo com todo suporte e amor oferecido. Ao meu noivo, Maurício Silva, com seu abraço em forma de abrigo, me apoiou com paciência e amor, que muitas vezes corrigiu textos reivindicando suas prioridades para fazer isso. Obrigada por não desacreditar na minha escrita, mesmo com minhas inseguranças e ansiedade, sempre acreditando no meu potencial.

Registro meu agradecimento ao meu irmão, Petson Dias (*In memoriam*), sua ausência é sentida, mas seu legado de sabedoria e amor permanecem vivos em meu coração. A minha avó, Joana Muniz de Carvalho (*In memoriam*), por todo amor e dedicação para que eu trilhasse no caminho da educação, levando seu amor e nome nas minhas conquistas.

Aos colegas e amigos de curso, que compartilharam comigo momentos de alegria e superação, em especial Suzana Kelly que me ofereceu a mais singela amizade e apoio emocional no decorrer dessa jornada, com palavras encorajadoras e momentos de empatia. A pessoa que a vida me presenteou e sou grata desde nosso primeiro contato no ponto de ônibus, Geane Alves Maciel, que esteve ao meu lado desde os primeiros desafios e agora na conquista dessa etapa final. Obrigada por todo suporte e amizade, essa conquista é fruto de um esforço em conjunto, de choros e alegrias, da nossa parceria que deu certo.

Por fim, agradeço a Universidade do Estado da Bahia, a orientadora deste trabalho, os professores que contribuíram para minha formação, os funcionários da instituição, a escola participante da pesquisa, professores e alunos da Educação de Jovens e Adulto que nos incentivaram a construir esse estudo.

LISTA DE SIGLAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas

EJA- Educação de Jovens e Adultos

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação

OBMEP- Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas

TCC- Trabalho de Conclusão de Curso

UNEB - Universidade do Estado da Bahia

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gráfico

Figura 2 – Ranking parcial

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Perguntas propostas aos professores em questionário

Quadro 2: Elementos básicos da gamificação

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso aborda como a gamificação aplicada à Educação de Jovens e Adultos (EJA), pode ser eficaz na aprendizagem e processo de ensino da EJA, explorando os benefícios e as diversas possibilidades oferecidas por essa metodologia imersiva. Ao integrar mecanismos de jogos nesse processo, a gamificação visa motivar e envolver os alunos, incentivando sua participação ativa e impulsionando a construção coletiva do conhecimento. Tem como objetivo geral compreender a gamificação como abordagem pedagógica inovadora na EJA, específicos de conhecer o contexto e práticas da gamificação na educação de jovens e adultos, analisar o percurso gamificado na turma de EJA e refletir a inovação e engajamento junto as práticas de gamificação na EJA. Neste estudo, em termos teóricos a pesquisa está alicerçada nos estudos de Moran (2015) que intervém na utilização de metodologias ativas como uma maneira para tornar a educação mais relevante, participativa e significativa; Alves (2015) que explora o conceito da gamificação em relação à aprendizagem e instrução; A pedagogia Freiriana, e entre outros autores que também fundamentaram este estudo. Em termos metodológicos, utilizou uma abordagem qualitativa, de procedimento exploratório e bibliográfica onde investigamos os efeitos da gamificação em relação a motivação dos alunos, na construção do conhecimento, na evolução das competências socioemocionais e na transformação das abordagens pedagógicas, através desta pesquisa participativa. Os resultados indicaram que a gamificação pode ser eficaz no processo de aprendizagem da EJA, bem uma contribuição valiosa para na participação dos sujeitos, além de que as metodologias ativas atendem às necessidades e características dos alunos da EJA.

Palavras-chave: Educação de Jovens e Adultos; Metodologias Ativas; Gamificação.

ABSTRACT

This research addresses gamification applied to Youth and Adult Education (EJA), and seeks to problematize how the gamification methodology can be effective in the EJA teaching and learning process, exploring the benefits and various possibilities offered by gamification. By integrating game elements into this process, gamification aims to involve and motivate students, encouraging their active participation and boosting the collective construction of knowledge. Its general objective is to understand gamification as an innovative pedagogical approach in EJA, and the specific objective is to know the context and practices of gamification in the education of young people and adults, to analyze the gamified path in the EJA class and to reflect innovation and engagement with gamification practices in EJA. In this study, in theoretical terms the research is based on the studies of Moran (2015) which intervenes in the use of active methodologies as a way of making education more relevant, participatory and meaningful; Alves (2015) who explores the concept of gamification in relation to learning and instruction; Freirian pedagogy, and among other authors who also supported this study. In methodological terms, it used a qualitative approach, with an exploratory and bibliographical procedure where we investigated the effects that gamification has on student motivation, the construction of knowledge, the evolution of socio-emotional skills and the transformation of pedagogical approaches, through participatory research. The results indicated that gamification can be effective in the EJA learning process, as well as a valuable contribution to the participation of subjects, in addition to the fact that active methodologies meet the needs and characteristics of EJA students.

Keywords: Youth and Adult Education; Active Methodologies; Gamification.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. METODOLOGIA.....	17
2.1 Percurso Metodológico do produto	17
2.2 Métodos da Pesquisa	18
2.3 Escolha da Problemática	21
2.4 Lócus e Sujeitos da Pesquisa	21
2.5 O Conhecimento dos Professores da EJA sobre a Gamificação: Resultados de um Questionário	23
3. MEMORIAL DO PRODUTO	27
3.1 Os Desafios do Processo	31
4. EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	32
4.1 Contextualização da Educação de Jovens e Adultos: Breve História no Brasil	32
4.2 O Mosaico de Sujeitos na EJA	34
5. GAMIFICAÇÃO	36
5.1 Compreendendo as Metodologias Ativas	36
5.2 Definição de Gamificação	36
5.3 Gamificação na Educação	38
5.4 Engajamento e Motivação através da Gamificação na Educação de Jovens e Adultos	39
6. RESULTADOS E DISCUSSÕES	42
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
ANEXO	49

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso teve como objetivo compreender a gamificação como abordagem pedagógica inovadora na Educação de Jovens e Adultos (EJA), analisando a percepção dos benefícios e das possibilidades oferecidas pela gamificação nesse contexto específico para contribuir no percurso de aprendizagem. Em nossa discussão, investigamos a correlação da gamificação com o engajamento entre jovens e adultos, buscando compreender como essa metodologia pode efetivamente motivar esse público.

O interesse da pesquisa surgiu pelas experiências da aplicação projetos desenvolvidos no Estágio Supervisionado com o uso da gamificação e na elaboração de uma sequência didática gamificada durante o curso de férias com o componente curricular Educação e Tecnologia da Informação e Comunicação. O estágio, componente fundamental na formação acadêmica, assume um papel central na preparação dos futuros educadores é o ponto de convergência entre a teoria construída em sala de aula e a prática vivenciada nos ambientes educacionais reais, ele se apresenta como um laboratório de experiências, proporcionando aos estudantes a oportunidade única de pesquisar e aplicar os conhecimentos construídos em um contexto autêntico, conforme Pimenta (2012, p. 52) "o desenvolvimento profissional como resultante da combinação entre a formação inicial, o exercício profissional (experiências próprias e dos demais) e as condições concretas que determinam a ambos". Ao vivenciarmos a realidade da sala de aula na EJA, percebemos a falta de novas abordagens pedagógicas, sendo ainda um ensino engessado e tradicional, tornando a aula apenas focada nas atividades escritas no quadro ou impressas.

A Educação de Jovens e Adultos, frequentemente se depara com estudantes sem motivação e que tiveram suas jornadas educacionais interrompidas, o que exige a aplicação de abordagens inovadoras para incentivá-los e estimular uma aprendizagem significativa. Nesse sentido, ao adotar a gamificação nessa modalidade, busca-se criar ambientes acolhedores e estimulantes, respeitando as experiências de vidas e conhecimentos prévios de cada um, e isso é possível através da aplicação de estratégias que promovam a construção de conhecimentos teóricos com embasamento de situações reais através dessa metodologia ativa.

A gamificação busca ir além de uma simples diversão por meio dos elementos e mecanismos dos jogos dentro de cenários não lúdicos, visa desenvolver o protagonismo do

educando despertando o interesse, interação, criatividade, a autonomia e incentivo. A elaboração de propostas gamificadas tende a aumentar o envolvimento do aluno e melhorar seus resultados e sua aprendizagem. Por intermédio integração da gamificação nos projetos percebemos o engajamento na participação dos alunos durante as atividades propostas, incentivando-nos ao aprofundamento nos estudos sobre essa temática, buscamos responder a questão norteadora que adotamos, a saber: a metodologia de gamificação pode ser eficaz no ensino e na aprendizagem de jovens e adultos?

Neste estudo, em termos teóricos a pesquisa está alicerçada nos pilares da educação transformadora e libertadora de Freire (1992; 1996), onde o processo educativo deve engajar e motivar os sujeitos em uma troca mútua de saberes e experiências. Sendo assim, uma educação ativa, que empodera os educandos na promoção de uma consciência crítica e reflexiva, que permita aos sujeitos compreender e transformar suas realidades sociais.

Moran (2015), sobre a importância da análise do modelo tradicional do ensino e a necessidade real de implementar novas abordagens pedagógicas, colocando o estudante como protagonista na construção do conhecimento. Nas suas concepções as metodologias ativas são fundamentais para avançar em processos reflexivos, de integração cognitiva e reelaboração de práticas, quando a aprendizagem ocorre de forma próxima à vida real, em vista disso, é considerável de criar desafios, atividades e jogos que promovam as competências necessárias em cada etapa, utilizando tecnologias adequadas.

A gamificação, em conformidade com Alves (2015), é um conjunto de técnicas de engajamento de pessoas, com o propósito de orientá-las para atingir as metas propostas. Ainda, segundo a mesma, a gamificação é considerada como uma ferramenta que pode transformar o modo que os participantes interagem com as atividades propostas através da utilização de elementos como: pontuação, desafios, níveis e recompensas, que são comuns em jogos. Nessa perspectiva, Huizinga (2000) aborda o jogo como fenômeno cultural e social ao ser humano, visto ir além de uma atividade de lazer ou recreação.

Em termos metodológicos, a pesquisa é do tipo bibliográfica que busca a seleção e análise crítica existentes sobre um determinado tema ou assunto, em especial, no que diz respeito a EJA. Classificamos como exploratória, conforme Gil (2008), cujo objetivo é promover a familiarização do pesquisador com o problema central da investigação, possibilitando a formulação de hipótese e/ou uma compreensão mais clara da questão em análise. Optamos pela abordagem de natureza qualitativa, na perspectiva de Minayo (2009) essa abordagem trata de responder questões ligadas a fenômenos humanos que são parte de uma

realidade social, “[...]o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes” (Minayo, 2009, p. 21). A pesquisa é participante, onde as pesquisadoras participaram ativamente no contexto em estudo, com o objetivo de alcançar uma compreensão aprofundada.

O produto pedagógico deste trabalho é um Ebook, cuja concepção nasceu com o desejo de divulgar uma abordagem gamificada na EJA e compartilhar detalhes sobre sua elaboração, implementação e resultados. Percebemos a limitação de materiais voltadas para essa modalidade através das experiências de Estágios e diálogos com docentes, o Ebook visa fornecer aos leitores uma compreensão abrangente do conceito da gamificação, assim como a explicações de propostas gamificadas, desde sua concepção até os resultados obtidos, de forma objetiva e dinâmica.

2. METODOLOGIA

2.1 Percurso Metodológico do Produto

A escolha da nossa modalidade de Trabalho de Conclusão de Curso-TCC, foi o Memorial de Produto Pedagógico porque ele contém elementos refletivos/práticas/materiais que contribuirão para a formação de outros professores na EJA. O memorial serve como uma peça introspectiva, apresentando uma narrativa e um relato íntimo da jornada do autor na criação do projeto, enfatizando as experiências pessoais do autor, as lições aprendidas e as motivações e oferecendo uma visão abrangente da evolução do projeto, abarcando seus fundamentos teóricos, metodologias empregadas, objetivos desejados e resultados esperados. Conseqüentemente, o memorial assume significativa importância na compreensão e avaliação do Produto Pedagógico, que, neste estudo em particular, envolve a construção de um e-book.

Com a grande ascensão tecnológica e a disseminação da internet, o cenário global passou por grandes evoluções significativas. A junção desses avanços resultou na conectividade em grande escala em questão de segundos, essas tecnologias móveis trouxeram novas formas de comunicação, novos meios de ensino, novas profissões, sendo assim, novas proporções de interagir e agir no mundo (Bacich e Moran, 2017).

Nesse parâmetro, o desenvolvimento da internet e de tecnologias móveis impulsionaram a popularidade dos livros digitais. Como complementação dos materiais impressos convencionais, surgiu o e-book, trazendo benefícios como facilidade de transporte, acessibilidade sem esforços, recursos interativos e uma gama de recursos multimídia. Que segundo Pinheiro (2011, p. 14) “[...] designa uma publicação em formato digital que, para além de texto, pode incluir também imagens, vídeo e áudio. Outras designações são livro digital ou livro digitalizado”.

A inserção dos ebook no campo educacional oferta uma vasta experiência aos leitores, como leitura dinâmica em qualquer lugar podendo ser acessado por meio do uso um *smartphone*, *tablete*, *notebook* e computadores de mesa, facilitando o acesso em diversos locais com apenas *clicks*, além de possibilitar incorporação de recursos multimídias como por exemplos: fotos, animações, *hiperlinks*, *QR code*, elementos interativos, além de muitas animações personalizadas. Como é algo digital os educadores e alunos podem acessar com facilidade e baixar seus aparelhos, assim um material de rigor acadêmico, mas que cabe no celular, sendo assim, o e-book torna-se uma poderosa ferramenta no ramo educacional.

Diante disso, o produto da pesquisa é um guia prático voltado para temáticas da gamificação na educação de jovens e adultos contendo propostas gamificadas que podem ser empregues na sala de aula. Pensando na rotina exaustiva e com turnos seguidos de aulas, buscamos dinamizar e colaborar com a rotina do educador que busca novas metodologias para suas aulas, o *e-book* traz modelos prontos e sugestões de como o educador(a) pode utilizá-las ou adaptá-las conforme a realidade pertencente.

2.2 Métodos da Pesquisa

A presente trabalho foi alicerçado em uma base teórica sólida, composta por um amplo arcabouço de teorias e conceitos relevantes ao nosso tema, com grandes teóricos como *Freire (1992)*, *Moran (2015)*, *Alves (2015)*, *Huizinga (2000)*, *Miranda et al (2016)*, *Brasil (1996)*, *Silva e Arruda (2012)*, *Arroyo (2005)*, *Kodaira e Tanaka (2017)*, *Fardo (2013)* dentre outros autores que subsidiaram o estudo atual.

Para garantir o rigor científico e o aprofundamento teórico na exploração do tema da gamificação na Educação de Jovens e Adultos (EJA), a pesquisa é bibliográfica, segundo Severino (2007) o pesquisador se apoia em dados pré-existentes e em referenciais teóricos estabelecidos por outros estudiosos documentados em fontes como livros, teses, artigos, entre outros disponíveis, para baseia-se nas percepções encontradas nos estudos analíticos fornecidos por esses autores. Na visão de Andrade (2010, p. 25),

A pesquisa bibliográfica é habilidade fundamental nos cursos de graduação, uma vez que constitui o primeiro passo para todas as atividades acadêmicas [...]. Ela é obrigatória nas pesquisas exploratórias, na delimitação do tema de um trabalho ou pesquisa, no desenvolvimento do assunto, nas citações, na apresentação das conclusões. Portanto, se é verdade que nem todos os alunos realizarão pesquisas de laboratório ou de campo, não é menos verdadeiro que todos, sem exceção, para elaborar os diversos trabalhos solicitados, deverão empreender pesquisas bibliográficas.

Durante as aulas dos componentes curriculares mencionados anteriormente, serviram como laboratório de pesquisa bibliográfica para a realização deste trabalho, foi através de conhecimento e estudos prévios sobre a temática da gamificação na educação que este estudo alicerçou suas bases teóricas, tornando assim, uma familiaridade com o temática, culminando na escolha consciente e fundamentada do assunto para o projeto e a pesquisa. Esse processo proporcionou uma imersão e uma compreensão mais aprofundada do tema antes mesmo do período formal da escrita desta produção.

Para se basear na observação dos fatos ou fenômenos, esta pesquisa é um estudo exploratório, conforme determina Lakatos e Marconi (1985, p.86) a pesquisa exploratória é um

componente crucial da pesquisa de campo, servindo a três propósitos principais: formular hipóteses, melhorar a compreensão do pesquisador sobre um ambiente, fato ou fenômeno específico para facilitar investigações futuras mais precisas, refinar e esclarecer estruturas conceituais. Dentro dessa visão, Gil (2007, p. 27) diz que “[..] são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato”. É importante utilizar o método exploratório para discutir algumas estratégias de ensino que podem ser aprimoradas através da aplicação da gamificação no ensino e na aprendizagem na Educação de Jovens e Adultos.

Caracteriza-se como uma abordagem qualitativa pois há uma proximidade das pesquisadoras com a situação em estudo. De acordo com Minayo (2012, p. 21 e 22),

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

Nessa perspectiva, Brandão (2001, p.13) corrobora que:

[...] está relacionada aos significados que as pessoas atribuem às suas experiências do mundo social e a como as pessoas compreendem esse mundo. Tenta, portanto, interpretar os fenômenos sociais (interações, comportamentos, etc.), em termos de sentidos que as pessoas lhes dão; em função disso, é comumente referida como pesquisa interpretativa.

Portanto, essa convergência destaca a natureza interpretativa da pesquisa qualitativa, que através dessa permitiu a realização desse estudo uma análise aprofundada sobre as atitudes ou comportamento dos alunos em relação com a gamificação, compreendendo como os educandos/as e educadores/as interpretam e respondem à essa metodologia, possibilitando identificar os componentes que levaram ao seu sucesso ou fracasso, considerando não apenas as características individuais desses participantes, mas o ambiente escolar, as práticas pedagógicas existentes e os desafios enfrentados pela EJA.

A pesquisa é do tipo participante, que permite a inter-relação entre pesquisador e pesquisado, implicando em uma observação dos comportamentos e experiências dos indivíduos pesquisados de perto, no intuito de desenvolver ações de forma coletiva e participativa. O objetivo dessa investigação é obter uma visão completa das experiências vividas dos participantes quanto ao estudo realizado, ao se envolver ativamente nas atividades e interação do grupo, o pesquisador busca capturar as complexidades dessa realidade social.

Na visão de Boterf (2008, p. 52), “Não existe um modelo único de ‘pesquisa participante’, pois trata-se, na verdade, de adaptar em cada caso o processo às condições

particulares de cada situação concreta (os recursos, as limitações, o contexto sociopolítico, os objetivos perseguidos etc)”, nesse sentido, essa metodologia alinhada com a gamificação na EJA, permitiu uma flexibilidade na adaptação às necessidades oriundas desse contexto, compreendendo o meio pesquisado respeitando as suas diversidades.

Em vista disso, utilizamos essa metodologia para promover um ambiente de aprendizado motivador de acordo com o seu contexto, ajustando as estratégias de acordo com as fragilidades encontradas pelas pesquisadoras, levando em consideração a participação ativa nas construções das propostas gamificadas para melhor atender as necessidades dos alunos.

Deste modo, compreendemos a gamificação como abordagem pedagógica inovadora na EJA através da análise do comportamento dos sujeitos em exposição aos benefícios e as possibilidades oferecidas pela gamificação que contribuem no processo de aprendizagem nesse contexto específico. Essa análise enfatiza a importância de uma reflexão contínua sobre as ações realizadas, promovendo o aprendizado e o aprimoramento constante das práticas.

A coleta dos dados foi através de um questionário, segundo Gil (1999, p.128) é “a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.” esse tipo de questionário permitiu uma abordagem mais aberta, possibilitando uma compreensão ampla do fenômeno em estudo.

A seleção dos participantes e o tamanho da amostra foram adaptados às necessidades, recursos e disponibilidade dos participantes envolvidos no estudo. Na seleção dos participantes, foram 06 (seis) professores da EJA, considerando os critérios: experiência de 02 a 17 anos, formação acadêmica e disponibilidade para participar do estudo e os alunos de uma determinada turma da EJA, permitindo uma análise mais detalhada das percepções e experiências individuais.

O questionário para os professores foi realizado através do *Google Forms*, enviado o *link* para o grupo do *whatsapp* dos professores, especialmente os educadores do quadro da Educação de Jovens e Adultos. Este envio foi feito no dia 02 de maio, para não interferir no horário das aulas, com facilidade e flexibilidade no horário para responder. O questionário obteve 13 perguntas obrigatórias de forma aberta e fechada.

Com os alunos foram utilizados uma metodologia de observação de acordo com Marconi e Lakatos (1999, p. 90) é uma “coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na atenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e

ouvir, mas também em examinar fatos e ou fenômenos que se deseja estudar”. Essa abordagem permitiu conhecer as particularidades do contexto escolar noturno, e analisar sua participação ativa e interação social. No dia 11 de junho de 2024, observamos de perto cada um dos participantes envolvidos, mediante o desenvolvimento das atividades realizadas. Mantivemos um olhar atento e ouvidos sensíveis durante a realização do processo.

No panorama da análise e da interpretação dos dados coletados utilizamos instrumentos como: a observação exploratória com anotações, questionário com os sujeitos envolvidos e análise bibliográfica. Todo esse processo procurou responder à questão norteadora da pesquisa e atingir os objetivos. Esses elementos forneceram informações e dados fundamentais para a elaboração desta pesquisa.

2.3 Escolha da Problemática

Com a imersão nas experiências realizadas por meio do componente curricular Estágio Supervisionado na modalidade de Educação de Jovens e Adultos, nos deparamos com um cenário escolar onde os sujeitos eram passivos e um ensino tradicional. Surgiram inquietações sobre as possíveis atividades a serem realizadas com aquela turma. Quando pensamos nos alunos da EJA, percebemos que são sujeitos que enfrentam uma árdua rotina de trabalho, muitas vezes, deslocam-se do trabalho direto para a escola. Nesse contexto, nos vimos naqueles sujeitos, pois, estudantes do turno noturno sentimos na pele o que é essa rotina exaustiva.

Através das nossas ações e reflexões desenvolvidas nas vivências em sala de aula, foi o ponto de partida para buscarmos compreender como a gamificação, incorporada ao ambiente escolar da EJA, tem potencial de transformar a experiência de aprendizado tornando as aulas mais participativas, dinâmicas e motivadora. Nessa perspectiva, a pesquisa em questão proporciona um ensino que não apenas respeite as especificidades dos alunos, mas que também os envolva de maneira significativa como parte do processo.

2.4 Lócus e Sujeitos da Pesquisa

Essa pesquisa teve como lócus o Colégio Estadual Dona Guiomar Barreto Meira, localizado no Parque Residencial, bairro João Paulo II, na cidade de Juazeiro BA. Foi inaugurado no ano de 1993 e seu funcionamento é regido com as determinações da SEC/BA. Funciona nos três turnos: matutino, vespertino e noturno e possui uma extensão no Distrito de

Massaroca no turno noturno. A escola hoje é referência local no desenvolvimento da 1ª à 3ª série do Ensino Médio e a modalidade de Educação de Jovens e Adultos, no Tempo Formativo III- Eixo VI e VII, sendo a única da localidade (Bairro João Paulo II e adjacências) com esta modalidade.

Com aproximadamente 900 estudantes, com 24 turmas em cada turno do diurno, 7 no noturno e tendo também em funcionamento 03 turmas de ensino médio tempo parcial (escola no campo) de extensão, funcionando em uma estrutura física compartilhada na escola municipal localizada no distrito de Massaroca. A estrutura física da escola sede é constituída por 3 pavimentos onde estão distribuídas 13 salas de aulas, 01 Laboratório de Ciências e 01 de Informática e coordenação pedagógica, quadra descoberta, sala de professores, secretaria, sanitários, biblioteca, almoxarifado, copa, cozinha, depósito, refeitório e rádio escolar. O quadro de funcionários do colégio conta com um total de 39 docentes compreendendo as três modalidades de ensino, 04 vigias, 08 apoios de serviços gerais, 04 técnicos administrativos, 01 secretária, 08 merendeiras, 01 gestor, 02 vice-diretores e uma coordenadora pedagógica.

Os sujeitos da pesquisa são alunos da EJA, no Tempo Formativo III- Eixo VI, com idades variando de 18 a 50 anos e se enquadram nos critérios observados no objeto de estudo. Esses sujeitos na maioria são responsáveis pela renda familiar, alunos que no período diurno estão nos comércios, casas de famílias e na agricultura irrigada. O foco da pesquisa também se estende a 06 professores de componentes curriculares diferentes, que responderam a um questionário sobre a compreensão e práticas relacionadas à metodologia da gamificação.

Os professores da EJA lidam com um público diversificado, que abrange não somente as especificidades de cada aluno, mas também as diversas idades que variam entre jovens de 17 anos a pessoas adultas de 60 anos, alunos que retornam à escola e com sujeitos que possuem uma bagagem de inúmeras experiências e habilidades de aprendizagens. Compreender os desafios desses alunos é fundamental para traçar planos e estratégias apropriadas para esse público, que exige não apenas a maestria dos conteúdos, mas também habilidade e sensibilidade para adaptá-los respeitando seus saberes prévios e incentivando sua autonomia. Segundo Freire (1996) o conceito de autonomia está intrinsecamente ligado à educação. Nessa perspectiva, entendemos que a autonomia não é um estado fixo, mas um resultado progressivo que emerge à medida em que o sujeito se desenvolve. Ao valorizar a singularidade e a formação pessoal de cada indivíduo, o processo educativo centra-se na construção do conhecimento, ao mesmo tempo que considera o conhecimento existente do aluno, conduzindo, em última análise, a uma experiência de aprendizagem libertadora e autônoma tanto para o educando como para o educador.

2.5 O Conhecimento dos Professores da EJA sobre a Gamificação: Resultados de um Questionário

Iniciamos a coleta de dados através de um questionário online, elaborado no *Google Forms*, com seis (6) docentes, para que seus nomes sejam preservados, substituiremos por alguns elementos básico da gamificação segundo Zichermann e Cunningham (2011): *Pontuação, níveis, ranking, missão, engajamento e troféu*. O critério da escolha foi a disposição em participar da pesquisa, os participantes responderam o questionário que envolvia três (3) partes, sendo elas informações de tempo e experiência profissional, nível de conhecimento sobre a gamificação e uso dela na sala de aula. Em tese, o questionário revelou pistas importantes para a realização deste trabalho, as respostas recolhidas ofereceram uma primeira visão dos educadores, sobre o entendimento e do seu envolvimento com esta metodologia imersiva. O questionário se encontra no Quadro 1.

Quadro 1: Perguntas propostas aos professores em questionário

<p>Parte 1: Perguntas abertas</p> <p>1- Qual componente você leciona?</p> <p>2- Tempo de experiência na EJA?</p>
<p>Parte 2: Análise preliminar do conhecimento do (a) docente sobre gamificação</p> <p>1- O que você entende por gamificação?</p> <p>2- Você tem interesse em aplicar a gamificação em suas aulas?</p> <p>3- Você acha que a gamificação pode estimular e engajar mais os alunos?</p> <p>4- Considera válido o uso de jogos digitais/analógicos como ferramenta de aprendizado?</p> <p>5- Você tem facilidade em encontrar jogos educativos digitais (software, aplicativos para celulares, etc) para EJA?</p>

6- Como você acha que a estratégia da gamificação pode apoiar no seu planejamento?

7- Quais sugestões você daria para que a gamificação seja utilizada de forma mais eficaz na EJA?

8- Você gostaria de fazer algum comentário sobre a utilização da gamificação como recurso pedagógico na EJA?

Parte 3: Perguntas fechadas

1- Atualmente você, docente, usa jogos na aula de sua disciplina?

SIM

NÃO

2-Quais os principais desafios ao utilizar a gamificação?

Falta de conhecimento sobre gamificação

Dificuldade em encontrar recursos adequados

Falta de tempo para planejamento e implementação

Resistência dos alunos

Outros

Fonte: Formulário da pesquisa feito pelas autoras.

Essa análise inicial nos apresentou o perfil dos professores que possuem um tempo de experiência lecionando na EJA entre 17 (dezessete) a 2 (dois) anos, e que (80%) dos docentes dispõem de um conhecimento prévio sobre o tema abordado e acreditam que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para engajar seus alunos. Para *Troféu*: “A EJA necessita de aulas diferenciadas, pois, em sua maioria são alunos que chegam cansados, devido a jornada de trabalho. Usar a gamificação como estratégia de ensino pode despertar de maneira mais eficaz a vontade de aprender para esses alunos!”. Expandir o repertório de abordagens não só melhora as competências do educador, mas também proporciona oportunidades de aprendizagens mais significativas e impactantes.

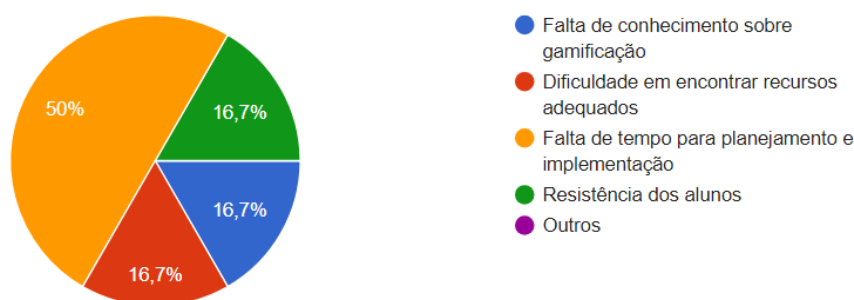
Em seguida, analisamos as respostas referentes aos possíveis desafios para utilização da gamificação, como mostra o Gráfico 1, a falta de tempo para planejar é o fator primordial. Planejar uma atividade gamificada requer um detalhamento cuidadoso, onde o docente deve definir objetivos claros, selecionar quais elementos/mecânicas de jogos que serão usadas na

proposta em concordância com o currículo para garantir a eficácia e engajamento do seu aluno. Esse planejamento em um curto tempo pode causar angústia e até receio de experimentar uma nova abordagem.

Para Sanches (2021) é importante compreender que a implementação da gamificação não exige a ocupação de todo o tempo da sala de aula, ela pode servir como componente complementar às metodologias de ensino utilizadas pelo docente, introduzindo variação e dinamismo no processo de aprendizagem. A gamificação surge como a possibilidade de aumentar o interesse e a participação dos alunos, reforçando conceitos cruciais de forma divertida e significativa, sem sobrecarregar o planejamento diário das aulas. Em uma proposta gamificada, a ênfase principal é sempre colocada no participante que se torna a figura central e assume os papéis de autor e coautor da sua trajetória (Pimentel, 2018).

Gráfico 1- Desafios

Quais os principais desafios ao utilizar a gamificação?
6 respostas



Fonte: Dados da Pesquisa (2024)

Outra barreira para a utilização e implementação segundo os dados obtidos é a dificuldade em encontrar recursos adequados. A falta de recursos apropriados pode estar relacionada à limitação de acesso e escassez desses materiais específicos, como plataformas, artigos, e-books, revistas e etc. Que muitas vezes funcionam como base para que o professor consiga adaptar sua proposta fundamentada à realidade da sala de aula. Podemos citar também como um obstáculo, a formação continuada dos educadores para utilizar essa metodologia de

maneira eficaz que não apenas dificulta a adoção da gamificação, mas pode comprometer a qualidade e a efetividade da experiência de aprendizagem dos estudantes.

3. MEMORIAL DO PRODUTO

Este Trabalho de Conclusão de Curso é um Memorial de Produto Pedagógico, um formato de trabalho acadêmico que permitiu as pesquisadoras elaborar um produto específico, neste caso, um *e-book*, esta abordagem possibilita a criação de materiais pedagógicos com rigor acadêmico científico, visando contribuir tanto para a pesquisa quanto ao campo educacional. Portanto, o *e-book* em questão contém atividades gamificadas, desenvolvidas a partir da sequência didática aplicada. Como componente essencial da estratégia de gamificação, ela foi implementada na turma de EJA, Tempo Formativo III – Eixo VI, no referido colégio, no mês de junho de 2024. A seguir, serão detalhados os processos desta pesquisa, do início, desenvolvimento até a conclusão do *e-book*.

A princípio, o primeiro passo foi selecionar a escola participante desta pesquisa, tendo como critério familiaridade com a mesma, com a finalidade de conhecer os professores e suas atividades trabalhadas dentro da sala de aula, bem como compreender o seu conhecimento sobre o tema: a gamificação como abordagem pedagógica inovadora na EJA. Para isso, foi elaborado e aplicado um questionário direcionado aos professores do quadro escolar, com perguntas que buscavam responder nossas indagações e encontrar pistas valiosas sobre as práticas desenvolvidas com a EJA, além do nível de familiaridade dos estudantes com aulas gamificadas ou com uso de jogos.

Partindo desses pressupostos, foi elaborada uma sequência didática, idealizada em concordância com os planejamentos dos docentes, mas de forma dinâmica e gamificada. Sendo assim, a sequência foi personalizada para os alunos da EJA, visto que, são os principais sujeitos deste trabalho. O jogo é uma versão inspirada em um programa de TV “Show do Milhão”, criado na plataforma *online Wordwall*. O jogo possui várias rodadas, cada uma com diferentes tipos de desafio e com missões a serem realizadas através de perguntas adaptadas para a conjugação dos verbos no modo indicativo presente. Esta proposta teve como finalidade proporcionar aos jogadores/alunos uma abordagem diferente, interativa e divertida ao jogar permitindo aos sujeitos participantes a interação e socialização de forma ativa, consolidando o seu conhecimento de forma prática e lúdica.

A escolha de uma atividade inspirada em programa de TV, foi baseada no que Alves (2015, p.18) postula: “Quando um programa de TV cria um *game* de perguntas e respostas premiando com base em pontos atribuídos por questões respondidas corretamente, isto é, Gamification.”. Posto isso, fica claro que a metodologia escolhida para a atividade foi aproximar ainda os alunos com o conteúdo estudado através de uma narrativa conhecida,

integrando elementos de jogos com: regras claras, atribuição de pontos, desafios, perguntas, *feedback* e recompensas. Segundo Zichermann e Cunningham (2011), ao introduzirmos esses elementos com o intuito de motivar e engajar a participação dos alunos, é gamificar.

Ao iniciar a primeira aula, apresentamos a nossa proposta e explicamos o intuito deste Trabalho de Conclusão de Curso, após a chegada da grande parte dos alunos, foi explicado a proposta gamificada, no entanto, percebemos uma falta de interesse em relação à participação. Buscamos conversar sobre o programa de TV “*Show do Milhão*”, explicamos que a atividade era inspirada nele e foi assim que chamamos a atenção e instinto de jogador dos alunos, como também o entusiasmo dos mesmos.

Logo, foi observado uma movimentação dos alunos em organizar as equipes, e durante o processo ouvimos perguntas entusiasmadas como: “*O que será o prêmio de quem ganhar?*”, revelando o entusiasmo do jogador, o desejo em saber o que está em jogo. Quando pensamos em um jogo, seja ele de tabuleiro, esportivo ou game, o vencedor sempre ganha algo como um lugar no pódio ou premiação. Huizinga em seu livro: “*Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*”, postula que o jogo:

“[...] existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamá-lo "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.” (Huizinga, 1993, p.5)

Em síntese, o jogo vai além do prazer de jogar, ele envolve uma disputa e ter algo em jogo, ou seja, é dá sentido a ação praticada pelo o aluno/jogador, é quando o jogador reconhece o sentido do jogo e suas ações sobre elas. Seguindo essa lógica, Alves (2015, p.35) comenta que “uma das teorias atribui ao jogo o papel de preparar o jovem para as tarefas que ele mais tarde terá de executar e aqui encontramos evidências de que os games, nas diferentes culturas, contribuem para o processo de aprendizagem”. Nesse contexto, entendemos que os jogos podem ser usados como ferramentas poderosas no contexto escolar, oferecendo aos participantes da EJA, impactos positivos e significativos no processo de aprendizagem dos mesmos.

Ao decorrer da atividade, através de nossas observações e anotações foi perceptível o interesse dos alunos em ler com atenção as perguntas, os olhares ansiosos ao esperar o resultado das respostas, além da interação entre seus respectivos grupos para solucionar as missões, como olhar competitivo aguardando as respostas dos grupos adversários. Neste enquadramento,

percebemos que a nossa atividade estava atingindo os objetivos esperados como de elevar a motivação e engajamento dos estudantes. Dentro dessa visão Darolt (2020, p.24) comenta que “investir na gamificação torna-se muito eficiente, pois engaja os alunos em determinado objetivo, oferecendo incentivo ou recompensas aos participantes para que sintam empolgados para progredir em determinada ação”.

Entretanto, a gamificação não é a solução de todos os problemas educacionais existentes nas instituições de ensino (Alves, 2015), mas é um instrumento novo que pode ser usado como metodologia imersiva para dinamizar aulas, de forma interativa, além de oferecer jogos simulando problemas reais, com objetivos de ofertar ambientes personalizados que motive os alunos. Neste entendimento, Neves (2010, p.36) define que a motivação pode ser:

[...] um conjunto de processos de ativação e persistência do comportamento. Ser motivado é estar inspirado para uma ação específica, é ter iniciativa. O contrário, aquele que não possui tais características, é considerado desmotivado. No contexto ensino-aprendizagem, a motivação é o fator interno que impulsiona o aluno para estudar, iniciar os trabalhos e perseverar neles até o fim.

Nessa narrativa em questão, os alunos jovens e adultos, que vêm de rotinas executivas, por se tratar de um turno noturno, o sono chega junto com o cansaço, além do uso contínuo do celular dentro e fora da sala de aula, sendo assim, nasce a necessidade do professor/educador buscar atenção destes alunos, sem perder a essência de contribuir com a construção do conhecimento, além das habilidades necessárias, ou seja, usar metodologias que busquem elevar a participação dos estudantes, sua atenção e motivação. Portanto, a importância de fomentar a motivação destes alunos, vai muito além do foco em sala de aula, mas como esforço de motivá-los a continuar.

Ao introduzirmos mecanismos de jogos no desenvolvimento de uma introdução dos conteúdos, como uso dos verbos do modo indicativo presente, de forma diferente, mas capaz de aumentar a participação e capturar atenção dos alunos, como também os dos professores presentes durante a atividade. Portanto, neste caso o jogo promoveu uma abordagem inovadora, participativa, ou melhor uma abordagem gamificada na prática. Apesar de tratar de conteúdos educacionais, os alunos demonstraram o interesse em finalizar toda atividade, o professor também demonstrou seu entusiasmo durante o decorrer da atividade, mencionado o interesse em realizar atividades como essas, assim criando essa experiência rica envolvente e significativa para os todos.

Para efetivação dos usos dos elementos primordiais da gamificação a classificação de todos os pontos dos grupo com a finalidade de fazer o *ranking* parcial do noite, de acordo com

os autores Zichermann e Cunningham (2011) é um posicionamento competitivo de pessoas em um jogo, visto que é mais uma das características da gamificação, a seguir o *ranking*:

Figura 02: Ranking parcial



Fonte: Reprodução das autoras, site Canva, 2024

Para finalização, outro ponto primordial na gamificação é o feedback imediato ao término da partida. Com o objetivo de ouvir os participantes e também comentar sobre o desempenho dos mesmos durante o percurso, realizando assim uma avaliação. Cautelosamente incluímos explicações sobre os erros e acertos, reafirmando que os mesmos não seriam penalizados por seus erros, pois os erros de não conseguir solucionar os problemas não se tratava de falta conhecimento, mas algo natural no processo de aprendizagem. Por fim, solicitamos *feedback* sobre a metodologia da gamificação, onde percebemos sua aceitação pelos participantes e professores, ouvimos dos alunos o desejo em participar de outras como essa atividade, perguntaram se no dia seguinte iríamos voltar com outro jogo. Através dos feedbacks,

análise e observação dos participantes durante todo o processo podemos concluir que a gamificação pode aumentar a participação do aluno, estimulando sua participação ativa e despertando o interesse pelas atividades em sala de aula.

3.1 Os Desafios do Processo

Durante o desenvolvimento deste projeto de pesquisa, surgiram alguns os obstáculos que afetaram o cumprimento dos prazos previamente estabelecidos, contudo, podemos mencionar alguns desses imprevistos, que ocorreram durante o mês destinado a pesquisa, tivemos a compreensão que quando se trata do meio social, nem tudo sai como o planejado. Um dos obstáculos foram as paralisações realizadas pelos professores da rede pública estadual da Bahia, que paralisaram suas atividades em favor da mobilização para votação de projetos de lei dos seus interesses, incluindo o reajuste salarial dos servidores públicos estaduais. E essas interrupções impactaram o andamento das atividades escolares, assim como nossa realização da pesquisa de campo.

Em outra oportunidade remarcada, coincidiu com a realização da prova da Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas-OBMEP, sendo necessário mais uma vez ajuste nas datas do cronograma de aplicação. Além desses desafios externos, tivemos a semana de atividades e seminários avaliativos na universidade, pois a graduação também é no período noturno, implicando com a ida das pesquisadoras a campo. Esses imprevistos exigiram uma reestruturação do cronograma planejado anteriormente, para assim, traçar novas rotas para garantir a integralidade e compromisso com os objetivos propostos, assim alcançar os resultados com veracidade, mesmo diante dos obstáculos enfrentados durante todo o processo.

4. EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

4.1. Contextualização da Educação de Jovens e Adultos: Breve História no Brasil

A Educação de Jovens e Adultos, popularmente conhecida por suas siglas EJA, é uma modalidade de ensino marcada na sua história por grandes desafios e avanços durante o percurso de desenvolvimento do sistema educacional brasileiro. Ao discutirmos a trajetória da educação no Brasil, é inevitável mencionar o papel do pioneiro da educação no país, a companhia missionária de Jesus, durante o período colonial. Os missionários jesuítas contribuíram significativamente no desenvolvimento do processo educacional do país, atendendo não apenas crianças, mas também jovens e adultos (Miranda et al., 2016).

Durante o período colonial, a ligação entre a Coroa portuguesa e a Igreja Católica neste enquadramento colaborou na conversão dos nativos para a doutrina cristã, ressalta-se aqui a atuação dos Jesuítas nesse processo educacional que tinham como objetivos o intuito de catequizar as crianças, os adultos e povos originários, bem como os demais habitantes das colônias, segundo Filho (2000). Apesar de fornecerem o ensino básico em leitura, escrita e aritmética, o foco principal não era necessariamente promover um conhecimento crítico, sendo assim, consolidando o fortalecimento do domínio da igreja católica e do Estado Português sobre a sociedade colonial.

No entanto, com esses fragmentos na história da educação, somente na década de 1930, impulsionada pela significativa parcela da população analfabeta na época que, a educação de jovens e adultos começa volta a ganhar destaque na conjuntura do país, podemos mencionar que:

[...] o Brasil a alcançar a incrível marca de 72% de analfabetismo em 1920. Em 1934, foi criado o Plano Nacional de Educação que previa o ensino primário integral obrigatório e gratuito estendido às pessoas adultas. Esse foi o primeiro plano na história da educação brasileira que previa um tratamento específico para a educação de jovens e adultos. (Strehlow. 2010, p.4)

Diante disso, intimamente ligada aos interesses de diminuir o grande número de analfabetos, nasce as iniciativas voltadas para a população adulta que visavam erradicar o analfabetismo no país, com objetivos de oferecer educação básica para os adultos que não tiveram acesso à escolarização na infância ou na sua juventude.

Durante as décadas subsequentes, os governantes adotaram algumas medidas como a criação de planos, programas e ensinamentos supletivos, que buscavam alfabetizar e proporcionar

conhecimentos básicos em leitura, escrita e cálculo matemáticos para essa população adulta, contribuindo assim, para o desenvolvimento educacional.

Diante destes programas, que desempenham um papel fundamental na promoção da educação de jovens e adultos, é de suma importância evidenciar o grande papel do patrono da educação brasileira, Paulo Reglus Neves Freire. Suas ações pedagógicas estavam entrelaçadas com o nascimento dos movimentos sociais, contudo foi início dos anos 60 que Freire ganha destaque com seu método de alfabetização de adultos, segundo os autores:

[...] Entre os anos de 1960 e 1964, Freire iniciou o desenvolvimento de suas correntes de pensamento e do aprimoramento de seu método de alfabetização. Ainda no ano de 1963, seu método de alfabetização de adultos foi implantado pela primeira vez em Angicos, no estado do Rio Grande do Norte. (Moraes et al., 2023, p.03)

Entretanto, com o golpe da ditadura militar em 1964, que mudou radicalmente toda conjuntura do país, com severas restrições, cerceando os direitos civis e individuais dos cidadãos. Nesse contexto, o educador sofreu perseguições sendo preso e exilado do país, mesmo diante do afastamento do país e duas suas lutas, ele não deixou de lutar por aquilo que ele tanto defendia, uma pedagogia libertadora, que visavam conscientização através de uma educação crítica e reflexiva, onde os indivíduos possam compreender suas realidades e atuarem de forma ativa na sua transformação social. Durante esse período no Chile, escreveu a obra, *Pedagogia do Oprimido* (1968).

Somente com a publicação da Constituição Federal de 1988 e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996, que a EJA, ganha a oficialidade de modalidade de ensino que dispõe assegurar o direito à educação para todos aqueles que não conseguiram por alguma forma educar na idade devida de acordo com a lei de Diretrizes de Bases da Educação com o artigo 37:

Art. 37. A educação de jovens e adultos será destinada àqueles que não tiveram acesso ou continuidade de estudos nos ensinos fundamental e médio na idade própria e constituirá instrumento para a educação e a aprendizagem ao longo da vida. (Redação dada pela Lei nº 13.632, de 2018)

§ 1º Os sistemas de ensino assegurarão gratuitamente aos jovens e aos adultos, que não puderam efetuar os estudos na idade regular, oportunidades educacionais apropriadas, consideradas as características do alunado, seus interesses, condições de vida e de trabalho, mediante cursos e exames.

§ 2º O Poder Público viabilizará e estimulará o acesso e a permanência do trabalhador na escola, mediante ações integradas e complementares entre si.

Em vista disso, diante dessa lei fica claro a obrigatoriedade de o governo oferecer nos estabelecimentos de ensino a EJA, bem como garantia de vagas para todos aqueles que precisam

ter a liberdade de aprender. Oferecendo oportunidades de aprendizagem flexíveis e adaptadas às necessidades dos estudantes, com compreensão das individualidades dos estudantes. Para alcançar tais objetivos foi necessário se pensar em um currículo, que atenda as características deste público, garantindo a qualidade e a consistência da educação oferecida para esses alunos.

4.2.O Mosaico de Sujeitos na EJA

Do período colonial ao período atual à educação de jovens e adultos, já conseguiu evoluir significativamente, o que antes era pautado em educação voltada para catequizar, hoje, uma educação que visa o pleno desenvolvimento pessoal para viver em cidadania. Que passou de programas de governos que visavam a erradicação do analfabetismo, são políticas públicas que asseguram o direito dos sujeitos.

Os sujeitos da EJA são pessoas de diversas faixas etárias e trajetórias educacionais. Compreender as individualidades e contexto social que eles estão inseridos, é fundamental, para traçar atividades que busquem e aproximar o máximo da realidade dos educandos/as. Silva e Arruda (2012) comentam sobre a forma como costuma acontecer na EJA:

Para muitos educandos a escola não tem sentido, pois já sofreram muito, sendo excluídos da sociedade e não tendo nem uma perspectiva de vida. Alguns educandos abandonam a escola para entrar no mundo da marginalidade, já outros abandonam a escola em busca de um trabalho para sobreviverem de forma digna. (Silva e Arruda, 2012, P.115)

Deste modo, os sujeitos desta modalidade possuem características, especificidades, como também realidades de vidas particulares. É importante lembrar, é importante compreender o perfil destes alunos que são trabalhadores, para se pensar em práticas pedagógicas tem que se pensar em metodologias com intencionalidades adequadas. Uma educação pautada nos/as educandos/as como a realidade onde estão inseridos, onde possam participar como agentes na sua própria transformação.

As suas heterogeneidades requerem uma abordagem diferenciada em relação às outras. Em razão de ser reconhecida como uma proposta pedagógica flexível, que leva em consideração as diferenças individuais e os conhecimentos informais dos alunos, adquiridos por meio de suas experiências diárias. Para Arroyo (2005, p.35):

Partir dos saberes, conhecimentos, interrogações e significados que aprenderam em suas trajetórias de vida será um ponto de partida para uma pedagogia que se pautar pelo diálogo entre os saberes escolares e sociais. Esse diálogo exigirá um trato sistemático desses saberes e significados, alargando-os e propiciando o acesso aos saberes, conhecimentos, significados e a cultura, acumulados pela sociedade.

Nesse sentido, reconhecer que os estudantes adultos trazem consigo um conjunto diversificado de conhecimentos prévios, provenientes de suas vivências pessoais, profissionais e sociais. Esses conhecimentos informais são valiosos e devem ser considerados no processo educacional, colaborando para a construção de significados e a contextualização dos conteúdos abordados em sala de aula.

Sob esse olhar, a pedagogia freiriana busca a emancipação da autonomia do educando e educador através da dialogicidade como base primordial para uma educação libertadora, visando uma relação igualitária entre os sujeitos, onde ambos se envolvem na construção do ensino e da aprendizagem na busca pela transformação das suas realidades. Nessa perspectiva, essa pedagogia aliada a EJA é mais que fundamental, é um ato político, visto que os sujeitos desse contexto ao retornarem à sala de aula buscam não apenas aprender, mas modificarem seu meio social.

5- GAMIFICAÇÃO

5.1 Compreendendo as Metodologias Ativas

Para elaborar um ambiente de aprendizagem acolhedor e motivador, que valorize as experiências de vida dos alunos e promova a sua participação ativa no processo educativo é necessário a implementação de novas abordagens, como as metodologias ativas. Embora tenha recebido significativa atenção recentemente, em decorrência da COVID-19, a abordagem das metodologias ativas não é um conceito novo. Diversos estudiosos, como Dewey (1950), Freire (1996), Ausubel et al. (1980), Rogers (1973), Piaget (2006), Vygotsky (1998) e Bruner (1976), entre outros, têm demonstrado como cada pessoa, seja criança ou adulto, aprende de forma ativa, a partir do contexto em que se encontra, do que é significativo, relevante e próximo ao nível de competências que possui (Moran; Bacich, 2017).

De acordo com Moran (2018, p. 4), “As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do estudante, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor”. Diferentemente do modelo convencional, essas metodologias oferecem abordagens únicas ao processo de ensino e aprendizagem, priorizando a participação ativa dos alunos no seu percurso educativo, na transição de alunos passivos para construtores ativos de conhecimento.

Aplicar essas metodologias em sala de aula envolve todo um planejamento, onde o educador faz uma análise, identificando a metodologia ativa que seja apropriada para cada turma, considerando as suas especificações e de cada sujeito pertencente a ela. Para Viegas (2019) o papel do educador é ser um mediador, orientador que instiga seus alunos a encontrarem soluções para os desafios propostos, abrindo espaço para participação e interação dos alunos na aquisição do conhecimento. Dentre as diversas metodologias ativas disponíveis, destacamos a gamificação, que é tema desta pesquisa.

5.2- Definição de Gamificação

De acordo com Alves (2015), a gamificação surgiu pela primeira vez em 1912, quando a marca americana Cracker Jack passou a incluir brindes especiais em suas embalagens. Em 2002, Nick Pelling, programador e game designer, criou o termo "gamificação", mas foi apenas em 2003 que o termo foi apresentado ao público. Ainda segundo Alves (2015), a gamificação só ganhou popularidade em 2010. Kodaira e Tanaka (2017) atribuem essa popularidade ao crescente uso dos smartphones, que facilitam a mobilidade e o rápido compartilhamento de

informações.

A gamificação é uma metodologia imersiva que incorpora componentes de jogos com o objetivo de cativar e inspirar os alunos. No entanto, é importante ressaltar que a gamificação não deve ser confundida com um jogo em si, Huizinga (1993) define o jogo como:

Uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria (Huizinga, 1993, p. 33).

Para Kishimoto o jogo é:

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida, sobretudo, pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo (Kishimoto, 1993, p. 15)

Seguindo esses pressupostos entendemos que o jogo é natural a natureza humana e que o mesmo desempenha um papel crucial no conceito da gamificação, oferecendo aos participantes momentos lúdicos, de diversão e lazer para os jogadores, como também interação social e a aprendizagem. Para converter uma atividade em uma experiência gamificada, é fundamental aderir a critérios específicos e procedimentos estabelecidos. Portanto, é necessário que sejam estabelecidos critérios claros e objetivos para a definição de metas e recompensas dentro do jogo.

Diante disto, para aplicar a gamificação é fundamental uma compressão sobre quais elementos do jogo utilizar. Segundo Alves (2015, p. 40), “os elementos dos games são a caixa de ferramentas que você utilizará para criar a sua solução de aprendizagem gamificada”. Nessa perspectiva, a “caixa de ferramentas” não só gera soluções, mas também abre caminhos para uma experiência significativa, motivadora e envolvente, é uma coleção de estratégias e/ ou mecanismos que ao serem combinados podem gerar uma abordagem personalizada visando uma experiência engajadora. O quadro a seguir corrobora os sete elementos primários da gamificação e seus significados segundo Zichermann e Cunningham (2011, apud Sanches, 2021, p.49):

Quadro 2: Elementos básicos da gamificação

Elementos da Gamificação	Significado
Pontuação	Número que define estados de vitórias ou

	derrotas e ranqueamento em um jogo.
Desafio	Tarefas a serem completadas
Níveis	Escalas diferentes de posições, classificadas por nome ou número. Exemplo: bronze, prata e ouro.
Selos ou troféus	Premiações dadas quando se alcança certos objetivos.
Engajamento inicial e demais ciclos de engajamento	Tudo que fazemos para deixar a experiência de gamificação mais próxima, divertida, motivadora e imersiva.
Ranking	Refere-se ao posicionamento competitivo de pessoas em um jogo.

Fonte: Autoras, 2024.

Posto isso, os autores pontuam esses setes elementos básicos considerados fundamentais para eles, mas vale salientar que, a gamificação dispõe uma variedade de ferramentas, não existe um padrão único e acabado, é uma caixa de recursos, cujo os elementos podem ser combinados e adaptados em concordância com os objetivos esperados e público-alvo a ser aplicado a gamificação.

5.3 Gamificação na educação

No âmbito educacional essa metodologia pode ser transformada em uma experiência altamente envolvente e motivadora para os alunos, potencializando o apelo e a interatividade da experiência de aprendizagem, incorporando elementos comumente encontrados em jogos. Nesse sentido, Fardo (2013), corrobora que a gamificação tem o potencial de melhorar a aprendizagem ao incorporar técnicas que os professores empregam há muito tempo, como gerar feedback, pontuar atividades e promover a colaboração alinham-se com os objetivos de muitos planos pedagógicos.

A incorporação de atividades gamificadas visam aumento do engajamento dos alunos, através do estímulo ao interesse e participação no viés de jogador, ao introduzir os elementos de jogos: desafios, competições e recompensas nas atividades cotidianas, os educandos tendem a ampliar seu envolvimento com a proposta melhorando seus resultados e aprendizagem através de componentes desse jogo. Fardo (2013, p.2) faz uma explanação de alguns componentes fundamentais da gamificação:

[...] a gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games.

Segundo Alves (2015, p. 41), “em termos de aprendizagem, quando pensamos em gamification estamos em busca da produção de experiências que sejam engajadoras e que mantenham os jogadores focados em sua essência para aprender algo que impacte positivamente em sua performance”. Para converter uma atividade em uma experiência gamificada, é fundamental aderir a critérios específicos e procedimentos estabelecidos. Portanto, é necessário que sejam claros e objetivos para a definição de metas e recompensas dentro do jogo, traçando uma estratégia que desenvolva aspectos como: despertar o interesse, ampliar a participação nas atividades propostas, desenvolver a criatividade e autonomia, propiciar diálogo entre educador e educando, e aprimorar a resolução de situações-problema.

Nesse sentido, ao implementar a gamificação, o educador deve considerar cuidadosamente as necessidades e características do seu público-alvo, bem como os objetivos pedagógicos a serem alcançados. Com uma abordagem bem planejada e a utilização adequada dos elementos da gamificação, é possível criar experiências de aprendizagem mais envolventes e motivadoras, seja por meio de recursos digitais ou materiais tangíveis. Deve ser levado em consideração a elaboração de histórias ou narrativas, que proporcionem um contexto significativo para as atividades. Isso ajuda a criar uma conexão emocional com os participantes e tornar a experiência mais imersiva e memorável.

Conforme Fernandes (2013), a integração da gamificação no processo educacional tem a capacidade de inspirar os alunos a se envolverem em atividades ou participarem de atividades coletivas atingindo os objetivos esperados. Essas tarefas têm o potencial de promover e facilitar o aumento da colaboração entre os alunos, resultando em uma dinâmica de aula coesa e unificada, na qual as conquistas coletivas são priorizadas sobre as notas individuais. Conseqüentemente, em vez de uma abordagem de formação unilateral, os alunos são incentivados a partilhar ativamente as suas experiências e conhecimentos, tornando assim o processo de aprendizagem mais estimulante e cativante.

5.4 Engajamento e Motivação através da Gamificação na Educação de Jovens e Adultos

A gamificação é considerada como uma ferramenta inovadora no meio educacional,

seus objetivos primordiais é tornar as atividades mais interativas e atrativas para os alunos. O engajamento no processo de aprendizado dos alunos aumenta a aprendizagem de forma mais significativa. Utilizar a Gamificação como aliada para ensinar os alunos da EJA pode ser um recurso muito eficaz.

O uso da Gamificação como metodologia ativa nas salas de aula tem sido cada vez mais imprescindível, é uma estratégia que traz o conteúdo abordado de forma contextualizada. Trazendo a perspectiva de que os alunos que frequentam essa modalidade de ensino (EJA) enfrentam alguns obstáculos tanto na questão do tempo para conciliar com os estudos como também o longo período afastado do ambiente escolar, usar esse tipo de intervenção durante a aula ampliará os horizontes para o conhecimento dos alunos. Freire (1992) afirma que:

A maior parte dos que trabalham em salas de aula sabe que a docência exige muito de nós. É também, uma atividade muito prática, embora tudo que ocorre em classe seja a ponta de um iceberg teórico. Mas os professores se interessam mais pela prática do que pela teoria. Apesar de toda prática ter um fundamento teórico e vice-versa, a maioria das pesquisas em educação não é de muita ajuda nas horas agitadas da sala de aula concreta. (Freire, 1992, p 12).

Diante destas percepções, Paulo Freire defende a busca de uma prática libertária na educação e inovadora de forma que o aluno se sinta motivado por meio de uma prática docente eficiente que traga resultados através de diálogos e intervenções pedagógicas que estimulem a busca pelo conhecimento.

Segundo Freire (1992, p.21), “Se os professores ou os alunos exercessem o poder de produzir conhecimento em classe, estariam então reafirmando seu poder de refazer a sociedade”. Diante disto, pode-se analisar que um dos preceitos da gamificação é ação e recompensa, e esse tipo de estratégia motiva os alunos a concluir a atividade, além de gerar o desafio e a experiência de resolução de problemas. Freire também afirma que essa troca de aprendizagem entre professor e aluno fará com que a aula tenha sido mais proveitosa pelo fato de ter sido mais dinâmica.

A educação libertária que Paulo Freire propõe aos educadores traz como aspecto fundamental a autonomia do aluno, que pode ser desenvolvida através de vivências estimuladoras na sala de aula. Freire defendia que o papel do educador não é apenas transmitir conhecimentos, mas também facilitar a construção do saber pelo aluno, incentivando este a questionar, refletir e criar. Este processo contribui para a formação de um cidadão consciente e crítico, capaz de analisar sua realidade e agir sobre ela de maneira transformadora.

Quando Freire afirma (1992, p.24) “O educador libertador está com os alunos, em vez de fazer as coisas para os alunos”. Percebe-se diante disto, que a autonomia educativa permite

ao estudante desenvolver habilidades de pensamento crítico e de tomada de decisão, essenciais para a participação ativa e responsável na sociedade. Além disso, ao promover um ambiente de diálogo e respeito mútuo, a educação libertária de Freire propõem uma formação dos indivíduos a reconhecerem e combaterem as injustiças sociais, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Desta forma, o educador se torna um facilitador do desenvolvimento guiando os alunos para uma compreensão mais profunda de si e do mundo.

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

- **Aumento da participação e engajamento**

Durante a aplicação do jogo percebemos o interesse crescente dos alunos em relação à proposta, através da observação e feedback compreendemos que a utilização de elementos de jogos, integrado com os conteúdos curriculares revelaram os benefícios da implementação da gamificação na Educação de Jovens e Adultos. Conforme o professor presente na aplicação, a participação ativa dos alunos foi presente durante a proposta do que em outras atividades. O formato do jogo teve um impacto significativo nos alunos, uma das formas ativas de participação foi identificada quando um aluno propôs a troca de uma das regras, isso significa que o engajamento estava acontecendo. É importante ouvir as sugestões para adaptação de uma atividade gamificada onde os alunos participem da construção.

- **Motivação por intermédio da gamificação**

Através do feedback percebemos a promoção da motivação nos discentes, uma resposta positiva para os dados desta pesquisa. Nessa perspectiva, Alves (2015. p.95) corrobora que:

É necessário que[...] ofereça ao aprendiz a oportunidade de aplicar, em uma situação real, o conhecimento adquirido para que possa ver o que aprendeu colocado em prática. Ofereça feedback e reforço, a satisfação é baseada em motivação tanto intrínseca quanto extrínseca.

Nessa visão, a motivação intrínseca surge de dentro do aluno, percebermos a busca pelo conhecimento de forma auto dirigida, movida pela própria curiosidade, pelo desejo de enfrentar desafios e pela satisfação em construir novas informações. A motivação assume diferentes formas, estando a motivação intrínseca intimamente conectada à autonomia e satisfação pessoal. Em contrapartida, a extrínseca surge através dos resultados de recompensas externas como elogios e prêmios. O aluno é motivado pela participação visando a obtenção de alguma recompensa.

- **Desafios encontrados**

O nosso estudo enfrentou algumas limitações que impossibilitam a amplitude do campo pesquisado, por motivos já mencionados anteriormente, foram barreiras para finalizar todas as etapas previamente planejadas, mas isso não impediu o nosso desejo de ampliar e divulgar propostas gamificadas para o meio educacional. Desse modo, fica o desejo para trabalhos posteriores a esses, abordando ainda mais a temática em questão, como os pontos aqui

mencionados em trabalhos futuros. Por outro lado, sugerimos para os futuros pesquisadores adentrar o campo EJA, mergulhar seus olhares em novas abordagens que motivem esse público, abrir um leque de possibilidades para essa modalidade.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos, que a pesquisa sobre a gamificação como abordagem pedagógica inovadora na Educação de Jovens e Adultos (EJA), revela o potencial transformador dessa estratégia no processo de aprendizagem. Ao tornar a experiência educacional mais envolvente e motivadora, a gamificação oferece aos alunos a oportunidade de exercitar sua autonomia e tomar decisões significativas no contexto dos jogos. Essa abordagem estimula o desenvolvimento de habilidades essenciais, como resolução de problemas, pensamento crítico e auto direção.

Ao compreender a gamificação como abordagem na EJA, esta pesquisa teve um impacto significativo, mostrando que a gamificação é uma metodologia eficaz que envolve e motiva os alunos, e se integra perfeitamente nos planos de ensino dos professores dessa modalidade. Além disso, a implementação da avaliação formativa por meio da gamificação proporciona feedback imediato aos alunos, permitindo que eles monitorem seu próprio progresso e identifiquem áreas de aprimoramento. Podemos afirmar que o objetivo geral do estudo foi alcançado mesmo com algumas impossibilidades no percurso da pesquisa.

É fundamental reavaliar e ajustar métodos de ensino e estratégias pedagógicas para garantir uma educação inclusiva e significativa para jovens e adultos envolvidos nessa modalidade de educação. Ao explorarmos a gamificação na EJA, tivemos uma compreensão mais aprofundada dos impactos da gamificação na aprendizagem e no engajamento dos estudantes da EJA, além de identificar os benefícios e os desafios para realização dessa abordagem. Contudo, vale ressaltar que, é importante considerar os desafios e limitações associados à aplicação da gamificação na EJA, como a necessidade de adaptação dos jogos às características e necessidades específicas dos estudantes adultos, a disponibilidade de recursos além de formação adequada dos professores.

Fica claro que a metodologia imersiva da gamificação é uma abordagem inovadora e eficaz na EJA, o educador(a) ao inserir componentes de jogos no cenário educacional, cria um ambiente lúdico apropriado com suas especificidades e idades, além de aumentar a motivação, engajamento e participação dos educandos, os participantes não só se divertem-se, mas como também tem um acesso a facilitação e compreensão dos conteúdos de forma leve, em um ambiente inclusivo, além de estimulante.

Este trabalho permitiu compreender que a gamificação é uma ferramenta poderosa que pode gerar frutos positivos na educação de jovens e adultos, além dos desafios encontrados durante esse processo que pontuou da falta de tempo e com longas rotinas de trabalho dos

educadores, evidenciando umas das dificuldades dos profissionais elaboram essas propostas, sendo assim, fica claro a necessidade de mais a adoção como essa, além pesquisas, projetos e formações para os educadores, que visam proporcionar um ambiente educacional para os sujeitos da EJA, visto que a gamificação tem um grande potencial de colaborar na transformação de ambientes acessíveis, agradável, divertido e eficaz para todos os participantes.

Em suma, essa pesquisa contribuirá para o avanço do conhecimento na área educacional ao fornecer evidências sobre os impactos da gamificação na aprendizagem e no engajamento dos alunos da EJA, que as novas metodologias podem e devem ser implementadas com os jovens e adultos. Além disso, o e-book servirá como um guia prático com propostas e sugestões para serem aplicadas na EJA, auxiliando os professores na criação de ambientes de aprendizagem estimulante, personalizada ao público da EJA.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, M. M. **Introdução à metodologia do trabalho científico**: elaboração de trabalhos na graduação. São Paulo, SP: Atlas, 2010.

ALVES, L. R.; MINHO, M. R.; DINIZ, M. V. **Gamificação**: diálogos com educação. In FADEL, L. M. et al. (org.) Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 74-97 Disponível em: <http://www.pimentacultural.com/#!gamificacao-na-educacao/c241i>

ALVES, Flora. **Gamification**: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. 2ed. São Paulo: DVS Editora, 2015

ARROYO, Miguel G. **Da escola coerente à Escola possível**. São Paulo: Loyola, 1997.

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BOTERF, Guy Le. **Pesquisa participante**: Propostas e reflexões metodológicas. In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (Org.). Repensando a pesquisa participante. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 2008.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Texto compilado 2010. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm. Acesso em: 03.Jul. 2023.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n. 9.394/96. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>

BRANDÃO, Z. **A dialética macro/micro na sociologia da educação**. Cadernos de Pesquisa. São Paulo, SP, n. 113, p. 153-165, jul. 2001.

DAROLT, Viviani (org.). **Ensino Híbrido**: metodologias e personalização. Curitiba: CRV, 2020.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>

FERNANDES, Anita M.R.; CASTRO, Fernando S. **Ambiente de Ensino de Química Orgânica Baseado em Gamificação**. Itajaí: UNIVALI, 2013. Disponível em: http://www.retec.eti.br/trabalhoseri/RETEC_ERI_3.pdf

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. SHOR, Ira. **Medo e Ousadia**: o cotidiano do professor, 4ª Edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FILHO. Luciano Mendes de Faria. **Instrução Elementar no Séc. XIX**. In: LOPES, Eliana Marta Teixeira, VEIGA, Cynthia Greive. (orgs.). 500 anos de educação no Brasil. 2ªed. Belo

Horizonte: Autêntica, 2000.p. 135-149.

GIL A C. **Método e técnicas de pesquisa social**. São Paulo, SP: Atlas, 2008.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and Strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KODAIRA, Camila Naomi; TANAKA, Fábio Henrique. **Gamificação**. Disponível em https://www.ime.usp.br/~diogojp/computacao-movel2017/seminar/fabio_tanaka_gamificacao.pdf. Acesso em: 20 abr. 2023

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de metodologia científica** 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2003.

MENDES, Iran Abreu. **Tendências metodológicas no ensino de matemática**. Belém: EdUFPA, 2008.

MINAYO, M. C. **O desafio da pesquisa social**. In: Minayo, M. C. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. Rio de Janeiro, RJ: Vozes, 2009.

MINAYO. Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: Teoria Método e Criatividade**. Ed.Vozes. 31ª Edição. Petrópolis, RJ, 2012.

MIRANDA, Leila Conceição de Paula; SOUZA, Leonardo Tavares de; PEREIRA, Isabella Rodrigues Diamantino. **A trajetória histórica da EJA no Brasil e suas perspectivas na atualidade**. Seminário de Iniciação Científica, v. 5, p. 1-3, 2016.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. (Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com- Metodologias-Ativas.pdf>

MORAIS, J.; OLIVEIRA, Francisco Thiago Chaves de; NÓBREGA-TERRIEN, Silvia Maria; SOUZA, Sarlene Gomes de. **Contribuições de Paulo Freire para a educação de jovens e adultos: uma revisão narrativa**. Educação em Revista, [S. l.], v. 39, n. 39, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/edrevista/article/view/40514>. Acesso em: 13 maio. 2024.

NEVES, E. R. C. **As orientações motivacionais e as crenças sobre inteligência, esforço e sorte dos alunos do Ensino Fundamental**. 2010. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

PIMENTEL, Fernando Silvio. Considerações do planejamento da gamificação de uma disciplina no curso de Pedagogia. In: FOFONCA, Eduardo et al (org.). **Metodologias**

pedagógicas inovadoras: contextos da educação básica e da educação superior. Curitiba: Editora IFPR, 2018. v. 1.

PINHEIRO, C. **Aplicações para ebooks.** [S.l.]: Ler Ebooks, [201-]. Disponível em: <http://lerebooks.wordpress.com/aplicacoes-para-ebooks/>. Acesso em: 07 jul. 2023

PRENSKY, Mark. **Digital Natives, Digital Immigrants.** Bradford: MCB Uni-Versity Press, 2001.

SANCHES, M.H.B. **Jogos digitais, gamificação e autoria de jogos na educação.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2021.

SANTOS, G. L. (Org.); M. M. LÉTTI (Org.). **Gamificação:** como estratégia educativa. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico.** São Paulo, SP: Cortez, 2007.

STRELHOW, T. B. **Breve história sobre a educação de jovens e adultos no Brasil.** revista HISTEDBR On-line, Campinas, jun.2010.

SILVA, Greice Palhão, ARRUDA, Roberto Alves. **Evasão escolar de alunos na Educação de Jovens e Adultos – EJA.** Revista diálogos pedagógicos, vol. 3, núm. 3, Agost-Dezem, 2012, PP.113-120.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação.** 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011. Disponível em: <https://marcosfabionuva.com/wp-content/uploads/2018/08/7-metodologia-da-pesquisa-ac3a7c3a3o.pdf>

VALENTE, J. A. **A Sala de Aula Invertida e a Possibilidade do Ensino Personalizado:** Uma Experiência com a Graduação em Midialogia. In: Bacich, L. and Moran, J., Eds., Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora: Uma Abordagem Teórica-Prática, Penso, Porto Alegre, 77-108. 2028. Disponível em: <https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/937>

VIEGAS. A. **Metodologia ativas:** como essa tendência pode beneficiar as práticas pedagógicas? Somospar. 7 fev. 2019.

VERGARA, Sylvia C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 3.ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2000.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar.** Trad. Ernani F. da Rosa –Porto Alegre: ArtMed, 1998.

ANEXOS

1. Questionário de Pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso

Olá, Aluno (a)!

Este questionário é fundamental para o estudo acadêmico conduzido pelas graduandas em Licenciatura em Pedagogia, Geane A. Maciel e Patrinne D. da Costa, sob orientação da Profª. Dra. Edilane Carvalho Teles, da Universidade do Estado da Bahia-UNEB, Campus III. O objetivo é analisar a eficácia da gamificação como abordagem pedagógica inovadora na Educação de Jovens e Adultos, buscando compreender os benefícios e as possibilidades oferecidas pela gamificação nesse contexto específico para contribuir no processo de aprendizagem. Sua participação é de extrema importância, pois suas experiências e percepções enriqueceram significativamente nosso entendimento sobre o tema. Ajude-nos a fortalecer a qualidade da pesquisa e aprimorar as práticas educacionais. Segue, abaixo, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Muito obrigada pela colaboração!

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Eu, por meio de minha conta no Google, concordo voluntariamente em participar da pesquisa desenvolvida por Geane A. Maciel e Patrinne D. da Costa, graduandas na Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus III, Juazeiro-Ba.

Considerando que o objetivo desta pesquisa é compreender a gamificação como abordagem inovadora na educação de jovens e adultos;

Considerando que o presente questionário contém perguntas abertas e fechadas baseado nas experiências dos participantes na proposta gamificada;

Considerando que há total confidencialidade das informações fornecidas pelos participantes, uma vez que os dados coletados serão tratados de forma anônima e usados exclusivamente para fins acadêmico-científicos;

Considerando que a participação nesta pesquisa é voluntária e que os participantes têm o direito de retirar seu consentimento a qualquer momento, sem penalidades.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa assinalando a caixa de verificação.

Para mais informações, entre em contato com as autoras/organizadoras por +5574988***** ou *****@gmail.com

2. Questionário de Pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso

Olá, Professor(a),

Este questionário é fundamental para um estudo acadêmico conduzido pelas graduandas em licenciatura em Pedagogia, Geane A. Maciel e Patrinne D. da Costa, sob a orientação da Prof^ª. Dra. Edilane Carvalho Teles, da Universidade do Estado da Bahia-UNEB, Campus III. O objetivo é analisar a eficácia da gamificação como abordagem pedagógica inovadora na EJA, buscando compreender os benefícios e as possibilidades oferecidas pela gamificação nesse contexto específico para contribuir no processo de aprendizagem. Sua participação é de extrema importância, pois suas experiências e percepções enriqueceram significativamente nosso entendimento sobre o tema. Ajude-nos a fortalecer a qualidade da pesquisa e aprimorar as práticas educacionais na Educação de Jovens e Adultos. Segue, abaixo, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Muito obrigada pela colaboração!

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Eu, por meio de minha conta no Google, concordo voluntariamente em participar da pesquisa desenvolvida por Geane A. Maciel e Patrinne D. da Costa, graduandas na Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus III, Juazeiro-Ba.

Considerando que o objetivo desta pesquisa é compreender a gamificação como abordagem inovadora na educação de jovens e adultos;

Considerando que o presente questionário contém perguntas abertas e fechadas baseado nas experiências dos participantes na proposta gamificada;

Considerando que há total confidencialidade das informações fornecidas pelos participantes, uma vez que os dados coletados serão tratados de forma anônima e usados exclusivamente para fins acadêmico-científicos;

Considerando que a participação nesta pesquisa é voluntária e que os participantes têm o direito de retirar seu consentimento a qualquer momento, sem penalidades.

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, manifesto meu consentimento em participar da pesquisa assinalando a caixa de verificação.

Para mais informações, entre em contato com as autoras/organizadoras por +5574988*****

ou *****@gmail.com

3. PLANEJAMENTO DO JOGO

Diário de Bordo: Verbos ao Vivo - O Desafio do Modo Indicativo Presente

Data, hora e local:

Data: 11 de junho de 2024

Hora: das 18h40 às 20h20

Local: Juazeiro-BA

Link de acesso na web do jogo: <https://wordwall.net/pt>

Objetivo da Atividade: Promover a o interesse dos alunos pelo os verbos, como engajamento e o trabalho em grupo através da realização de um proposta gamificada na EJA

Participantes: 25 Alunos da sala, 1 professor de língua portuguesa, 2 graduandas em pedagogia.

Descrição Detalhada: A proposta gamificada sobre verbos aconteceu na sala de aula, às 18h40, que é logo após o lanche, assim que entrou a maior parte dos alunos na sala, fizemos apresentação pessoal, sobre a proposta do nosso Trabalho de Conclusão de Curso-TCC, esclarecemos algumas dúvidas que foram surgindo sobre o TCC, e logo explicamos sobre a proposta da gamificada que iria ser realizada. Em seguida, apresentamos um slide com toda apresentação, como um uma revisão do conteúdo e explicação das regras do jogo. Ao percebermos pouco interesse em participar da atividade, fizemos analogias a inspiração do jogo que é um programa de TV,

Perguntamos sobre o conhecimentos sobre esses programas e jogos assim, criando uma proximidade com os estudantes, perguntando e ouvindo, logo os alunos começaram a se organizar e formar os 4 grupos, e aos poucos chegavam alunos e já eram convidados pelos os colegas a entrar no grupo, passamos em cada grupo fornecendo folhas e pincel para criação dos nomes dos grupos e nomes dos integrantes das equipes.

Desenvolvimento: Após as equipes divididas e organizadas, iniciamos “ Verbos ao Vivo - O Desafio do Modo Indicativo Presente “, percebemos os olhares atentos ao telão, a vibração ao acertaram a certa desânimo ao errar uma questão, além dos alunos o professor atentado a cada pergunta, e resposta dada, seu entusiasmo na participação da atividade gamificada. Bom, os alunos demonstram seu interesse em participar e trabalhar em equipe, discutindo as possíveis respostas e vibrando os acertos. Ao final, após soma dos pontos de cada equipe,

com elaboração do ranking, ouvimos perguntas como: “o prêmio vai pra equipe ganhadora?” aqui explicamos que apesar do ranking todos iriam ganhar um simbólico prêmio pela participação, ou seja, o placar do jogo não ia puni-los, que todos ganharam ao participar. Mas foi o feedback imediato, que ouvimos “amanhã vocês vêm de novo, eu gostei dessa atividade”, “gostei de participar”, dentre outros comentários positivos da aceitação da proposta gamificada.

Recursos Utilizados: Folhas de ofício, caderno, canetas, pincéis, notebook e projetor multimídia.

Resultados e Conclusões

Resultados: A proposta gamificada Verbos ao Vivo - O Desafio do Modo Indicativo Presente demonstrou o aumento da participação, engajamento, e entusiasmo dos alunos e do professor participante, além do trabalho em equipe.

Conclusão: A atividade foi eficaz em aumentar o interesse dos alunos da EJA pelo conteúdo através do uso de metodologia inovadora, integrando os mecanismos dos jogos. Essa metodologia proporcionou um ambiente criativo, dinâmico e participativo, onde os jovens e adultos participantes tiveram a oportunidade de interagir de forma positiva com a proposta em estudo. E esse sucesso positivo evidencia como a gamificação pode ser usada como uma ferramenta que oferece um ambiente promissor para uma aprendizagem de forma lúdica, engajadora, além estimular a criatividade, o pensamento crítico e colaboração em equipe para solucionar problemas, os jogos são capazes de envolver prazer e conhecimentos.

Reflexão: Ficamos impressionados como os jogos podem proporcionar novas metodologias de ensino e aprendizagem nas crianças, mas também na educação de jovens e adultos-EJA de forma leve a prazerosa, e para as futuras atividades, pensar em incluir mais propostas gamificadas no ambiente educacional, principalmente no público da EJA, considerando não somente o interesse nos conteúdos curriculares, mas como o desejo de continuar a estudar.

